

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Diseño interactivo

CICLO

CLAVE DE LA ASIGNATURA
160501

TOTAL DE HORAS
85

OBJETIVO(S) GENERALE (S) DE LA ASIGNATURA

Proporcionar al estudiante el conocimiento y la habilidad para analizar, evaluar y diseñar productos de diseño virtual e interactivo con base en las nuevas tecnologías. Además de mostrarle las distintas aplicaciones del diseño virtual e interactivo para que sea capaz de argumentar sus propias soluciones de diseño con base en los aspectos expresivo, funcional y tecnológico decidiendo la forma en que se codificará, transmitirá y procesará la información contenida en su producto.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. Diseño virtual e interactividad- investigación

1.1 Realidad Virtual

- 1.1.1 Definición
- 1.1.2 Breve historia técnica
- 1.1.3 Bases de la realidad virtual
- 1.1.4 Tipos de realidad virtual
- 1.1.5 Aplicaciones
- 1.1.6 Método de trabajo

1.2 Interactividad

- 1.2.1 Definición
- 1.2.2 Tipos de interacción
- 1.2.3 Aplicaciones

2. Creatividad en internet

- 2.1 Definición
- 2.2 Difusión digital
- 2.3 Colaboración y cooperación
- 2.4 Apropiación y código abierto
 - 2.4.1 Hactivismo

3. Dispositivos internos y externos (PC / Mac)

- 3.1 Primeras nociones técnicas
- 3.2 Inducción electrónica de los sentidos
- 3.3 El papel de los dispositivos de salida
- 3.4 El papel de los dispositivos de entrada o motrices
- 3.5 Software -característica y estructura
 - 3.5.1 Computación Gráfica
 - 3.5.2 Construcción en 3D
 - 3.5.3 Transformaciones Geométricas
 - 3.5.4 Representación en 3D
 - 3.5.5 Texturas e iluminación
- 3.6 Hardware
 - 3.6.1 Visualización interactiva
 - 3.6.2 Estereoscopia
 - 3.6.3 Rastreo de movimientos
 - 3.6.4 Sonidos virtuales



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

- 3.6.5 Manipulación de objetos
3.6.6 Instalaciones

4 Prototipos y Presentación final

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán primero de manera teórica con una exposición por parte del docente que muestra una explicación sobre cada tema con sus respectivos ejemplos para proceder más tarde a la elaboración de ejercicios de producción de diseño virtual interactivo, utilizando medios de apoyo didáctico y de producción como son la computadora, proyector, videograbadora, tablas de dibujo, cámara fotográfica, cabina de grabación audio, estudio de videograbación, sala de edición multimedia.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CREDITACION

El profesor encargado de la materia decidirá el procedimiento de evaluación, tomando en cuenta tres evaluaciones parciales, una final y un proyecto, que permitan corroborar los conocimientos adquiridos durante el curso. Todo esto tendrá una equivalencia del 100% en la calificación final.

BIBLIOGRAFÍA

Libros Básicos:

Internet Art. Greene, R. Thames & Hudson world of art. London, 2004.

Introducción Práctica a la Realidad Virtual. Parra Marquez, Juan Carlos; García Alvarado, Rodrigo; Santelices Malfanti, Iván. Ediciones U. Bío-Bío, Concepción, Chile, 2001.

Arte y nuevas tecnologías. Tribe, M. y Jana, R. Taschen, London, 2001.

El Mundo Digital. Negroponte, N. Ediciones B, Barcelona 1995.

Libros de Consulta:

Tecnologías de la realidad virtual. Burdea, G. y Coiffet, P. Paidós, Barcelona, 1996.

Realidad virtual, visiones sobre el ciberespacio SANCHEZ, Navarro, Jordi. Devir Contenidos, S.L., Barcelona, 2004.

The visualization Handbook. Hansen, Charles y Johnson Chris. Elsevier Butterworth-Heinemann, Oxford, 2005.

After effects: Conseguir animaciones y efectos especiales. Cotte, Oliver. Grupo Editorial CEAC, España, 2005.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Licenciado en Diseño Gráfico, Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño, especialidad en medios audiovisuales.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O