



Consejo Nacional
para la
Cultura y las Artes



Instituto
Nacional de
Bellas Artes

CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Multimedia

PLAN DE ESTUDIOS

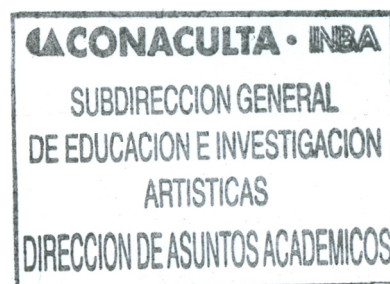
Diploma que se otorga

ESPECIALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIA

MODALIDAD:

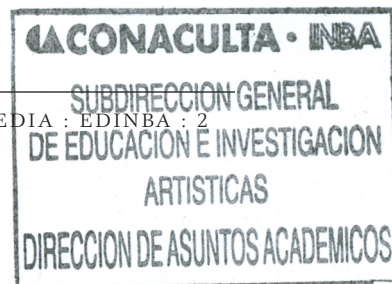
PRESENCIAL

MÉXICO, AGOSTO, 2012

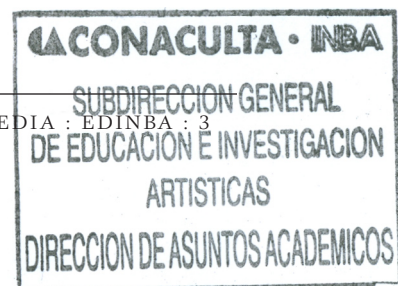


Contenido

Presentación	4
Antecedentes	5
Diseño y tecnologías	5
Multimedia y Diseños	5
Publicaciones Multimedia	7
Justificación	9
Fundamentaciones	12
Contexto profesional	12
Fundamentación Social	14
Fundamentación Filosófica	15
Fundamentación Psicopedagógica	16
Fundamentación Legal	17
Propósito general de la Especialidad	25
Objetivos de la Especialidad	25
Perfil de ingreso	26
Requisitos de ingreso	26
Perfil de especialización	27
Requisitos de egreso	27
Campo de trabajo	28
Mercado laboral	28
Actividad profesional	28
Estructura Curricular	31
Áreas de Conocimiento	32
Metodologías y estrategias de enseñanza-aprendizaje	33



Mapa curricular	36
Tira de asignaturas	37
Trayectoria curricular	38
Guías programáticas	39
Evaluación y acreditación	58
Evaluación del aprendizaje	58
Acreditación, promoción y regularización	58
Evaluación	60
Evaluación del Seminario de Proyecto	61
Permanencia y Bajas	62
Certificación y acreditación	63
Bibliografía y fuentes de consulta	64
Perfiles docentes	67
Área de Cultura y Comunicación	67
Área de Técnicas digitales	67
Área de Diseño y Proyectos	67



Presentación

La sociedad y la cultura mexicanas asignan a la Escuela de Diseño la tarea de actualizar su proyecto académico, que ha registrado modificaciones profundas en sus objetivos, modos de operación y perfiles profesionales de sus programas de estudios. Estas adecuaciones no sólo han sido necesarias en la Licenciatura de Diseño, también son pertinentes en los estudios de posgrado que se ofrecen en la EDINBA.

Los cambios que se proponen consideran la experiencia en la aplicación de sus planes de estudios así como la atención de las necesidades actuales del campo del trabajo; desarrollan una propuesta flexible en su operación y formulan una definición más precisa de los conocimientos, habilidades y actitudes en que deben especializarse los profesionales en diseño.

Al proyectar un perfil integral de los diseñadores, la propuesta decana del Plan 1994-1996 se anticipó a las necesidades actuales de identificación de competencias profesionales y laborales que guiarán a la educación artística en los próximos años.

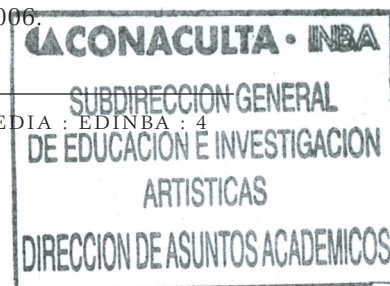
El desarrollo de la Unidad de Posgrado y Educación Continua —los programas de las cinco Especialidades, la Maestría en Creatividad para el Diseño, así como diplomados, talleres y cursos diversos— ha permitido ofrecer junto con la Licenciatura en Diseño un doble enfoque que se basa en la interdisciplina como en la especialización; en teorías del diseño de largo alcance —con alto nivel de abstracción— y generalizaciones empíricas de corto alcance; en el fomento de posturas de crítica al sistema como la integración pragmática del diseñador al mercado de trabajo¹.

De manera gradual esta nueva fase de los estudios de posgrado en Diseño intenta aportar a la profesión de diseñador una perspectiva programática desde la educación artística, frente a un mercado laboral cada vez más competitivo y amplio, pero que al mismo tiempo requiere profesionales con habilidades de pensamiento crítico de nivel superior, así como capaces de evaluar soluciones técnicas para problemas humanos.

Es propósito de este documento aproximarse a una definición de educación artística del Diseño Multimedia de nivel de posgrado y coadyuvar al reconocimiento de los diseñadores en la sociedad mexicana.

Serán los docentes y alumnos de la Especialidad quienes, al poner en práctica este programa, operen las diversas estrategias de que dispone para cumplir sus objetivos de enseñanza y aprendizaje.

¹ *Plan de estudios de la Licenciatura en Diseño*, EDINBA, México, 2006.



Antecedentes

La esencia de la técnica no es en manera alguna nada técnico.
Martin Heidegger²

DISEÑO Y TECNOLOGÍAS

Al igual que muchas otras disciplinas, el Diseño y sus prácticas participan de la acelerada expansión de las tecnologías de la información y comunicación (TIC)³. Bajo este rubro se incluyen distintos desarrollos en materia de equipos de computación, aplicaciones informáticas y recursos en telecomunicaciones, basados en procesamiento digital. Por otra parte, con el concepto “sociedad de la información” se han definido las características de un nuevo contexto tecnológico, pero también cultural⁴ y geopolítico, que ha modificado las formas en que las personas generan, transmiten, reciben y asimilan información, y por lo tanto, se ha transformado el modo en que se relacionan y cómo se diseñan esos comunicados.

Las nuevas tecnologías han permitido tanto la convergencia de los medios de comunicación convencionales, como el surgimiento de modalidades de transmisión distintas a las que imperaron la mayor parte del siglo XX. Las técnicas surgidas de estas innovaciones, han promovido el desarrollo de soportes e implementos de comunicación, los que a su vez han estimulado la generación de nuevos conceptos y estrategias para su producción, distribución y consumo, por lo que muchas de las actividades realizadas por individuos e instituciones, se encuentran ejercidas directa o indirectamente a partir de esta concurrencia de tecnologías, discursos y entornos, es decir: se encuentran bajo una lógica *multimedia*⁵, en tanto esta locución remite, en una primera instancia, a una convergencia de medios.

MULTIMEDIA Y DISEÑOS

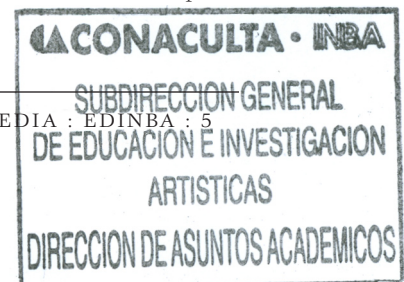
Si bien el término *multimedia* se ha utilizado desde hace mucho tiempo, es conveniente apuntar que en un inicio se aplicaba en un sentido mucho más general que en nuestros

² *La pregunta por la técnica*, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Serbal, 1994, p.9.

³ Se definen a las tecnologías de la información y comunicación como “aquellas herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma. Es un conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información. Constituyen nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales”. *Las TIC's en el IPN: ¿Qué son las TIC?*, Coordinación General de Servicios Informáticos de la Dirección de Cómputo y Comunicaciones del Instituto Politécnico Nacional. Disponible: <http://www.dcyt.ipn.mx/dcyt/quesonlastics.aspx>.

⁴ “La cultura siempre es tecnológica pero no siempre es científica”. Menser, Michael y Aronowitz, Stanley, Sobre los estudios culturales, la ciencia y la tecnología, en: *Tecnociencia y cibercultura*, Menser, Michael, Martisons, Bárbara y Aronowitz, Stanley (compiladores), Paidós Multimedia, Barcelona, 1998, p. 22.

⁵ *Multimedia*. (Del ingl. *multimedia*). 1. adj. Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información. *Diccionario de la Real Academia Española*. Vigésima segunda edición, 2001.



días⁶, pues servía principalmente para designar todo tipo de mensajes que incluyeran tecnologías audiovisuales, como en el caso de las artes escénicas (teatro, ópera, *performance*) y los llamados medios electrónicos (televisión, video, cinematografía).

En nuestros días, la práctica *multimedia* adopta con plenitud las nuevas tecnologías digitales como plataforma operativa para el diseño y realización de programas interactivos que involucran varios medios, o más propiamente, recurre a diversas modalidades de presentación de la información que utilizan, además, canales de transmisión propios de dichas tecnologías.

En este nuevo contexto *digital*, los implementos multimedia "constituyen un sistema semiótico que amplía y desarrolla el nuevo medio de comunicación... en los que convergen las sustancias expresivas de varios media";⁷ se develan esquemas comunicacionales inéditos y por lo tanto, se posibilitan originales posibilidades de diseño, donde se vuelve fundamental la participación del receptor-usuario-lector, quien además puede ahora convertirse en *enunciatario*.⁸

Antes confinado a un rol pasivo, el actor del hecho multimedia puede ahora decidir sobre el tipo, orden y profundidad en que consulta los contenidos y, si no es retroalimentado por mensajes de respuesta, el proceso no funcionará en términos discursivos contemporáneos, pues volverá a ser lineal, unilateral y limitado. Esa participación en sí misma hace de los multimedios interactivos actuales, modalidades de comunicaciones eficaces, atractivas y en constante evolución.

El diseño de producciones multimediales digitales e interactivas, requiere atender aportaciones igualmente convergentes, de principios provenientes de varias ramas del conocimiento, que antes estaban algo alejadas entre sí: Informática, Ingeniería de Sistemas, Ciencias de la Información, Ciencias de la Comunicación, los Estudios Culturales y por supuesto las Artes y el Diseño. En la Multimedia, diversas teorías, métodos y prácticas de estas áreas se encuentran íntimamente relacionadas y necesariamente integradas, lo que la convierte en un área plenamente interdisciplinaria.

En este entorno, se abren posibilidades y retos para el diseñador que debe atender la organización, gestión y verificación de procesos de producción de mensajes multimedia, con el fin de que receptores-usuarios-lectores de estos sistemas de comunicación, puedan acceder a la información de manera clara, precisa y eficiente⁹ desde

⁶ "The term Multi-Media, which was used during the 1970's to describe a particular theater-based film and slide-show collage experience, has now been shortened to just the word multimedia". Multimedia Definition. Scala InfoChannel, Scala, Inc., Disponible en línea: <http://www.scala.com/multimedia/multimediatestdefinition.html>

⁷ Moreno, Isidro, *Musas y Nuevas Tecnologías*, Paidós, Barcelona, 2002, p. 70.

⁸ "Este modelo de comunicación asimétrica se convierte en interactivo en cuanto se introduce la reversibilidad en el rol del enunciador, de modo que éste pueda ser alternativamente enunciador y enunciatario". Gubern, Román, *Del bisonte a la realidad virtual*, Anagrama, Barcelona, 1999, p. 136.

⁹ "La tecnología que proporciona inmensos cúmulos de datos no ofrece simultáneamente una razón para acumular tanta información, tampoco una manera para que el usuario la ordene y le dé sentido. Ésta es la tarea del Diseñador. El reto acuciante del diseño multimedia es transformar la información en conocimiento que se pueda utilizar". Friedlander, Larry, *Espacios para la experiencia en el diseño de aplicaciones multimedia*, en: *Medios contextuales en la práctica cultural*, Barret, Edward y Redmond, Marie (compiladores), Paidós Multimedia, Barcelona, 1997, p. 199.

cualquier plataforma o soporte disponible, en formatos audiovisuales, con énfasis en la interactividad humana bajo nuevos esquemas culturales impulsados por la conectividad a través de redes informáticas.¹⁰

PUBLICACIONES MULTIMEDIA

Las diferentes actividades proyectuales que conducen a la creación de sistemas multimedia, tienen como finalidad difundir información a través de publicaciones digitales, mismas que hasta hace poco tiempo habían sido desarrolladas de forma aislada desde diferentes áreas, y por lo tanto estaban definidas por requerimientos técnicos, tratamientos de comunicación y criterios plásticos, estéticos y de usabilidad, muchas veces muy distantes unos de otros, o en todo caso, desde enfoques parciales que no permitían su integración.

Actualmente, las publicaciones digitales multimedia, han accedido progresivamente a una sistematización de sus productos y sus categorías. En primer lugar, pueden referirse a la adaptación informática de recursos convencionales; en una segunda instancia, a la ampliación funcional y operativa de dichos recursos; y finalmente, en su relación con el surgimiento de formatos y modalidades inéditas de soporte y distribución de información.

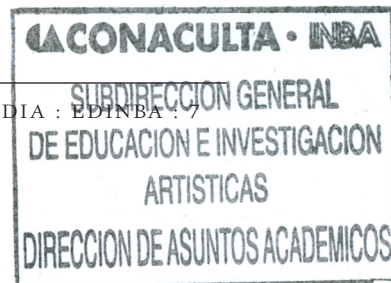
En la adaptación informática podemos mencionar como ejemplo el paso de las presentaciones audiovisuales con proyectores de diapositivas y grabadoras de cinta magnética, a presentaciones digitales multimedia. Como casos de ampliación técnica, tenemos los tradicionales álbumes de fotografías en carpetas que han devenido en sofisticados sistemas de catalogación, presentación y procesamiento de imágenes, además de las cartas y documentos confiados a servicios postales o de mensajería, a las que ahora se suman expeditas modalidades alternas de transmisión simultánea de textos, datos e inclusive voz.

El caso paradigmático en cuanto a formas inéditas de publicación lo constituye Internet en donde, además de la posibilidad de adaptaciones y ampliaciones como las mencionadas, encontramos publicaciones con una gran diversidad funcional, en cuanto se constituyen simultáneamente como soporte para la presentación, vehículo de transmisión y espacio de almacenamiento de todo tipo de información.

La actividad de proyectar y configurar soportes de información en formatos apoyados en tecnologías informáticas y de telecomunicaciones, es *Diseño Multimedia* y en su ámbito de aplicación concurren diversos tipos de publicaciones digitales, tales como: libros y revistas electrónicas (*e-books* y *e-zines*), folletos (*web mail*), documentos portables (pdf),¹¹ juegos, simuladores, kioscos de información y otros programas inte-

¹⁰ "La red de redes [Internet] es un hecho cultural". "Hay relaciones de poder, intereses económicos y políticos, problemas legales, profesionales y éticos, antiguos y nuevos desafíos, que se reproducen en el universo de las redes electrónicas". Trejo Delabre, Raúl, *La nueva alfombra mágica*, Diana, México, 1996, pp. 248 y 204.

¹¹ PDF (del inglés Portable Document Format, o Formato de Documento Portátil) "es un tipo de archivo con múltiples funciones: puede ser un documento de plataforma cruzada, una presentación multimedia, un manual en pantalla e incluso un sitio web". Dabbs, Alistair y Campbell, Alastair, *Biblia del diseñador digital*, Evergreen-Taschen, Barcelona, 2006, p. 124.



ractivos; pautas de contenidos audiovisuales como presentadores, catálogos, galerías y álbumes con sistemas de búsqueda (*browsers*), así como páginas, sitios y portales *web*¹², *Intranet*¹³ o *WAP*¹⁴.

Del mismo modo, la convergencia de tecnologías ha fomentado que empresas de comunicaciones que ahora ofertan sistemas separados de transmisión de datos, voz e imágenes, sean sustituidas en el futuro próximo por una integración de la telefonía, la televisión, la distribución y venta de audio y video y una internet muy diferentes como se conocen ahora.

¹² "Por éste término se suele conocer a *www* (*World Wide Web*), creado por el Centro Europeo de Investigación Nuclear como un sistema de intercambio de información y que Internet ha estandarizado. Supone un medio cómodo y elegante, basado en multimedia e hipertexto, para publicar información en la red. Inicial y básicamente se compone del protocolo HTTP y del lenguaje HTML. *Diccionario de tecnología y Términos Informáticos*, MasterMagazine Archivo 2004. Disponible en <http://www.mastermagazine.info/termino/7216.php>

¹³ "Red propia de una organización, diseñada y desarrollada siguiendo los protocolos propios de Internet, en particular el protocolo TCP/IP. Puede tratarse de una red aislada, es decir no conectada a Internet. Una red de equipos que es interna a una organización y es compatible con aplicaciones de Internet, especialmente el *www*. La mayoría de las *intranet* están configuradas de forma que sus usuarios puedan tener acceso a Internet sin permitir que los usuarios de Internet tengan acceso a los equipos de la *Intranet*. *Diccionario Informático, Comunidad de Programadores, Interactive Programmers Community*. Disponible en <http://www.lauebdelprogramador.com/diccionario/mostrar.php?letra=I&pagina=4>.

¹⁴ WAP son las siglas de *Wireless Application Protocol* (protocolo de aplicaciones inalámbricas), "Protocolo que permite a los usuarios de teléfonos móviles el acceso a servidores web especializados, visualizando la información en el visor del teléfono. Fernández Calvo, Rafael, *Glosario básico inglés-español para usuarios de Internet*, ATI (Asociación de Técnicos de Informática). Disponible en: http://www.ati.es/novatica/glosario/glosario_internet.html#Wireless%20Application%20Protocol.

Justificación

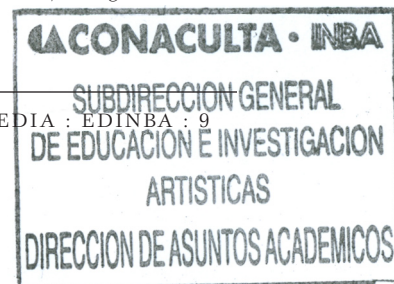
Después de diez años de haberse instituido en la Escuela de Diseño los estudios de posgrado y ofrecer cursos y diplomados en Multimedia, además de haber especializado a ocho generaciones de egresados de la Especialidad con el mismo nombre —en los que se ha pretendido brindar una oferta de grado a nivel experto en el área—, se han detectado diversas situaciones que mueven a la necesidad de replantearla. Entre otros factores a considerar, mencionaremos a continuación los que resultan más relevantes.

Debido por una parte al desarrollo acelerado que han experimentado las tecnologías de cómputo y las telecomunicaciones, y por otra al dominio cada vez más extensivo de los recursos informáticos por parte de los profesionales del Diseño y la Comunicación Audiovisual, es necesario reorientar el enfoque de los contenidos programáticos originales de la Especialidad en Multimedia, desde simples estrategias de capacitación técnica, hacia estructuras del conocimiento más complejas promovidas por la interactividad, la simulación computarizada o la interconectividad, en las que se contemplen los fundamentos teóricos, tanto de las nuevas prácticas, como de sus contextos disciplinarios emergentes.¹⁵ En efecto, los propósitos educativos con que inicialmente se concibió la Especialidad, resultan ahora demasiado enfáticos en el aspecto del desarrollo de habilidades técnicas, dejándose de lado importantes contenidos conceptuales que son fundamentales para la comprensión de la disciplina como es entendida y practicada en la actualidad.

El esquema modular secuencial con el que se planeó aquella Especialidad, presenta, bajo las condiciones actuales, una serie de problemáticas técnico-administrativas que no han facilitado la adecuada impartición de los contenidos, ya que en su operación evitan el cruce de la teoría con sus prácticas. Con el plan modular se agotaba la pertinencia de los temas cubiertos una vez que se había terminado dicha unidad de aprendizaje. Por lo tanto, se hace necesaria una estrategia que evite el aislamiento logístico de los contenidos temáticos y permita un enlace tanto transversal, como secuencial y progresivo, basado en una estructura curricular que permita la adecuada profundización en los temas propuestos, misma que en las anteriores condiciones resultaba escasa, de acuerdo con el esquema de especialización que se proponía.

En este sentido, para poder lograr los objetivos académicos mínimamente adecuados para este tipo de estudios de especialización, en donde se puedan incorporar temas, ejercicios y actividades que refuercen el proceso enseñanza aprendizaje orientado ha-

¹⁵ “En la megaconvergencia de hipertexto, multimedia, realidad virtual, redes neurales, agentes digitales e incluso vida artificial, cada medio está cambiando partes diferentes de nuestras vidas —nuestros modos de comunicación, entretenimiento y trabajo—, pero la Red potencialmente cambia todo eso y más, todo a la vez. Internet nos da acceso a un entorno real, casi orgánico, de millones de inteligencias humanas perpetuamente trabajando en algo y en todo con una relevancia potencial para cualquiera y para todos. Es una nueva condición cognitiva a la que yo llamo *Webness*!” Kerchove, Derrick de, *Inteligencias en conexión*, Gedisa, Barcelona, 1999, p. 19.



cia el conocimiento experto, se sugirió de entrada, como medida administrativa, dotar a la Especialidad de un mayor número de horas tanto presenciales como extraclase, por lo tanto, proponemos pasar de una carga horaria presencial de ocho horas a la semana, a otra de al menos 10 horas, lo que si bien en lo cuantitativo representaría un incremento del 25%, promovería mejores condiciones para el desarrollo cualitativo del proceso enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, es conveniente incorporar actividades no presenciales que no estaban contempladas en el plan de estudios vigente y destinarles créditos a través de trabajos extraclase planeados y guiados con esquemas académicos que permitan a los participantes ampliar las oportunidades y beneficios de modalidades educativas alternas a las puramente escolarizadas y presenciales, aprovechando para ello los recursos que brindan las tecnologías educativas actuales, lo que hasta ahora se ha venido realizando, pero de manera poco sistemática. En consecuencia, se incrementará el total de créditos que deben otorgarse a los estudios de especialidad, para además, cumplir con el requisito establecido en el acuerdo de la Secretaría de Educación Pública, que en este caso es de 45.¹⁶

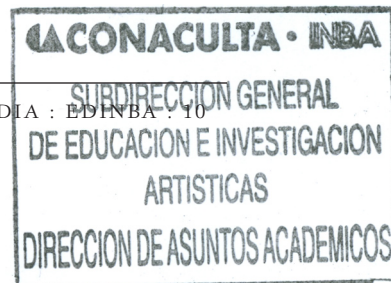
El sistema de evaluación que resultaba de la división en módulos de la Especialidad, provocaba una atención apresurada en tiempo y esfuerzo, tanto para los alumnos como los docentes, porque se requería realizar estos procesos al término de cada unidad de aprendizaje, es decir, cada tres semanas, lo que complicaba el uso de instrumentos de evaluación diversificados. La situación anteriormente enunciada, provocaba situaciones adversas al proceso educativo particular de la Especialidad, en las que se destaca el hecho que los alumnos estaban más preocupados por lograr una calificación aprobatoria,¹⁷ que por el aprendizaje eficiente, es decir, en muchos casos se sobreponían los aspectos escolares-administrativos a los académicos.

Es por ello que en la nueva propuesta se replantean los procedimientos de evaluación semestral de estos estudios; se busca privilegiar la evaluación continua de los procesos de aprendizaje, sobre las pruebas parciales que refieren casi exclusivamente a elaborar un *producto*. Del mismo modo, se propone un mayor rigor académico en los procedimientos de evaluación intermedia (semestral), además de concretar una regulación de los instrumentos para la evaluación final, al término de los estudios, a través de un trabajo recepcional consistente tanto en el proyecto multimedia elaborado, como en el documento académico que lo sustente.

Debe mencionarse que el plan anterior no contemplaba en ningún caso modalidades de recuperación para aquellos alumnos que obtenían calificaciones no aprobatorias, por lo que ahora se incorporan estrategias y opciones en ese sentido, para los casos en que se justifiquen plenamente. Para ello, se sugiere nivelar las normatividades vigentes de los posgrados, con las de la Licenciatura en Diseño, tomando en cuenta las particularidades derivadas de sus naturales diferencias y similitudes.

¹⁶ "Acuerdo número 279 por el que se establecen los trámites y procedimientos relacionados con el reconocimiento de validez oficial de estudios del tipo superior". *Diario Oficial de la Federación*, (Primera Sección), Lunes 10 de julio de 2000, p. 19.

¹⁷ Con la estructura vigente, si el alumno no acredita satisfactoriamente un módulo, pierde el derecho a continuar con sus estudios en la Especialidad.



Al tratarse de estudios de posgrado, se espera que los aspirantes hayan acreditado el ciclo previo de estudios, esto es, que tengan el título de licenciatura correspondiente y no únicamente una constancia de término de la misma; así mismo es deseable que los candidatos evidencien cierta experiencia profesional en el área. Sin embargo, estos requisitos se han modificado para aquellos casos en que legítimamente la Especialidad será cursada como opción de titulación por egresados de la Licenciatura en Diseño de la EDINBA o de otras instituciones, por lo que los aspirantes pueden ingresar a la especialidad al cumplir los requisitos correspondientes, tener un certificado total de estudios de licenciatura y haber egresado por lo menos un año antes a la fecha de su solicitud.

La impartición de los estudios de la especialidad implica contar con opciones de equipamiento tecnológico acordes con la realidad profesional cotidiana a la que se enfrentan los alumnos en entornos típicos de trabajo. Si bien no es el objetivo principal de esta Especialidad brindar una simple capacitación operativa, puede considerarse un déficit no contar con la cantidad y calidad de recursos con los que se pretende impartir estudios de actualización tecnológica.

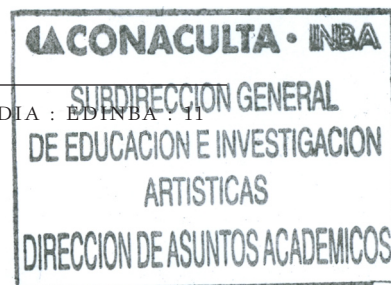
Para tal efecto, es responsabilidad de las autoridades escolares considerar las diferentes opciones ciertamente viables en nuestro contexto, en términos de equipamiento, a través de colaboraciones, donaciones, convenios o financiamientos educativos con instituciones públicas o privadas, interesadas en participar de manera efectiva en proyectos como el que se presenta.

Basados en las anteriores consideraciones y en las experiencia académica y profesional de los involucrados en la Especialidad actual, así como en la urgente necesidad de actualización del Diseño contemporáneo, a partir de sus relaciones con disciplinas como la comunicación, las humanidades, el arte y las tecnologías informáticas y de telecomunicaciones, se justifica plenamente la necesidad de reestructurar el Plan de estudios de la Especialidad en Multimedia de la Escuela de Diseño.

La oportunidad que se brinda a quienes han colaborado desde sus inicios con este importante proyecto educativo, permite valorar tanto las fortalezas como las debilidades propias de este proyecto educativo, por lo que la nueva propuesta de estudios de posgrado redundará en una alta profesionalización del Diseño Multimedia.

De la Especialidad en *Multimedia* a la Especialidad en *Diseño Multimedia* no sólo se enfatiza el papel de la disciplina proyectual, sino que a las actividades cognitivas de nivel superior se suman los conocimientos y habilidades que permiten el dominio de estrategias y técnicas de edición, producción, distribución y consumo de las publicaciones multimedia.

Estos son los principios a los que aspira la disciplina. En su enseñanza, tanto en la implementación tecnológica como para la construcción de sentido, deberán adquirir igual importancia. Comprender los procedimientos involucrados en la realización de mensajes a través de canales digitales y la dedicación, interés y creatividad de los participantes serán los que marquen la gran diferencia en la especialización de egresados capaces de desenvolverse plenamente como realizadores profesionales de producciones multimediáticas digitales.



Fundamentaciones

CONTEXTO PROFESIONAL

La Especialidad en Diseño Multimedia se desarrolla en un contexto profesional en el que los aspirantes a estudios de posgrado advierten la necesidad de profundizar en conocimientos y habilidades adquiridos en sus respectivas licenciaturas, para enfrentar con mejores recursos la competencia que encuentran en un ámbito laboral especializado, como lo es la producción Multimedia, así como de la necesidad de solventar carencias de actualización en áreas relacionadas con este campo disciplinario. Los alumnos que ingresan a esta Especialidad se encuentran preocupados por ampliar sus capacidades profesionales¹⁸ —y por lo tanto sus oportunidades laborales y expectativas económicas—, por lo que están dispuestos a continuar invirtiendo esfuerzos importantes en su educación formal.

Los principales demandas y necesidades que debe satisfacer el egresado de la Especialidad en Diseño Multimedia, se ubican en el rubro de la sociabilización de bienes¹⁹ culturales y de consumo por medio del diseño, producción y distribución de publicaciones digitales, renovar las propiedades y características del diseño gráfico y la comunicación audiovisual tradicionales, e integrarlas al contexto de las nuevas tecnologías.

Desde una perspectiva institucional al concepto de bienes culturales se asocia el de *industrias culturales*:

A nadie puede escapar el hecho de que el diseño no sólo es creatividad sino el motor de grandes industrias en todo el mundo, y en México las empresas independientes han empezado a abrirse paso y llegado incluso a colocarse en el extranjero.

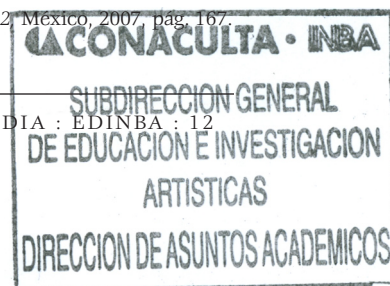
La moda, la joyería, el diseño de muebles y ornamentos, el propio diseño gráfico, incluido aquel que requiere la promoción y la difusión a través de la tecnología digital, son expresiones creativas que también reflejan y expresan la realidad sociocultural de donde emerge la imaginación que las hace posibles. Es también un terreno creativo en el que la experimentación ocupa un lugar preponderante²⁰

Con la especialización en Diseño Multimedia se pretende proporcionar a los estudiantes herramientas teórico metodológicas que permitan a los alumnos utilizar y manipular una serie de técnicas y estrategias multimediáticas, de tal modo que cuando sean

¹⁸ "El realizador [de Nuevos Medios] es un profesional que se ha tenido que adaptar a las nuevas técnicas y tecnologías para conseguir un producto final muy notable, de una manera rápida y eficaz. Es quizá uno de los profesionales al que más se le ha exigido en ese sentido". Peñafiel Saiz, Carmen y López Vidales, Nereida, *Claves para la era digital*, Universidad del País Vasco, Bilbao, s/f, p. 266.

¹⁹ "... a través del concepto general de 'bienes', [se] comprometen todas las disciplinas de diseño". Costa, Joan, "Reinventar el mundo. Diseño: ¿Servir o seducir?", en *El Ángel, Suplemento cultural del periódico Reforma*, 30 de septiembre de 2007, núm. 693.

²⁰ Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*, México, 2007, pag. 167.



especialistas, puedan asumir cabalmente el rol ejecutivo de líderes de proyecto. Por otra parte, la formación de expertos en este ramo, permite aliviar el rezago en que se encuentran tanto las instituciones educativas como productivas que, al centrarse en la simple capacitación técnica de sus procesos, retrasaron por mucho tiempo la necesidad de contar con estudios especializados en Diseño Multimedia.

Debe considerarse, además, que es obsoleto pensar en la Multimedia como exclusiva de las computadoras de escritorio. Son los nuevos dispositivos de comunicación móvil (teléfonos celulares, organizadores personales PDA, etcétera) los que marcan hacia donde se debe dirigir la Multimedia y es tarea de los especialistas en el área facilitar la interacción de las personas a través de las telecomunicaciones, como parte fundamental en que éstas se relacionan, lo cual tiene obviamente un impacto social, ya que “supone desde el punto de vista de la ideología, participar de un cuerpo imaginario global e inmaterial”²¹.

En este sentido, las posibilidades de desenvolvimiento profesional de un especialista en Diseño Multimedia son muy vastas en este momento, toda vez que ese mercado está en expansión; como ejemplos podríamos mencionar:

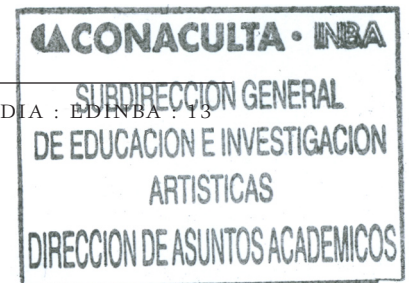
- Dirección de proyectos, ya que cuenta con las herramientas para discernir problemáticas comunicacionales y encontrarle una solución apropiada.
- Implementación de técnicas que permitan optimizar el trabajo de diseño de sistemas multimedia.
- Diseño de Interfaces de usuario transparentes²².
- Operación de diferentes herramientas de desarrollo disponibles.

Sin embargo, las deficiencias del sistema educativo nacional coloca a los profesionales de la Multimedia en una situación de desventaja comparativa con sus equivalentes norteamericanos (canadienses y estadounidenses), europeos y asiáticos, en razón del acceso a la tecnología y a la cultura, por lo cual se encuentran en condiciones menos favorables para ser absorbidos por las grandes firmas mediáticas en cargos directivos. Algunos obstáculos están manifiestos:

- El desfase tecnológico en el que se encuentra nuestro país con respecto a los países donde se desarrolla la tecnología de punta.
- Las limitaciones económicas para renovar o reemplazar frecuentemente el *hardware* y *software* requeridos para mantenerse actualizado.
- La falta de tiempo para acceder a programas de educación continua por la carga de trabajo en el ambiente laboral de nuestro país.
- El desconocimiento de parte de los empleadores de esta disciplina, que evita el máximo provecho de sus conocimientos.

²¹ Romano, Eduardo M., *La cultura digital*, Lugar Editorial, Buenos Aires, 2000, p. 107.

²² “En esto radica el diseño de interfaces: hacerlas desaparecer... [ya que]... el problema tiene poco que ver con el diseño de un panel comando y mucho con el diseño de un ser humano”. Negroponte, Nicholas, *Ser Digital*, Océano/Atlántida, México, 1996, p. 112.



FUNDAMENTACIÓN SOCIAL

Los datos provenientes de las dinámicas académicas y los análisis desarrollados en reuniones colegiadas de evaluación curricular y de la coordinación de la Especialidad en Multimedia, nos permiten perfilar el entorno social y económico en que ésta se ha desenvuelto.

En general, la población de aspirantes, egresados y alumnos, está compuesta por hombres y mujeres mexicanos de clase media y media-baja, profesionistas, mayoritariamente solteros, aunque se incluyen algunos casados y con hijos. Todos cuentan con estudios universitarios en las ramas del Diseño, Comunicación, Artes Visuales e Ingeniería (en ese orden de incidencia), con un promedio de edad de 26 años.

Habitualmente cuentan con empleo fijo en instituciones públicas o privadas y en algunos casos como profesionistas independientes (*freelance*), con ingresos variables que parecen oscilar entre 5 y 15 mil pesos mensuales. Los participantes en este programa educativo cuentan con una cultura general que puede considerarse como promedio, con debilidades destacables en lo concerniente al uso del lenguaje escrito y al reconocimiento de tópicos culturales y artísticos.

Por otra parte, aunque la necesidad de actualización constante no es exclusiva de los profesionales en Multimedia —ya que en todo el ámbito educativo y profesional, es cada vez más importante preocuparse por adquirir mayores y más actuales conocimientos—, consideramos que los interesados en el Diseño Multimedia como especialización profesional, deben mantener una constante actualización en lo referente a una habilitación en el empleo de nuevas tecnologías, plataformas y versiones de sus instrumentos de trabajo, así como reconocer su impacto globalizador en la cultura, el arte, la economía y la política a niveles por encima del promedio universitario. Es una perspectiva que ya se había previsto desde hace más de veinte años:

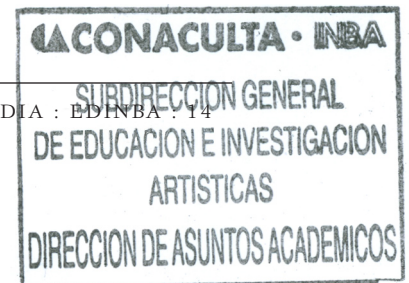
... con la nueva tecnología, la educación continuada (sic)... será algo más que el problema de cursos de recreo y otra 'educación para adultos'. Antes bien, incluirán un entorno que dará una dimensión asombrosa a la búsqueda de información y al pensamiento creativo".²³

Los procesos técnicos se actualizan cada vez más rápido, por lo tanto no es el estar más informado lo que les permitirá un mejor desempeño, sino el estar constantemente actualizado, lo cual se verá reflejado en un mejor desempeño. En ese sentido y en particular tendríamos que mencionar la necesidad de actualización en los lenguajes de programación, el manejo de sistemas de información complejos y los soportes tecnológicos.

Finalmente, entre las eventuales satisfacciones profesionales de un experto en Diseño Multimedia, podríamos considerar, entre otras:

- La total transformación de su concepción acerca del Diseño y la comunicación colectiva, grupal e interpersonal.

²³ Dizard, Wilson P., *La era de la información*, Publigráficos. S. A., México, 1989. p. 8. La primera edición de este libro, en su idioma original, se remonta a 1982.



- El realizar una labor con conocimientos sólidos, superando el empirismo que ha sido una constante en esta área.
- Ampliar sus capacidades profesionales, ya que al evolucionar la tecnología el diseñador evoluciona con ella.
- Desarrollar un trabajo que puede ser visible en cualquier parte del mundo y al mismo tiempo competir (y compartir) con homólogos de otros países.
- Existe la posibilidad de obtener retroalimentación por parte del usuario final para el perfeccionamiento de sus productos.
- Aprovechar oportunidades en el campo laboral debido a tener una especialización con objetivos muy específicos.
- Amplificar su imaginario cultural, sus habilidades técnicas y potencial creativo.
- Contar con un respaldo académico que le brinde mayor estabilidad y certeza laboral.

FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Los marcos conceptuales en que se basa la Especialidad en Diseño Multimedia, parten del desarrollo de las Tecnologías de la Información y del aporte de diferentes disciplinas,²⁴ que han tratado de explicar el fenómeno y organizar su conocimiento.

De esta manera, los marcos conceptuales en que se basa la programación de la Especialidad se encuentran vinculados estrechamente a la perspectiva filosófica del Pragmatismo en tanto “búsqueda de las consecuencias prácticas del pensamiento”,²⁵ del “asumir la posibilidad y la necesidad de superar la quiebra entre fines teóricos y necesidades prácticas, restituyendo al sujeto en el centro de una actividad integral que se sirve de la razón para hacer viables sus proyectos”²⁶ o del papel de las artes en la transformación de la conciencia;²⁷ la Teoría de Sistemas en tanto perspectiva “que permite justificar las diferencias metodológicas en los diversos campos de estudio”²⁸, como la Teoría de la Información, que busca “una respuesta a los problemas técnicos del proceso de comunicación”²⁹ y la Cibernética en cuanto al estudio de procesos “que conducen a la regulación de un sistema”³⁰, así como las intuiciones teóricas de la Tecnocultura que plantean un “un esfuerzo que descodifique y comprenda los significa-

²⁴ “Ideas y conceptos provenientes de la biología, la teoría de la computación, la ecología industrial y la microeconomía van convergiendo a un pensamiento de la complejidad que por fin dejó el terreno de las enunciaciones y se vuelca en materializaciones y diseños”. Piscitelli, Alejandro, *Ciberculturas 2.0*, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2002, p. 23.

²⁵ Diccionario de la Real Academia Española. Vigésima segunda edición, 2001.

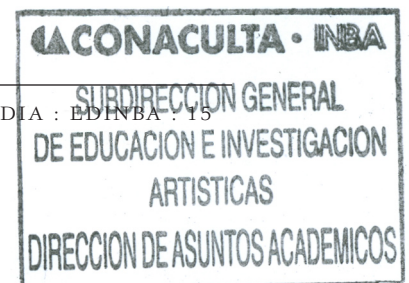
²⁶ Faerna, Ángel Manuel, *Pragmatismo*. En Román Reyes (Dir): *Diccionario Crítico de Ciencias Sociales*, pub. electrónica, Universidad Complutense, Madrid, 2002. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/eurotheo/diccionario>.

²⁷ Eisner, Elliot W., *Cognición y curriculum*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1998; “Arte como experiencia”, en Hook, Sidney, *John Dewey, semblanza intelectual*, Paidós, Barcelona, 2000.

²⁸ *Diccionario de filosofía contemporánea*, Ediciones Sígueme, Salamanca, 1976; von Bertalanffy, Ludwig, *Teoría general de los sistemas*, FCE, México, 2006; Johnson, Steven, *Sistemas emergentes*, FCE/Turner, Madrid, 2003; García, Rolando, *Sistemas complejos*, Gedisa, Barcelona, 2006.

²⁹ López, Alejandro; Parada, Andrea; Simonetti, Franco, *Introducción a la psicología de la comunicación*, Ediciones Universidad Católica de Chile, Santiago, 1995.

³⁰ Gros, Begoña. “De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante”, revista *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Ediciones Universidad de Salamanca, Volumen 2001-2.



dos que se otorgan a estos instrumentos tecnológicos y su vinculación con los valores sociales propios de la sociedad en la que se representan³¹.

Los campos conceptuales mencionados proporcionan el sustento teórico-metodológico para el análisis y síntesis del Diseño de los discursos comunicativos multimediatos, y conllevan la responsabilidad de consolidar en los estudiantes la actitud de tomar decisiones ejecutivas en esta área, cuyo desempeño se vea, además, influido determinadamente por el juicio ético.³²

En el mismo sentido, el desarrollo de la Especialidad mostrará las relaciones entre conocimiento y tecnologías, entre conocimiento e información y las prácticas culturales que se derivan de tales correspondencias.³³

La adecuada atención a estos campos del conocimiento, permitirán la formación de profesionales con las bases teóricas y prácticas que marquen una clara diferencia con aquellos que sólo conocen el manejo práctico y mecánico de las herramientas digitales, ya que simplemente partiendo de la parte *sensible* de los sistemas multimedia (la interfaz de usuario), compartimos la idea de que su construcción "no es una cuestión de programación, sino un problema comunicacional".³⁴

FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Considerando las orientaciones conceptuales y metodológicas que sustentan esta especialidad nos lleva a recapacitar sobre el aprendizaje de tal forma que éste se vuelva significativo lo cual permitirá que los alumnos puedan responder de forma eficiente a las necesidades actuales en su formación.

Como un referente teórico tenemos a D. Ausubel el cual señala que aprender significativamente implica una transformación del conocimiento, una asimilación que se produce en un contexto educativo, es decir, en el marco de una situación de interiorización o asimilación por parte de los alumnos a través de la instrucción formalmente establecida.

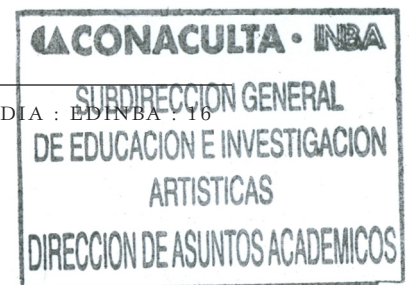
Por ello es de suma importancia que se considere la planeación de las estrategias instruccionales que se utilizarán en la clase tomando en cuenta entre otros aspectos: los materiales didácticos, el tiempo estimado para la revisión de los contenidos y las características de los aprendices. La forma en que se expondrán las actividades propiciará un aprendizaje en el alumno, en el cual comprenda, transforme y retenga la información y no sólo sea meramente memorístico o repetitivo.

³¹ Nicolás, Miguel, "Tecnocultura y Juventud en la Comunicación Publicitaria", revista *Razón y Palabra*, núm. 39; Aronowitz, Stanley, *et al.*, *Tecnociencia y cibercultura*, Paidós Multimedia, Barcelona, 1998; Lévy, Pierre, *Cibercultura. la cultura de la sociedad digital*, Anthropos /UAM Iztapalapa, Barcelona, 2007; Scolari, Carlos, *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona, 2004; García Canclini, *Lectores, espectadores e internautas*, Gedisa, Barcelona, 2007.

³² Morin, Edgar, *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, El Correo de la UNESCO, México, 2001; Gardner, Howard, "El diseño de una educación para la comprensión", en *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*, Paidós, Barcelona, 2000; *ibid.*, *Las cinco mentes del futuro*, Paidós, Barcelona, 2005.

³³ Lion Carina, *Imaginar con tecnologías. Relaciones entre tecnologías y conocimiento*, Stella/La Crujía, Buenos Aires, 2006; Barret, Edward, *et al.*, *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Paidós, Barcelona, 1997.

³⁴ Scolari, Carlos, *ibid.*, p. 128.



En este sentido el estudiante necesita adoptar un papel activo dentro y fuera del salón de clases, para que investigue, cuestione, relacione la información con su realidad y planteé proyectos viables; que él mismo esté consciente de generar su propio aprendizaje, que le dé un sentido y una aplicación específica, esta actitud le permitirá ubicarse dentro de su realidad.

En el contexto educativo de la Especialidad se propone desarrollar el pensamiento crítico, evidenciado en la formación de capacidades de pensamiento de nivel superior, por ejemplo, en la evaluación de la credibilidad de una fuente de información; el análisis de argumentos; la presentación de una postura con ayuda de una argumentación oral o escrita; y el reconocimiento de las etapas de la resolución de problemas de diseño.³⁵

El docente, además de impartir su cátedra de forma tradicional, coordinará e incorporará estrategias de enseñanza diversas en la presentación de los contenidos, para que los alumnos se apropien del conocimiento y su aprendizaje sea más significativo.

En ese sentido, el docente abordará las asignaturas desde la selección de los tópicos y temas del programa; al determinar el nivel de asimilación del conocimiento; al formular y delimitar objetivos; al elegir los métodos de enseñanza; al seleccionar nuevos recursos didácticos; al reactivar los conocimientos previos; al plantear las situaciones problemáticas; al construir significados y organizar lo aprendido; al evaluar los procesos desarrollados durante la clase e inclusive, al orientar las tareas y actividades extraclase.

FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes fundamenta su propuesta educativa en diversas leyes generales y específicas: el Artículo tercero constitucional, la Ley General de Educación, la Ley para la Coordinación de la Educación Superior, la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, la Ley que Crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, entre otras.

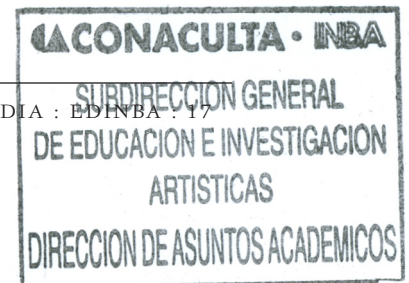
Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

El Artículo tercero constitucional referido a la educación el cual expresa que:

La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

- I. Garantizada por el Artículo 24 de la libertad de creencias, dicha educación será laica y, por tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.
- II. El criterio que orientará a esa educación se basará en los resultados del progreso científico y luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además:

³⁵ Boisvert, Jacques, *La formación del pensamiento crítico*, FCE, México, 2004; Eisner, Elliot W., *Cognición y currículum*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1998.



- a) Será democrática, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en la participación constante hacia el mejoramiento económico, social y cultural del pueblo.
- b) Será nacional, sin hostilidades ni exclusivismos, atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura, y
- c) Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte al educando, como por el aprecio de la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, así como por el cuidado que se ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos.

[...]

V. Además de impartir la educación preescolar, primaria y secundaria, señaladas en el primer párrafo, el Estado promoverá y atenderá todos los tipos y modalidades educativos, incluyendo la educación superior, necesarios para el desarrollo de la Nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y difusión de nuestra cultura.

[...]

VII. Las universidades y las demás instituciones de educación superior a las que la ley otorgue autonomía, tendrán la facultad y la responsabilidad de gobernarse a sí mismas; realizarán sus fines de educar, investigar y difundir la cultura de acuerdo con los principios de este artículo, respetando la libertad de cátedra e investigación y de libre examen y discusión de las ideas; determinarán sus planes y programas; fijarán los términos de ingreso, promoción y permanencia de su personal académico y administrarán su patrimonio".

Ley General de Educación

A partir de ese marco constitucional que es el principio rector de nuestra educación, se derivan una serie de leyes y reglamentos, que hace en referencia específica a la educación, la cultura y a las artes.

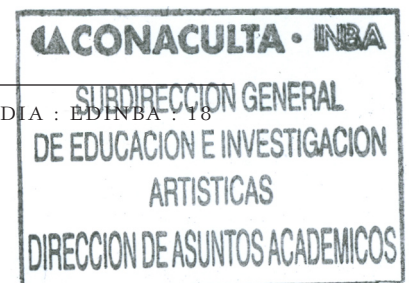
Así, la visión que se tiene sobre el significado de la educación en la sociedad y el individuo, tanto como el papel que el Estado cumple, se encuentran definidos dentro de la *Ley General de Educación*³⁶, de la cual se destaca lo siguiente:

Capítulo I. Disposiciones Generales

Artículo 1o. Esta Ley regula la educación que imparten el Estado —Federación, entidades federativas y municipios—, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios. Es de observancia general en toda la República y las disposiciones que contiene son de orden público e interés social.

La función social educativa de las universidades y demás instituciones de educación superior a que se refiere la fracción VII del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se regulará por las leyes que rigen a dichas instituciones.

³⁶ *Ley General de Educación*. Publicada en el *Diario Oficial de la Federación* el 13 de julio de 1993. Última reforma: 13 de marzo de 2003.



Artículo 2o. Todo individuo tiene derecho a recibir educación y, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

En el proceso educativo deberá asegurarse la participación activa del educando, estimulando su iniciativa y su sentido de responsabilidad social, para alcanzar los fines a que se refiere el artículo 7o.

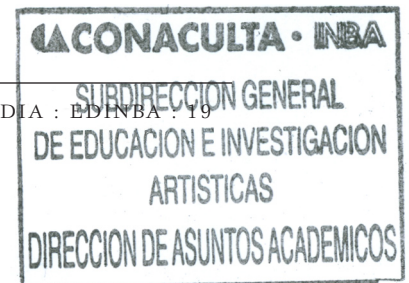
[...]

Artículo 5o. La educación que el Estado imparta será laica y, por lo tanto, se mantendrá por completo ajena a cualquier doctrina religiosa.

[...]

Artículo 7o. La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios tendrá, además de los fines establecidos en el segundo párrafo del Artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, los siguientes:

- I. Contribuir al desarrollo integral del individuo, para que ejerza plenamente sus capacidades humanas;
- II. Favorecer el desarrollo de facultades para adquirir conocimientos, así como la capacidad de observación, análisis y reflexión críticos;
- III. Fortalecer la conciencia de la nacionalidad y de la soberanía, el aprecio por la historia, los símbolos patrios y las instituciones nacionales, así como la valoración de las tradiciones y particularidades culturales de las diversas regiones del país;
- IV. Promover mediante la enseñanza el conocimiento de la pluralidad lingüística de la Nación y el respeto a los derechos lingüísticos de los pueblos indígenas.
- V. Infundir el conocimiento y la práctica de la democracia como la forma de gobierno y convivencia que permite a todos participar en la toma de decisiones al mejoramiento de la sociedad;
- VI. Promover el valor de la justicia, de la observancia de la Ley y de la igualdad de los individuos ante ésta, así como propiciar el conocimiento de los Derechos Humanos y el respeto a los mismos;
- VII. Fomentar actitudes que estimulen la investigación y la innovación científicas y tecnológicas;
- VIII. Impulsar la creación artística y propiciar la adquisición, el enriquecimiento y la difusión de los bienes y valores de la cultura universal, en especial de aquellos que constituyen el patrimonio cultural de la Nación;
- IX. Estimular la educación física y la práctica del deporte;
- X. Desarrollar actitudes solidarias en los individuos, para crear conciencia sobre la preservación de la salud, la planeación familiar y la paternidad responsable, sin menoscabo de la libertad y del respeto absoluto a la dignidad humana, así como propiciar el rechazo a los vicios;



XI. Inculcar los conceptos y principios fundamentales de la ciencia ambiental, el desarrollo sustentable así como de la valoración de la protección y conservación del medio ambiente como elementos esenciales para el desenvolvimiento armónico e integral del individuo y la sociedad.

XII. Fomentar actitudes solidarias y positivas hacia el trabajo, el ahorro y el bienestar general.

Artículo 8o. El criterio que orientará a la educación que el Estado y sus organismos descentralizados impartan —así como toda la educación primaria, la secundaria, la normal y demás para la formación de maestros de educación básica que los particulares impartan—, se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios. Además:

I. Será democrático, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo;

II. Será nacional, en cuanto -sin hostilidades ni exclusivismos- atenderá a la comprensión de nuestros problemas, al aprovechamiento de nuestros recursos, a la defensa de nuestra independencia política, al aseguramiento de nuestra independencia económica y a la continuidad y acrecentamiento de nuestra cultura, y

III. Contribuirá a la mejor convivencia humana, tanto por los elementos que aporte a fin de robustecer en el educando, junto con el aprecio para la dignidad de la persona y la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, cuanto por el cuidado que ponga en sustentar los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos los hombres, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos.

Artículo 9o. Además de impartir la educación preescolar, la primaria y la secundaria, el Estado promoverá y atenderá —directamente, mediante sus organismos descentralizados, a través de apoyos financieros, o bien, por cualquier otro medio— todos los tipos y modalidades educativos, incluida la educación superior, necesarios para el desarrollo de la Nación, apoyará la investigación científica y tecnológica, y alentará el fortalecimiento y la difusión de la cultura nacional y universal.

Ley que Crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura

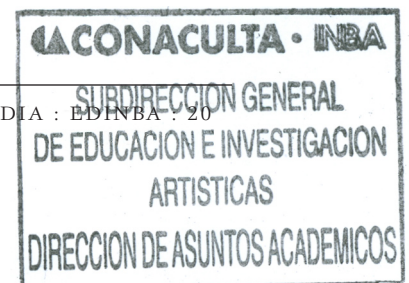
Por su parte, la Ley que creó al Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura³⁷, manifiesta, entre otras cosas, el papel que el Instituto debe desempeñar con relación a la educación artística y a las Bellas Artes en general:

[...]

Artículo 2. El Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura dependerá de la Secretaría de Educación Pública y tendrá las finalidades siguientes:

I. El cultivo, fomento, estímulo, creación e investigación de las bellas artes en las ramas de la música, las artes plásticas, las artes dramáticas y la danza, las bellas letras en todos sus géneros y la arquitectura.

³⁷ *Ley que Crea el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*. (Última reforma aplicada 11-12-1950). *Diario Oficial de la Federación*, 31 de diciembre de 1946



II. La organización y desarrollo de la educación profesional en todas las ramas de las Bellas Artes; de la educación artística y literaria comprendida en la educación general que se imparte en los establecimientos de enseñanza preescolar, primaria, de segunda enseñanza y normal y superior.

Para la coordinación, planeación, organización y funcionamiento de la finalidad a que se contrae el presente inciso, se creará un Consejo Técnico Pedagógico como órgano del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, que bajo la presidencia de su director se integrará con representantes de las dependencias técnicas correspondientes de la Secretaría de Educación Pública y con representantes de las dependencias también técnicas del propio Instituto.

III. El fomento, la organización y la difusión de las Bellas Artes, inclusive las bellas letras, por todos los medios posibles y orientada esta última hacia el público en general y en especial hacia las clases populares y la población escolar.

IV. El estudio y fomento de la televisión aplicada a la realización, en lo conducente, de las finalidades del Instituto.

V. Las demás que en forma directa o derivada le correspondan en los términos de esta Ley y de las que resultaren aplicables.

Artículo 3. Las escuelas, instituciones y servicios, que en el futuro cree el Gobierno Federal con finalidades semejantes a las comprendidas en el artículo anterior, quedarán a cargo y bajo la dependencia del Instituto. Igualmente, las subvenciones que otorgue el Gobierno Federal, así como los trabajos que encargue o patrocine para el fomento de actividades de la misma naturaleza de las que conforme a la presente Ley son propias del Instituto, deberán ser otorgadas, encargados o patrocinados por éste.

[...]

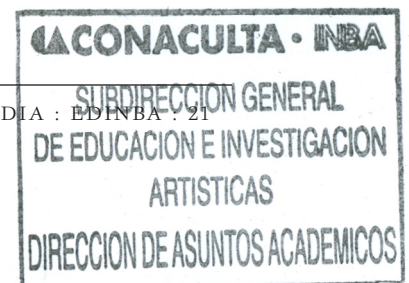
Artículo 6. Para su funcionamiento el Instituto se compondrá de las direcciones, departamentos, establecimientos técnicos y dependencias administrativas y docentes que su reglamento determine, y entre otros se compondrá del Conservatorio Nacional de Música, de la Escuela de Danza, de la Escuela de Pintura y Escultura, del Palacio de Bellas Artes, del Departamento de Música, del Departamento de Artes Plásticas, del Departamento de Teatro y Danza, así como de las demás dependencias de estos géneros que sean creadas en lo futuro.

[...]

Artículo 9. El Director y Subdirector Generales, los directores técnicos, los jefes de departamento y los técnicos que el efecto señale el reglamento respectivo, constituirán el Consejo Técnico del Instituto, organismo que en todo caso será presidido por el Director General.

[...]

Artículo 14. Los bienes, aportaciones, o liberalidades que el Instituto adquiera o reciba de instituciones y personas particulares o de gobiernos extranjeros, así como en general las percepciones que a cualquier título obtenga el Instituto, estarán exentos del pago de toda clase de contribuciones, impuestos o derechos.



Programa Nacional de Cultura 2007-2012

Las condiciones y las necesidades de la educación artística y las respuestas que se han ofrecido han evolucionado y modificado de acuerdo con la dinámica social. Así, diversas líneas generales han orientado la propuesta educativa de la Escuela de Diseño en los pasados diez años, por ejemplo, los programas de modernización educativa para mejorar la calidad de la educación superior y el *Programa Nacional de Cultura 2001-2006/ La cultura en tus manos*³⁸ que fundamentaba cinco principios vigentes de política cultural y una misión que suscribía el INBA:

- Respeto a la libertad de expresión y creación.
- Afirmación de la diversidad cultural.
- Igualdad de acceso a los bienes y servicios culturales.
- Ciudadanización de la política y el quehacer culturales.
- Federalismo y desarrollo cultural equilibrado.

[...]

El Programa Nacional de Cultura 2001-2006 tiene como misión la siguiente:

Acrecentar la equidad y la igualdad de oportunidades de desarrollo cultural, a partir de la preservación y difusión del patrimonio cultural en toda la variedad de sus manifestaciones tangibles e intangibles, pasadas y contemporáneas, y del estímulo y el impulso a la educación, la creación y la difusión artísticas y culturales al alcance de todos los mexicanos.

El *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*,³⁹ es un documento que avanza en la concepción gubernamental sobre la cultura y la educación artísticas, articulada en ocho ejes: Patrimonio y diversidad cultural; Infraestructura cultural; Promoción cultural nacional e internacional; Estímulos públicos a la creación y mecenazgo; Formación e investigación antropológica, histórica, cultural y artística; Esparcimiento cultural y lectura; Cultura y turismo; Industrias culturales.

El *Programa* reconoce que el México actual

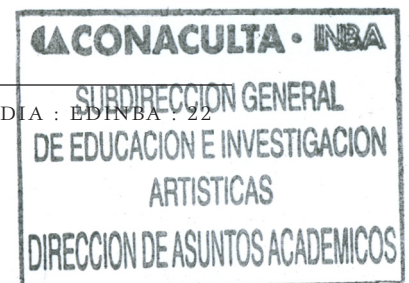
se encuentra dentro de un proceso de globalización caracterizado por el flujo del conocimiento, de la información y los intercambios económicos, elementos que repercuten de manera decisiva en las manifestaciones culturales.

Nuevos conceptos sobre sectores como el de las industrias culturales (cinematográfica, televisiva, radiofónica, fonográfica, editorial, de diseño, de artesanías, entre otras); nuevas definiciones como las correspondientes a la diversidad cultural y al valor del patrimonio inmaterial, antes denominado "intangible" por la UNESCO; nuevas prácticas enriquecidas con conocimientos interdisciplinarios como la de turismo cultural, se han hecho presentes con enorme fuerza tanto en el vocabulario y la actividad cotidiana como en los espacios propios de la economía y del mercado y han alcanzado así una mayor permeabilidad social.⁴⁰

³⁸ *Programa Nacional de Cultura 2001-2006 / La cultura en tus manos*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2001.

³⁹ *Programa Nacional de Cultura 2007-2012*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 2007.

⁴⁰ *Op. cit.*, pág. 15.



así como la necesidad de impulsar al Diseño:

Es pues necesario lograr que el Diseño, como expresión que puede mezclar la creatividad, la belleza y la utilidad, ocupe en México el lugar central que tiene en toda sociedad avanzada y se produzca una mejor interrelación entre el mundo de los creativos del diseño, el ámbito empresarial, los espacios universitarios y las instituciones públicas, en particular las instituciones culturales. Sólo a través de un mayor impulso a sus capacidades creativas y su mejor utilización en la vida económica y social del país, México podrá incrementar el valor añadido en sus productos y preservar su identidad en el tema.

Fomentar la creatividad, el intercambio de experiencias, la formación moderna, el estímulo a las pequeñas y medianas empresas de diseño, son ahora tareas ineludibles para el sector cultural.⁴¹

En especial, deben destacarse los objetivos, estrategias y líneas de acción que guiarán al gobierno federal en su política dentro de los próximos años, como lo establece el octavo eje, *Industrias culturales*:

8.8 Diseño⁴²

OBJETIVO 10. Destacar al diseño como una expresión cultural y artística de singular valía.

ESTRATEGIA 10.1. Crear apoyos para la investigación y práctica de temas vinculados a la importancia cultural y económica del diseño.

ESTRATEGIA 10.2. Facilitar lazos interuniversitarios, participando en congresos y seminarios iberoamericanos e internacionales y sitios de Internet.

ESTRATEGIA 10.3. Desarrollar procesos formativos y de capacitación entendiendo el diseño como una actividad interdisciplinaria, ligada a la cultura y al desarrollo económico, y considerándolo, entre otros aspectos, como una manera de posicionar productos y servicios que detonan economías.

ESTRATEGIA 10.4. Propiciar un mayor número de congresos y reuniones nacionales e internacionales con la presencia de invitados de alto nivel, en torno al diseño como herramienta fundamental para el desarrollo cultural y económico y forma de pensamiento y creación.

ESTRATEGIA 10.5. Crear un Centro de Diseño Mexicano en el que confluyan todas sus manifestaciones, desde el diseño de más raigambre hasta las nuevas tendencias, a través de exposiciones temporales, eventos artísticos, biblioteca especializada y áreas de venta al público, para que expresen su historia, tradición y modernidad.

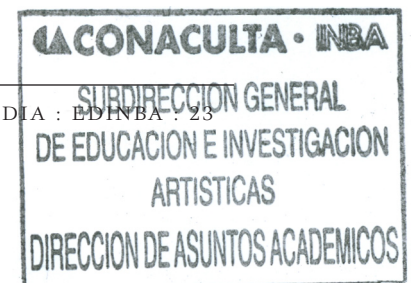
OBJETIVO 11. Estimular la creatividad en diseño en todas sus vertientes.

ESTRATEGIA 11.1. Establecer estímulos a la creación para el diseño dentro de los programas del FONCA.

ESTRATEGIA 11.2. Ofrecer becas de intercambio y estancias a nivel internacional para diseñadores mexicanos a fin de enriquecer sus conocimientos creativos, el flujo de experiencias y los componentes de la comercialización y la mercadotecnia.

⁴¹ Programa Nacional de Cultura 2007-2012, op.cit. pág. 167.

⁴² Op.cit. pp. 176-177.



OBJETIVO 12. Expandir al diseño como un elemento de desarrollo creativo, económico y generador de empleos.

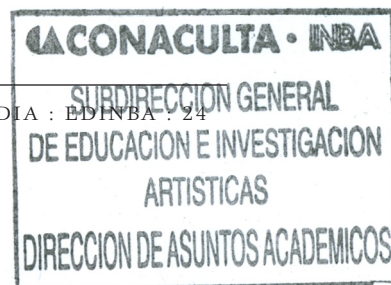
ESTRATEGIA 12.1. Generar interacción entre diversas disciplinas de desarrollo productivo, derivadas de los programas académicos donde el diseño especializado es enlace, enfatizando su carácter interdisciplinario.

ESTRATEGIA 12.2. Alentar que el intercambio de experiencias, en una cadena de prácticas profesionales para estudiantes destacados, propicie la interacción, participando en casos de éxito en despachos nacionales e internacionales.

ESTRATEGIA 12.3. Fomentar la aplicación del pensamiento de diseño a cualquier iniciativa empresarial en la creación de pequeñas y medianas empresas (PYMES), concibiendo al diseño como calidad, y por ende, innovación y desarrollo.

ESTRATEGIA 12.4. Fomentar la organización de exposiciones y ferias de diseño, como focos y motores para la generación de mayor conciencia, mayor eficiencia, mayor creatividad, mayor aprendizaje y mayor énfasis en el desarrollo cultural y económico.

Finalmente, otros ordenamientos guían la acción de la Escuela de Diseño: *Bases Generales que Regulan la Educación y la Investigación Artísticas del INBAL*; *Reglamento General de Inscripciones*; *Reglamento General de Exámenes*; *Reglamento de Servicio Social y Titulación*; *Reglamento del Comité para la Defensa de los Derechos de los Alumnos de las Escuelas de Educación Artística del INBAL*; *Código de Conducta de los Alumnos del INBAL*; *Código de Derechos y Obligaciones Académicas del Personal Docente del INBAL*; entre otras normativas.

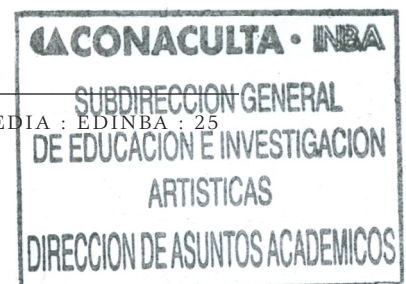


Propósito general de la Especialidad

La Especialidad en Diseño Multimedia tiene como propósito fundamental formar posgraduados expertos en el diseño, producción y evaluación de publicaciones interactivas digitales multimedia; brindar a sus alumnos sólidos soportes teóricos y prácticos en lo referente al análisis, modelación y distribución de mensajes a partir de las estrategias metodológicas del diseño; y aplicar los recursos que brindan las tecnologías de información y comunicación, con un enfoque cultural y artístico.

OBJETIVOS DE LA ESPECIALIDAD

- Brindar elementos teóricos adecuados que permita a sus egresados reconocer las oportunidades y valores que presentan las nuevas tecnologías como un factor de desarrollo cultural, cuando se conjuntan con las estrategias creativas y de innovación propias de las artes y del diseño, haciéndose énfasis en una mejor comprensión de sus posibilidades estéticas y comunicacionales.
- Ofrecer capacitación suficiente para dominar los recursos, procesos y componentes de la representación digital, la informática y las telecomunicaciones, para ser usados en sistemas de integración de medios, aplicando eficientemente las tecnologías de almacenamiento, procesamiento, presentación y distribución de información.
- Promover el uso de conceptos y metodologías del Diseño para aprovechar las amplias posibilidades que brindan los procesos de integración de medios digitales en publicaciones interactivas.
- Impulsar las habilidades que permitan postular, dirigir y gestionar, distintos tipos de proyectos productivos en ámbitos multidisciplinarios.



Perfil de ingreso

La Especialidad está dirigida a egresados de las carreras del Diseño, la Comunicación, las Artes Visuales o áreas afines a estas, que deseen incorporarse en el contexto teórico y práctico del Diseño Multimedia. Las capacidades y actitudes requeridas al aspirante, son:

- Amplio interés por las diversas manifestaciones culturales, artísticas y tecnológicas presentes en la práctica contemporánea del Diseño y la Comunicación.
- Actitud crítica, comprometida y participativa en sus procesos de formación académica.
- Capacidad y responsabilidad para el trabajo individual y colectivo.
- Habilidades en la lectura de comprensión de textos especializados, tanto en la investigación documental como en el desarrollo intelectual.
- Habilidades operativas e instrumentales manifestadas en el uso de aplicaciones informáticas y sistemas de cómputo orientados a la representación audiovisual.
- Interés en la función significativa de objetos, productos y mensajes audiovisuales, así como de los procesos que los determinan y transforman.

REQUISITOS DE INGRESO

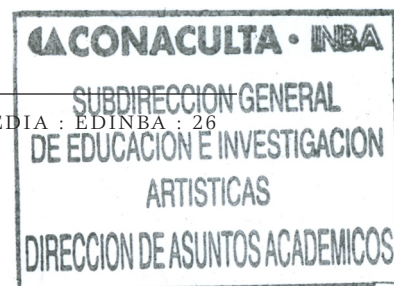
Contar con Certificado Total de Estudios y en su caso Título y Cédula profesional de Licenciatura en Diseño, Artes Visuales, Ciencias de la Comunicación, Informática o carreras afines, avalado por instituciones de educación superior del Estado o de alguno de sus organismos descentralizados; de instituciones educativas particulares con autorización y reconocimiento de validez oficial de estudios; o de institución extranjera con su revalidación oficial correspondiente.

En el caso de los aspirantes extranjeros, además de los requisitos anteriores, deberán contar con los siguientes documentos:

- Acta de nacimiento traducida al español. La traducción de la documentación expedida en un idioma diferente al español deberá ser realizada por perito traductor reconocido por el Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal, o de los estados, las embajadas, los consulados o por alguna institución educativa que forme parte del sistema educativo nacional.
- Comprobante de estancia legal en el país.
- Revalidación de estudios expedida por la Secretaría de Educación Pública.

Todos los aspirantes a la Especialidad se apegarán a los requisitos y procedimientos que se indique en la Convocatoria del Proceso de Admisión del INBA, la cual es publicada una vez al año en www.bellasartes.gob.mx.

El inicio del ciclo escolar es en el mes de agosto de cada año, de acuerdo con el calendario establecido por la Secretaría de Educación Pública.



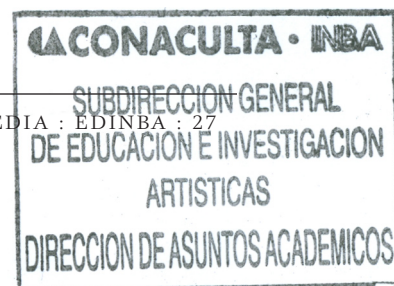
Perfil de especialización

El egresado de la Especialidad en Diseño Multimedia será capaz de:

- Coordinar, dirigir y gestionar proyectos multimedia, así como supervisar sus procesos de producción.
- Proyectar, realizar y evaluar sistemas de presentación y distribución de información multimedia a través de programas digitales interactivos.
- Brindar soluciones de diseño multimediático con altos niveles de efectividad y riqueza formal, estética, significativa y funcional.
- Definir los recursos necesarios para el diseño y producción de implementos multimedia, de acuerdo a los requerimientos detectados y decidir correctamente las estrategias que conduzcan a su realización.
- Contar con una cultura informática amplia, un pensamiento crítico y una actitud creativa frente a las nuevas tecnologías, que le permitan innovar en el campo del diseño, la comunicación gráfica y la expresión plástica.

REQUISITOS DE EGRESO

- Aprobar la totalidad de las asignaturas que se establecen en el Plan de estudios.
- Presentar y aprobar el proceso final de Acreditación, que consiste en la presentación de un Proyecto terminal derivado de la investigación y producción realizadas durante su estancia en el programa de la Especialidad.



Campo de trabajo

MERCADO LABORAL

Los egresados de la Especialidad en Diseño Multimedia podrán integrarse en diferentes campos de trabajo y ejercer su actividad profesional, a saber:

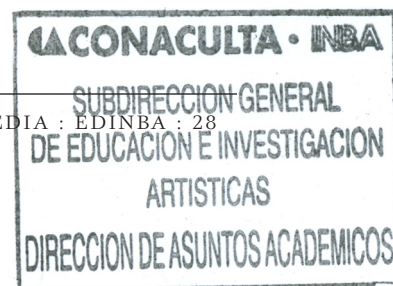
- En instituciones del sector público, organismos paraestatales y descentralizados que se integran a los gobiernos federal, estatal y municipal, que requieran profesionales orientados hacia el Diseño Multimedia con carácter artístico-estético.
- En empresas e instituciones del sector privado como despachos de diseño, editoriales, productoras, asociaciones civiles, mercantiles e industriales en sus diferentes ramas; agencias de publicidad, de promoción, servicios, mercadotecnia y comercio; museos y compañías artísticas; estudios de cine y televisión; escuelas del sector privado; centros de investigación y desarrollo de productos, etcétera.
- Como profesional independiente, sea productor, consultor, asesor y coordinador de proyectos, técnico especialista, docente, promotor cultural, investigador, modelista, escenógrafo, tecnólogo, guionista, editor, etcétera.

ACTIVIDAD PROFESIONAL

El especialista en Diseño Multimedia ocupa diversos campos en los cuales puede desarrollarse, desde proyectos comerciales hasta artísticos, ya que tiene los conocimientos necesarios para resolver problemas en los cuales se requiera de un manejo experto de estrategias y técnicas de la representación y el discurso multimediático de la información. Los egresados de la especialidad se encuentran posibilitados para desarrollarse laboralmente en diferentes tareas tales como el diseño web, el diseño de implementos interactivos, la animación digital, la dirección de arte para la creación de publicaciones “electrónicas”, así como el mantenimiento de las mismas, en términos de la actualización de sus contenidos y su diseño.

Generalmente el experto en Diseño Multimedia es requerido principalmente por empresas e instituciones públicas o privadas, tanto en el ambiente comercial, como en el cultural, que tengan necesidades de comunicación, divulgación y difusión de información a través de sistemas de en los que sea oportuna o necesaria la interactividad con dispositivos digitales.

Al estar familiarizado con las tecnologías de información y comunicación, el egresado de la Especialidad en Diseño Multimedia estará capacitado para realizar sus actividades profesionales tanto en las instalaciones de las empresas, como para trabajar a distancia, es decir, sin necesidad de laborar en el mismo sitio físico de la organización que lo emplea. Una vez que Internet ha posibilitado la comunicación y el intercambio de archivos con herramientas computacionales, es también posible trabajar para compañías del extranjero, aun sin abandonar su lugar de residencia.



El ámbito de desempeño de un profesional multimedia resulta bastante amplio en este momento, si bien sus servicios son mejor aprovechados por la industria publicitaria, los medios masivos de comunicación y las instituciones culturales, su influencia en el terreno educativo y social ofrece grandes perspectivas.⁴³

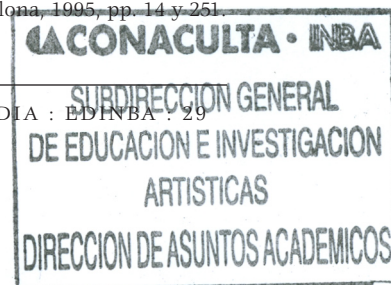
Las actividades predominantes del diseñador multimedia son, sin duda, la generación de espacios digitales comerciales y de servicios para la exhibición del discurso del cliente, basado en tecnologías digitales (principalmente desarrollo de programas interactivos, sitios Web, Intranets y otras modalidades de publicación digital) y las actividades emergentes tienen que ver con el desarrollo de productos innovadores en áreas que por las necesidades actuales se vean comprometidas a resolver ciertas situaciones comunicacionales específicas del usuario (*on demand* o con base en servicios WAP).

El Diseño Multimedia es una actividad fuertemente ligada al campo tecnológico en desarrollo, se advierte que las novedades pronto se convierten en obsoletas, así que mencionar una actividad predominante en el área parece aventurado, ya que en unas semanas o meses puede convertirse en decadente.

En este punto, las actividades relacionadas únicamente con el diseño y administración de páginas web estáticas y el mantenimiento de viejos conceptos "puntocom" se encuentran rebasadas y tienen pocas oportunidades de desarrollo frente a la evolución de las posibilidades técnicas (mayores anchos de banda), discursivas (incorporación de contenidos dinámicos o con narrativas hipertextuales⁴⁴), e informáticas (web 2.0 o web semántica).

⁴³ Un ejemplo de la incorporación de la multimedia en tecnologías educativas nacionales lo constituye el proyecto Enciclomedia, "un sistema muy amigable... [cuyo]...diseño responde a las necesidades de profesores con conocimientos muy básicos en cómputo" (cfr. portal de Enciclomedia: http://www.encyclomedia.edu.mx/Para_saber_mas/Preguntas_Frecuentes/2.htm). Una lectura a los artículos citados, brinda un panorama que permite identificar la carencia de criterios de Diseño (y de diseñadores), como un factor relevante en su planeación y desarrollo. Cfr. Elizondo Huerta, Aurora Edith; Paredes Ochoa, Francisco J.; Prieto Hernández, Ana María. *Enciclomedia. Un programa a debate. Revista Mexicana de Investigación Educativa*, Vol. 11, N°. 28, 2006, pags. 209-224. Publicación electrónica disponible en línea: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=14002811>; Avilés, Karina y Vargas, Rosa Elvira, "Descubre Harvard que Enciclomedia funciona mejor en escuelas con luz", La Jornada, martes 7 de noviembre de 2006. Publicación electrónica disponible en línea: <http://www.jornada.unam.mx/2006/11/07/index.php?section=sociedad&article=046n1soc>; En el mismo caso de Enciclomedia, la Dirección General de Formación Continua de Maestros en Servicio que forma parte de la Subsecretaría de Educación Básica de la SEP y que es la encargada de brindar a los profesores de educación básica "un servicio regular de formación continua" y por lo tanto es la encargada de capacitarlos en el uso de esta herramienta didáctica, cuenta con una sección en su portal de Internet llamada "Preguntas relacionadas con el diseño de Enciclomedia", sin embargo, no hace ninguna referencia al Diseño, sino a los contenidos (principalmente faltantes) en dicho proyecto. Disponible en: http://pronap.ilce.edu.mx/encyclomedia/preguntas_diseno.htm. Por otra parte, de acuerdo al "directorio de Enciclomedia", en el equipo de trabajo de la "Dirección Técnica" dependiente de la "Dirección de Investigación e Innovación Tecnológica" del Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (ILCE), organismo responsable del proyecto, encontramos solamente 4 "diseñadores multimedia" que contrastan con los 6 "diseñadores gráficos" o "ilustradores" o con los muchos más con perfiles provenientes de ingenierías. Disponible en: <http://encyclomedia.seebc.gob.mx/sitio/asps/creditos.html>.

⁴⁴ Las narrativas hipertextuales están compuestas por "bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada", que permiten "descentrar muchos de los supuestos de nuestra cultura acerca de la lectura, la escritura, la autoría y la creatividad. Landow, George P., *Hipertexto*, Paidós, Barcelona, 1995, pp. 14 y 251.



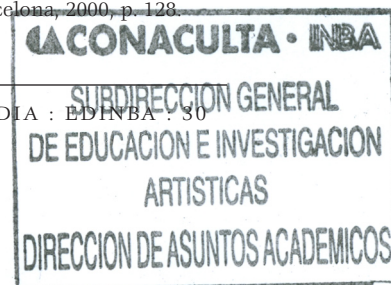
Debemos mencionar también la problemática frecuente en que el diseñador queda como simple operador de una computadora o como supuesto “líder de proyecto”, donde es el mismo individuo tanto quien dirige, como quien desarrolla, diseña, programa y edita todos los contenidos, debido a la falta de presupuesto para emplear el personal suficiente donde haya sido contratado.

Si bien consideramos que los egresados de la Especialidad en Multimedia podrían enfrentar grandes retos debido a la situación económica y tecnológica del país, por otra parte, estamos seguros que existirán para ellos oportunidades de trabajo en tanto el egresado se mantenga al día en lo referente a tecnologías de la información se refiere, y sepan detectar anticipadamente problemas y dar soluciones de comunicación e interactividad. Desde nuestra perspectiva y experiencia, creemos que aún son pocos los profesionales que cubren el perfil para dirigir proyectos de este tipo y es aquí donde el egresado tiene un nicho para desarrollar lo aprendido en la Especialidad, implementando soluciones pertinentes en este campo.

Es sabido que el diseño gráfico en general tuvo hasta hace algunos años una alta demanda dentro de las instituciones públicas y privadas, lo que generó una amplia oferta de dichos estudios por parte de los centros educativos y a la postre, una profusión de estos profesionales y por ende una fuerte competencia para lograr su acomodo en el mercado laboral. Al no existir suficientes plazas, se suscitó automáticamente el fenómeno del sub y desempleo. Es por ello que naturalmente el acceder a una Especialidad le permite al profesionista colocarse un paso adelante en comparación con aquellos que no continúan su formación académica.

Si bien la demanda de expertos multimediáticos va en ascenso, no es posible identificarla del todo de manera aislada, porque parte de la misma se confunde con la que cubre el espectro de los ingenieros en computación, los comunicólogos y los mismos diseñadores tradicionales, quienes no toman en cuenta que “un sistema interactivo no es ni más ni menos que un producto informático y por lo tanto su diseño, en principio, debe ser abordado como tal”⁴⁵ y no como publicaciones convencionales, perspectiva que al no poder ser atendida, genera problemas de subempleo y desempleo entre estos últimos profesionales (por ejemplo, entre diseñadores que desconocen el empleo de las plataformas digitales, o que enfrenten problemas con el uso de lenguajes de programación). Es por ello que las oportunidades de empleo para expertos en Diseño Multimedia, son firmes y relativamente generosas, sobre todo en el segmento social en que se hallan nuestros estudiantes.

⁴⁵ Moreno Muñoz, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermmedia*, Paidós, Barcelona, 2000, p. 128.



Estructura Curricular

El ejercicio profesional del Diseño se enmarca en una continua transformación. Este espacio dinámico obliga a los interesados en esta disciplina a ser flexibles a condiciones cambiantes, para lo cual es necesario que cuenten con criterios efectivos para la toma de decisiones basadas en un manejo pertinente de la información, el dominio de los conocimientos requeridos, además de una amplia formación cultural y tecnológica dentro de la diversidad del mundo.

En la práctica del Diseño y producción de implementos multimedia, se conjunta una variedad de disciplinas que convergen hacia objetivos comunes. Se hace necesario por tanto definir un programa curricular versátil y abordarlo desde modalidades didácticas diferentes: algunas materias requieren un tratamiento personalizado, mientras que otras implican la interacción interdisciplinaria y grupal.

Las asignaturas propuestas siguen diferentes estrategias pedagógicas y consideran los aspectos técnicos, estéticos, simbólicos del diseño y las artes, para una relación articulada entre objetos de conocimiento y necesidades metodológicas específicas.

Para cumplir los objetivos del plan de estudios con las características mencionadas, los modelos didácticos seleccionados no reúnen sus contenidos de manera ecléctica, sino que se adaptan a las particularidades de los tópicos relacionados con los sistemas de producción y publicación multimedia, sus tiempos y propósitos, así como a las distintas etapas de aprendizaje y desarrollo por las que transita el alumno en estudios de posgrado.

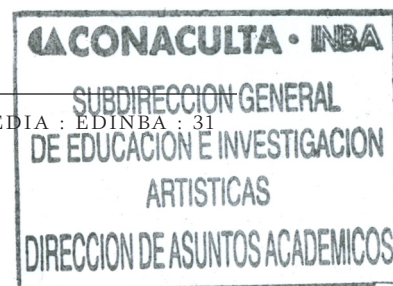
Estos propósitos se articulan en un objetivo general de las especialidades que se imparten en la EDINBA: “brindar opciones de especialización conceptual, técnica y operativa en lo referente a sistemas de cómputo para la producción gráfica, editorial y de los medios digitales interactivos, manteniendo una actitud crítica y de actualización continua ante los avances tecnológicos y los fenómenos culturales implicados”.⁴⁶

Agrupar las materias de la Especialidad en Diseño Multimedia en áreas de conocimiento conlleva practicar diferentes estrategias pedagógicas y considerar aspectos técnicos, estéticos y simbólicos, así como necesidades metodológicas específicas.

Con una duración de dos semestres lectivos, las tres áreas de formación organizan una estructura que va de lo general a lo particular; a partir de conceptualizar los diferentes tópicos involucrados (culturales, tecnológicos, logísticos, etcétera) y para profundizar gradualmente en aplicaciones prácticas.

Las actividades de enseñanza-aprendizaje de todas las asignaturas de este plan están diseñadas para realizarse a lo largo de los dos semestres, no se contempla una estructura modular. Las sesiones con actividades presenciales en las asignaturas de la Especialidad tienen una frecuencia semanal y una duración de dos horas cada una, con excepción de las asignaturas del área de Diseño y Proyectos Multimedia, que tam-

⁴⁶ Plan de estudios de las especialidades.



bién son semanales, pero con duración de tres horas por sesión, lo que acumula un total de 11 horas presenciales a la semana.

El plan contempla también actividades de aprendizaje que los alumnos tienen que efectuar fuera del horario de clases, por lo que se ha programado para su realización, una cantidad de horas equivalente a las presenciales (11 horas a la semana). Dichas actividades son entre otras: realizar investigación documental, desarrollar investigación de campo, ejecutar los trabajos señalados en cada asignatura, redactar resúmenes, lectura de textos, etcétera.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

Las áreas de conocimiento, planteadas responden al tipo de agrupación de las disciplinas involucradas, respetando las estructuras disciplinarias, la relación entre objetos de conocimiento y las necesidades metodológicas particulares. Las áreas son:

- Área de Cultura y Comunicación
- Área de Técnicas digitales
- Área de Diseño y Proyectos

Área de Cultura y Comunicación

Esta área académica tiene como propósito ofrecer bases conceptuales y teóricas para contextualizar la tecnología como generadora de manifestaciones socioculturales específicas y postula establecer parámetros para el análisis y la reflexión sobre los aspectos históricos, discursivos y estratégicos de la comunicación desarrollada a través de plataformas tecnológicas digitales.

Las cuatro materias que la integran tienen un enfoque teórico que deberá fortalecer en el estudiante los conocimientos y referentes estratégicos que le permitan convertirse en un diseñador multimedia sensible a su entorno social. Se integra por las asignaturas Tecnología y cultura; Comunicación y medios; Tecnología y sociedad; e Información y comunicación multimedia.

Área de Técnicas digitales

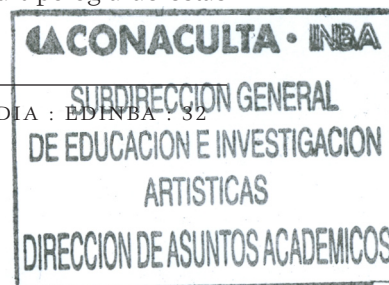
Esta área tiene una orientación práctica donde se proporcionan los conocimientos y habilidades suficientes para adoptar los recursos informáticos y computacionales en los procesos de producción y distribución de contenidos multimediáticos.

Su propósito es dotar de elementos operativos para dominar las técnicas digitales de diseño audiovisual en un contexto articulado con la producción multimedia y sus aspectos administrativos, así como promover una conducta de actualización permanente frente a los recursos emergentes.

Está conformada por las asignaturas: Producción de medios; Publicaciones digitales; Producción multimedia; y Publicaciones multimedia.

Área de Diseño y Proyectos

Esta área es de orientación teórico-práctica y tiene como propósito brindar opciones metodológicas de tratamiento conceptual, técnico y logístico para gestionar proyectos y producción de publicaciones digitales interactivas. Establece una tipología de estas



publicaciones como vehículos de expresión artística, para la divulgación educativa o la difusión y propaganda de servicios comerciales, y promueve simultáneamente una actitud crítica frente a los actos sociales, tecnológicos y discursivos implicados.

Está conformada por las asignaturas: Diseño multimedia y Seminario de Proyectos.

El seminario de proyectos multimedia orienta las actividades prácticas y ejercicios que comprueban la adquisición de habilidades y el conocimiento experto en las áreas de la Especialidad. También brinda argumentos para seleccionar estrategias para dichos proyectos. Estos trabajos constan básicamente del desarrollo de actividades de investigación, documentación, análisis, síntesis y conclusiones alrededor de casos de estudio seleccionados, así como el desarrollo de propuestas que formalizan las soluciones propuestas.

Créditos de trabajo independiente

Las actividades de la especialidad que realizan los alumnos para desarrollar su estudio autónomo y para vincularse con instancias no académicas, organizativas y productivas del diseño se registran como créditos de trabajo independiente.

Estos créditos son el producto de las horas de estudio que los alumnos emplean para realizar actividades de investigación, estudio, reflexión y práctica requerida para su aprendizaje fuera del aula. El total de horas de trabajo independiente se especifican en cada guía programática de las asignaturas.

METODOLOGÍAS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

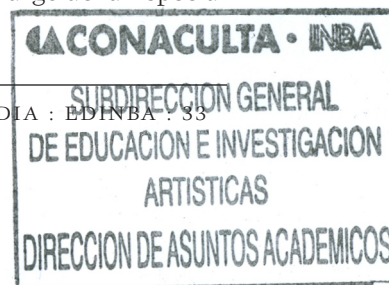
Para reconocer las modalidades de enseñanza-aprendizaje y la forma de organizar los contenidos de la Especialidad en Diseño Multimedia, se siguen diferentes estrategias pedagógicas que examinan los aspectos técnicos, estéticos y simbólicos del diseño, la relación entre estos objetos de conocimiento con otras áreas que se encuentran involucradas, así como las necesidades metodológicas específicas.

En ese sentido, resulta importante para el aprovechamiento académico de los alumnos de la Especialidad postular parámetros de análisis y reflexión sobre los aspectos históricos, sociales, culturales y estéticos que conlleva el uso de nuevas tecnologías.

Para tales efectos, se deben considerar la congruencia de los conocimientos técnicos y la capacitación en las habilidades suficientes para adoptar los recursos computacionales en procesos de producción, así como ejecutar actividades prácticas y concretas que deberán realizarse para reforzar y comprobar la aprehensión de los conocimientos y habilidades adquiridas.

La integración programática de los contenidos de la Especialidad en Diseño Multimedia se articula en temas y ejercicios planificados para guiar al alumno en una secuencia coherente de asignaturas. De esta manera el estudiante puede poner en práctica los conocimientos obtenidos y reforzar lo aprendido. La participación activa de los alumnos se ve reflejada en la entrega oportuna de trabajos, ejercicios y otras "evidencias de desempeño" escolar, por lo que la presencia activa en el aula es un punto fundamental a cubrir a lo largo de la Especialidad.

Para formar especialistas se requiere la responsabilidad y el compromiso de alumnos y docentes para realizar los ejercicios y trabajos requeridos a lo largo de la Especia-



lidad. Según el avance, adquieren un grado mayor de dificultad, por lo que los alumnos enfrentan los proyectos para resolver ciertas necesidades, dentro de las cuales los aspectos concernientes al diseño son más complejos.

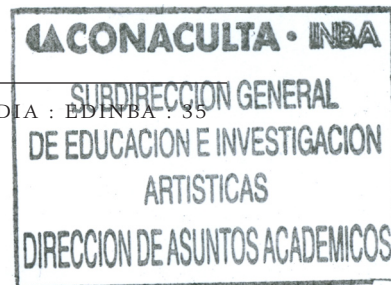
Es por ello que según el tipo de contenidos a desarrollar, se utilizarán en las diversas asignaturas del Plan de estudios técnicas y estrategias de enseñanza, tales como:

- *Exposición participativa*: exposición por parte del maestro con base en lecturas previas de los conceptos relevantes de cada tema, en los que se propiciará el análisis y discusión con el grupo, a fin de programar la aplicación de los contenidos en ejercicios prácticos.
- *Controles de lectura*: encomendados y discusión dirigida de los temas propuestos.
- *Exposición por los alumnos / Intercambio de trabajos*: estudios de caso en donde se analicen producciones propias. Intercambio de trabajos para enriquecer la crítica y autocrítica con enfoques multidisciplinarios.
- *Conferencias o Cátedras magisteriales* con expositores invitados o asistencia a mesas redondas, paneles y otras actividades extra clase.
- *Talleres intensivos*: donde se realiza trabajo teórico-práctico de los alumnos para aprender de manera conceptual y operativa los procedimientos fundamentales asociados a la asignatura, donde el profesor enfatizará a través de ejemplos y ejercicios, los conceptos más relevantes de su curso.
- *Proyección de materiales* audiovisuales y videográficos.
- *Debate*: plantear temas controversiales y defenderlos en una polémica entre alumnos, equipos de alumnos, coordinada por el docente y cuyas conclusiones no serán definitivas.
- *Investigación de campo*: trabajo cooperativo para realizar investigaciones basadas en la reflexión, la intervención y el registro de procesos y estudios de caso. Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- *Programación de ejercicios*, individuales o grupales, que deberán realizarse tanto en las horas presenciales de laboratorio (área de Técnicas Digitales), como en las destinadas a las cargas extraclase, que consideren los aspectos teóricos implicados en los diferentes temas.
- *Asesorías y tutorías* a los alumnos en la realización de sus trabajos y proyectos finales.
- Las sesiones de clase, también serán utilizadas por el profesor, para resolver dudas de los ejercicios, o bien, para aplicar “repentinas” en los temas de Diseño.

Las técnicas y estrategias de aprendizaje que se solicitarán a los alumnos son, entre otras:

- *Elaboración de apuntes / resúmenes / escritos de síntesis / cuestionarios*: exposición reducida y precisa de lo esencial de un asunto o tema. El resumen permite sintetizar el contenido en sus aspectos fundamentales y darse cuenta de lo aprendido al elaborarlo.
- *Elaboración de trabajos escritos y presentaciones audiovisuales*: exposición precisa de los aspectos fundamentales de un asunto, tema o problema.
- *Investigación documental*: consiste en acopiar información a través de la consulta, lectura, análisis y discusión de fuentes documentales, que permita establecer nuevas relaciones con los contenidos a estudiar en las sesiones o desarrollar registros de evidencias de interpretación.
- *Elaboración de mapas conceptuales / cuadros morfológicos / cuestionarios / esquemas*: hacer una representación gráfica, a manera de síntesis, de las relaciones entre conceptos. Identificar las categorías en que se organizan y las jerarquías que las subdividen.

- *Elaboración de bitácoras y diarios de trabajo*: coleccionar distintas representaciones gráficas y escritas, a manera de síntesis, de las relaciones entre conceptos, referentes y juicios emitidos en las sesiones de clase. Identificar las categorías en que se organizan y evaluar su pertinencia y significación.
- *Trabajo cooperativo*: se subdivide al grupo en pequeños equipos para resolver preguntas o problemas planteados, para luego compartir resultados, conclusiones o propuestas con la totalidad de compañeros.
- *Colección*: consiste en acopiar elementos, muestras, objetos o especímenes con las mismas características o propiedades y agruparlos mediante algún criterio de clasificación.
- *Lecturas dirigidas*: realizar el análisis crítico de materiales de lectura vinculados con la temática del curso y con los criterios establecidos, para su posterior exposición y discusión.
- *Discusión colectiva*: exposición colectiva para compartir opiniones, textos y otros materiales sobre un tema, problema o tópico planteado, para establecer consensos, descubrir otros enfoques y nuevas propuestas de discusión.
- *Seminario*: realizar un análisis sistemático acerca de un tema en donde se tiene la posibilidad de discutir y aportar ideas sobre el mismo. Implica la lectura atenta de materiales. Al término de la discusión se expone el tema investigado y se elaboran preguntas.



Mapa curricular

	Área de Cultura y Comunicación	Área de Técnicas Digitales	Área de Diseño y Proyectos
Primer semestre	Tecnología y Cultura <i>4.50 créditos</i>	Publicaciones Digitales <i>4.50 créditos</i>	Diseño Multimedia <i>6.74 créditos</i>
	Comunicación y Medios <i>4.50 créditos</i>	Producción de Medios <i>4.50 créditos</i>	
Segundo semestre	Información y Comunicación Multimedia <i>4.50 créditos</i>	Publicaciones Multimedia <i>4.50 créditos</i>	Seminario de Proyectos <i>6.74 créditos</i>
	Digitalismo y Sociedad <i>4.50 créditos</i>	Producción Multimedia <i>4.50 créditos</i>	

Asignaturas, claves, duración, tipo y número de horas, así como créditos por semestre se desglosan en el cuadro *Tira de asignaturas*.

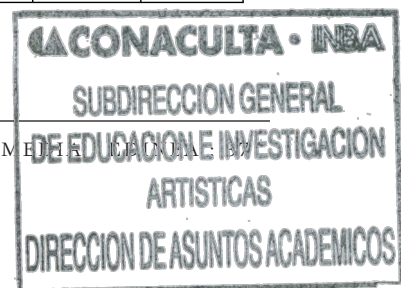
Tira de asignaturas

PRIMER SEMESTRE

Asignatura	Clave	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
		T	P	T-P	TI			
Tecnología y Cultura	EDM0101	2			2	18	72	4.50
Comunicación y Medios	EDM0102	2			2	18	72	4.50
Publicaciones Digitales	EDM0103		2		2	18	72	4.50
Producción de Medios	EDM0104		2		2	18	72	4.50
Diseño Multimedia	EDM0105			3	3	18	108	6.74
Subtotales						18	396	24.74
T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-prácticas; TI: Trabajo independiente								

SEGUNDO SEMESTRE

Asignatura	Clave	Tipo y número de horas				Duración en semanas	Horas por semestre	Créditos
		T	P	T-P	TI			
Digitalismo y Sociedad	EDM0206	2			2	18	72	4.50
Información y Comunicación Multimedia	EDM0207	2			2	18	72	4.50
Publicaciones Multimedia	EDM0208		2		2	18	72	4.50
Producción Multimedia	EDM0209		2		2	18	72	4.50
Seminario de Proyectos	EDM0210			3	3	18	108	6.74
Subtotales						18	396	24.74
T: Teóricas; P: Prácticas; T-P: Teórico-prácticas; TI: Trabajo independiente								
Totales (Primer y segundo semestres)						36	792	49.48



Trayectoria curricular

PRIMER SEMESTRE

Asignaturas	Semanas																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Tecnología y Cultura																		
Comunicación y Medios																		
Publicaciones Digitales																		
Producción de Medios																		
Diseño Multimedia																		

SEGUNDO SEMESTRE

Asignaturas	Semanas																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Información y Comunicación Multimedia																		
Digitalismo y Sociedad																		
Publicaciones Multimedia																		
Producción Multimedia																		
Seminario de Proyectos																		

Guías programáticas

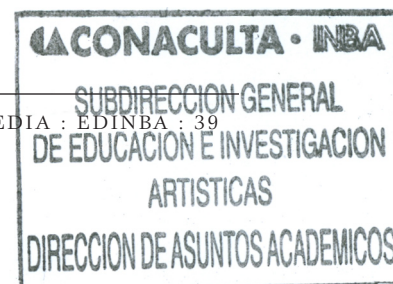
ASIGNATURA: TECNOLOGÍA Y CULTURA						
AREA : CULTURA Y COMUNICACIÓN						
Ciclo 1er semestre				Clave EDEM0101		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	TP	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar los principales proposiciones filosóficas, acontecimientos históricos y tendencias culturales que han determinado la relación del hombre con la tecnología.

Contenidos

- Filosofía y técnica.
 - Repercusión de las distintas formas de visualidad a través del tiempo.
 - Distintas técnicas de visualidad y representación.
- Herramientas, máquinas y artefactos.
 - Herramientas y máquinas de visión.
 - Expresiones artísticas actuales.
- Instrumentos y percepción.
 - Percepción del espacio.
 - Percepción del tiempo.
 - Instrumentos de percepción en la Multimedia.
- Cibernética y tecnologías de cómputo.
 - Conceptos generales de la Cibernética.
 - Cyborgs, replicantes, autómatas y robots.
 - La cibernética y su repercusión en el desarrollo de la computación.
 - Manifestaciones de la cibernética en las tecnologías actuales.
 - Cibernética y manifestaciones artísticas.
- Relación entre Tecnología, Arte y Ciencia.
 - La tecnología y su repercusión en el arte.
 - La tecnología y su repercusión en la ciencia.
 - Ciencia ficción y cine.
 - Ciencia ficción y literatura.

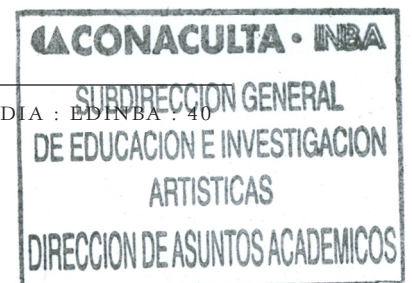


Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición y discusión sobre los temas propuestos.
- Revisión y análisis de lecturas.
- Programación de conferencias o cátedras magisteriales.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Asesorías.
- Elaboración de mapas conceptuales.
- Organizadores avanzados.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo y elaboración de resúmenes.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos, reportes de lectura, participación y exposiciones en clase.



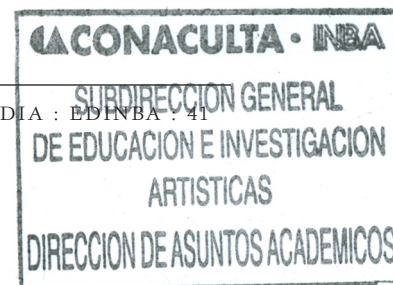
ASIGNATURA: COMUNICACIÓN Y MEDIOS						
AREA : CULTURA Y COMUNICACIÓN						
Ciclo 1er semestre				Clave EDEM0102		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar las estructuras de comunicación de los procesos de una publicación digital, para propiciar su aplicación eficiente en el desarrollo de productos multimedia.

Contenidos

- Comunicación y medios tecnológicos.
 - El discurso en medio analógicos.
 - El discurso a través de medios electrónicos.
 - El discurso a través de medios digitales.
- Estudios sobre medios.
 - Televisión.
 - Radio.
 - Prensa.
 - Internet.
- Lenguajes de los medios digitales.
 - Secuencialidad.
 - Participación.
 - Modularidad.
 - Variabilidad.
 - Transcodificación.
- Mensajes y significado en los discursos multimedia.
 - El mensaje.
 - Significado y Significante.
 - Receptor.
- Narrativas tradicionales y narrativas hipertextuales.
 - Historias digitales.
 - Generar Experiencias.
 - Transmedia.



Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Revisión y análisis de lecturas.
- Discusión de los temas propuestos.
- Conferencias o cátedras magisteriales.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Asesorías.
- Preparación de mapas conceptuales.
- Organizadores avanzados.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de resúmenes.
- Exposición del tema.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos, reportes de lectura, participación y exposiciones en clase.

ASIGNATURA: PUBLICACIONES DIGITALES						
AREA : TÉCNICAS DIGITALES						
Ciclo 1er semestre				Clave EDEM0103		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar las características, estándares y protocolos técnicos de las publicaciones digitales para su desarrollo y producción desde un modelo, patrón o sistema.

Contenidos

1. Tipología, características y formatos de las publicaciones digitales.
 - Tipologías.
 - Formatos basados en estructura de texto.
 - Formatos encapsulados.
2. Aspectos técnicos, administrativos y legales.
 - Copyright.
 - Copyleft.
3. Estándares, pautas y protocolos.
 - Estándares del Consorcio W3C.
 - Estándares ISO.
4. Usabilidad y accesibilidad.
 - Recuperabilidad.
 - Usabilidad.
 - Utilidad.
 - Accesibilidad.
5. Lenguajes informáticos para la creación de publicaciones digitales.
 - Lenguajes de estructurado de texto.
 - Lenguajes de presentación.
 - Lenguajes de comportamiento.
6. Publicaciones fuera de línea (*off line*).
 - Kioscos.
 - Tablet y móviles.
7. Publicaciones en línea (*off line*).
 - Internet.
 - Aplicaciones Móviles.
 - Administradores de contenido.

Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Proyección de materiales audiovisuales y videográficos.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Programación de ejercicios individuales o grupales.
- Evaluación sistemática de ejercicios, colecciones, antologías o catálogos.
- Asesorías a los alumnos en la realización de sus trabajos.
- Diagramas de flujo.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de ejercicios prácticos.
- Exposición del ejercicio.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos; valoración de los ejercicios y prácticas; colección de ejemplos, participación activa y exposiciones en clase.

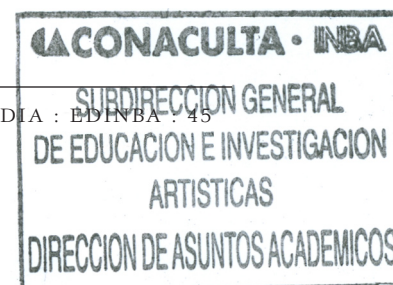
ASIGNATURA: PRODUCCIÓN DE MEDIOS						
AREA : TÉCNICAS DIGITALES						
Ciclo 1er semestre				Clave EDEM0104		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
	2		2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Reconocer y aplicar diferentes técnicas de representación digital para producir materiales audiovisuales como elementos discursivos propios de las publicaciones multimedia.

Contenidos

- Técnicas digitales para generar y editar contenidos basados en textos.
 - Formatos abiertos de publicación de texto.
 - Formatos cerrados de publicación de texto.
- Técnicas digitales para generar y editar imágenes basadas en bitmaps.
 - Formatos de imagen.
 - Edición de imagen.
 - Publicación de imagen.
- Técnicas digitales para generar y editar gráficos basados en vectores.
 - Formatos de vectores.
 - Edición de vectores.
 - Publicación de vectores.
- Técnicas digitales para generar y editar modelos y simulaciones 3d.
 - Formatos de tercera dimensión.
 - Edición de tercera dimensión.
 - Publicación de tercera dimensión.
- Técnicas básicas de animación digital.
 - Animación digital basadas en vectores.
 - Edición de animaciones basadas en vectores.
 - Publicación de animaciones basadas en vectores.



Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Proyección de materiales audiovisuales y videográficos.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Programación de ejercicios individuales o grupales.
- Evaluación sistemática de ejercicios, archivos, modelos, imágenes o gráficos.
- Asesorías a los alumnos en la realización de sus trabajos.
- Producción de diagramas de flujo.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Desarrollo de ejercicios prácticos y colección de ejemplos técnicos.
- Exposición del ejercicio.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos; valoración de los ejercicios y prácticas; colección de ejemplos, participación activa y exposiciones en clase.

ASIGNATURA: DISEÑO MULTIMEDIA						
AREA : DISEÑO DE PROYECTOS						
Ciclo 1er semestre				Clave EDEM0105		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		3	3	3	18	6.74

Objetivo general de la asignatura

Identificar, analizar e incorporar a la práctica las diferentes estrategias y métodos de diseño multimedia, aplicables a proyectos de producción de publicaciones digitales.

Contenidos

1. Sistemas multimedia.
 - Publicaciones electrónicas.
 - Entretenimiento interactivo.
2. Diseño multimedia.
 - Multimedia interactiva.
 - Diseño basado en eventos.
3. Diseño de interfaz y arquitectura de la información.
 - Recopilación de la información.
 - Tipos de fuentes de información.
 - Clasificación de la información.
 - Manipulación de la información.
4. Diseño de la comunicación con contenidos digitales.
 - Fases para el diseño de contenidos digitales.
 - Diseño visual.
5. Estructuras de navegación.
 - Navegación horizontal.
 - Navegación vertical.
6. Estrategias de interactividad.
 - Casos de uso.
 - Escenarios.
 - Actores.
 - Relaciones Actores-escenarios.
7. Guión multimedia.
 - Contar historias multimedia.
 - Metodologías.
 - Tipologías.

Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Proyección de materiales audiovisuales y videográficos.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Programación de ejercicios individuales o grupales.
- Evaluación sistemática de ejercicios, archivos, modelos, guiones.
- Asesorías a los alumnos en la realización de sus trabajos.
- Diseño de diagramas de flujo.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Desarrollo de ejercicios prácticos y colección de ejemplos técnicos.
- Exposición del ejercicio.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos; valoración de los ejercicios y prácticas; colección de ejemplos, participación activa y exposiciones en clase.

ASIGNATURA: DIGITALISMO Y SOCIEDAD						
AREA : CULTURA Y COMUNICACIÓN						
Ciclo 2o semestre				Clave EDEM0206		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar y analizar las nuevas formas de construcciones sociales y nociones teóricas que surgen a partir de los procesos tecnológicos de la digitalización. Estudiar las prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores materiales e intelectuales de la cibercultura.

Contenidos

1. Características de la digitalización y la cultura de la sociedad digital.

- Importancia del digitalismo.
- Digitalismo y sociedad.
- Digitalismo y manifestaciones artísticas.

2. Expresiones sociales de la cibercultura.

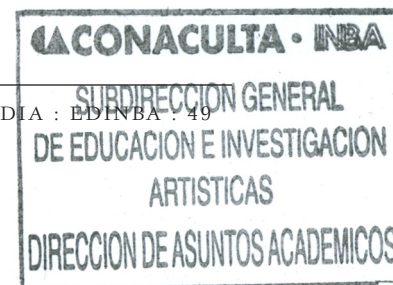
- Expresiones sociales actuales.
- Expresiones artísticas actuales.

3. Hiperrealidad y Virtualidad.

- Ilusión en alta fidelidad.
- Velocidad de escape.
- Manifestaciones actuales de la hiper-realidad.
- Características del Cyberpunk.
- Diferencia entre: real, virtual, posible y actual.
- Velocidades de la virtualidad.
- Ilusión en alta fidelidad.
- Concepto de virtualidad y su relación actual en la tecnología.

4. Conectividad y Reticularidad.

- Interactividad.
- Hipertextualidad.
- Conectividad o webness.
- Las extensiones del hombre en su entorno.
- Las extensiones del hombre en los medios inmateriales.

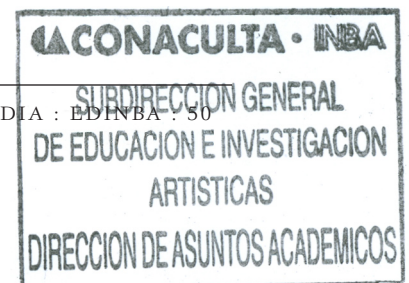


Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Revisión y análisis de lecturas.
- Discusión de los temas propuestos.
- Conferencias o cátedras magisteriales.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Asesorías.
- Elaboración de mapas conceptuales.
- Organizadores avanzados.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de resúmenes.
- Exposición del tema.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos, reportes de lectura, participación y exposiciones en clase.



ASIGNATURA: INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN MULTIMEDIA						
AREA : CULTURA Y COMUNICACIÓN						
Ciclo 2o semestre				Clave EDM0207		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar los principios de la Teoría General de la Información y su relación con los aspectos de la comunicación involucrados en el diseño de publicaciones digitales multimedia.

Contenidos

1 Información, comunicación y conocimiento.

- Comunidad.
- Comunicación.
- Cooperación.
- Redes sociales.
- Sociedad de la Información.
- Sociedad del conocimiento.

2. Fundamentos de la Teoría General de la Información.

- Retórica.
- Categorías.
- Relaciones.

3. Sistemas de información.

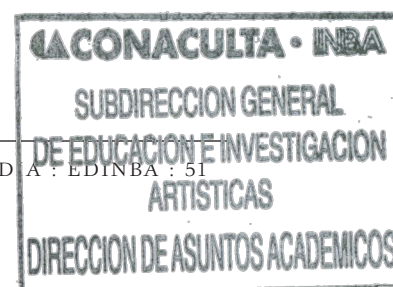
- Personas.
- Datos.
- Actividades.

4. Representación de la información.

- Sistemas de numeración.
- Sistemas Binario.
- Infografías.

5. Información en los discursos multimedia.

- Hipertexto.
- Hipermedia.



Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Revisión y análisis de lecturas.
- Discusión de los temas propuestos.
- Conferencias o cátedras magisteriales.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Asesorías.
- Elaboración de mapas conceptuales.
- Organizadores avanzados.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de resúmenes.
- Exposición del tema.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos; reportes de lectura; participación activa y exposiciones audiovisuales en clase.

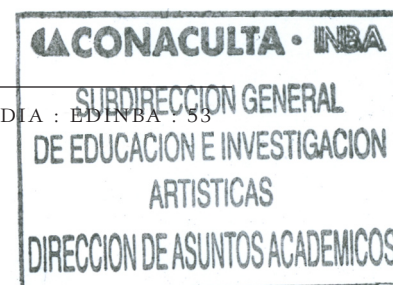
ASIGNATURA: PUBLICACIONES MULTIMEDIA						
AREA : TÉCNICAS DIGITALES						
Ciclo 2o semestre				Clave EDEM0208		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
2			2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Identificar las características, estándares y protocolos técnicos de los elementos multimediáticos, para ser utilizados en publicaciones digitales interactivas.

Contenidos

- Animación en publicaciones digitales.
 - Animación basados en vectores.
 - Animación basado en bitmap.
- Audio y video en publicaciones digitales.
 - Formatos de Audio para publicaciones online.
 - Formatos de Audio para publicaciones offline.
 - Formaros de Video.
 - Video para transmisión en vivo.
- Bases de datos dinámicas. Sistemas de gestión.
 - Formatos de base de datos.
 - Consultas a base de datos.
- Hojas de estilos para publicaciones en línea.
 - Estándares.
 - Integración con lenguajes de formato de texto.
 - Implementación para móviles.
- Lenguajes para publicaciones digitales dinámicas.
 - Contenidos dinámicos.
 - Estructurado.
 - Implementación.
- Gestión de publicaciones digitales dinámicas.
 - Optimización para buscadores.
 - Medición de impactos en los usuarios.
 - Publicación y liberación.



Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Proyección de materiales audiovisuales y videográficos.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Programación de ejercicios individuales o grupales.
- Evaluación sistemática de ejercicios, archivos, modelos, imágenes o gráficos.
- Asesorías a los alumnos en la realización de sus trabajos.
- Diagramas de flujo.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de ejercicios prácticos.
- Exposición del ejercicio.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos, valoración de los ejercicios y prácticas técnicas, participación activa y exposiciones en clase.

ASIGNATURA: PRODUCCIÓN MULTIMEDIA						
AREA : TÉCNICAS DIGITALES						
Ciclo 2o semestre				Clave EDM0209		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
	2		2	2	18	4.50

Objetivo general de la asignatura

Reconocer y emplear las técnicas avanzadas de producción de componentes multimedia en aplicaciones dinámicas e interactivas con audio y video.

Contenidos

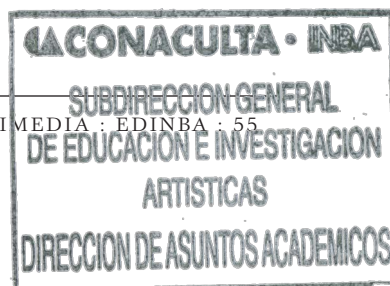
1. Técnicas avanzadas de animación digital.
 - Animación digital basadas en vectores.
 - Edición de animaciones basadas en vectores.
 - Publicación de animaciones basadas en vectores.
2. Captura, edición y postproducción de video.
 - Herramientas.
 - Flujos de trabajo.
 - Publicación.
3. Captura, edición y postproducción de audio.
 - Herramientas.
 - Flujos de trabajo.
 - Publicación.
4. Estrategias de implementación para componentes interactivos.
 - Integrador de componentes.
 - Corrección y publicación de componentes.

Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Exposición.
- Proyección de materiales audiovisuales y videográficos.
- Orientación para la documentación hemerográfica, bibliográfica y en línea.
- Programación de ejercicios individuales o grupales.
- Evaluación sistemática de ejercicios, archivos, calidad técnica de componentes.
- Asesorías a los alumnos en la realización de sus prototipos y componentes.
- Diseño de diagramas de flujo.
- Elaboración de preguntas sobre el tema.
- Parafraseo.
- Elaboración de ejercicios prácticos.
- Exposición del ejercicio y demostración de funcionamiento.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos, valoración de los ejercicios y prácticas, participación activa y exposiciones interactivas en clase.



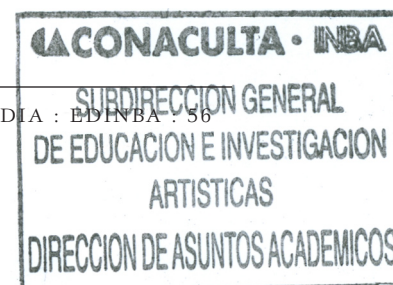
ASIGNATURA: SEMINARIO DE PROYECTOS						
AREA : DISEÑO DE PROYECTOS						
Ciclo 2o semestre				Clave EDEM0210		
Tipo de asignatura			Número de horas		Semanas	Créditos
T	P	T-P	Clase	Trabajo independiente		
		3	3	3	18	6.74

Objetivo general de la asignatura

Integrar los conceptos y procesos de Diseño, interactividad y lógica computacional, para una síntesis documental y operativa de un implemento multimedia eficiente, con énfasis en su configuración funcional, calidad técnica y armonía estética.

Contenidos

1. Tipología de proyectos multimedia.
 - Características de los proyectos multimedia.
 - Planteamientos de desarrollo de proyectos multimedia.
2. Estrategias de programación.
 - Algoritmos.
 - Modelo vista-controlador.
 - Estructuras de datos.
3. Definición de requerimientos, planeación y preproducción.
 - Mapas mentales.
 - Casos de uso.
 - Diagramación.
 - Jerarquías.
4. Integración de componentes e implementos y producción.
 - Producción interactiva.
5. Evaluación y postproducción con calidad técnica y estética.
 - Pruebas A/B.
 - Evaluaciones heurísticas.
 - Test de Usuario.

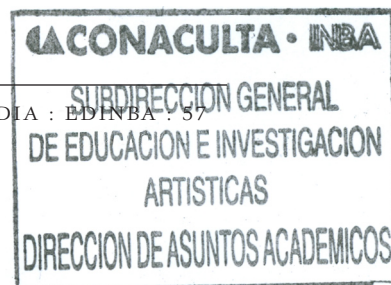


Actividades de enseñanza - aprendizaje

- Revisar las fichas de trabajo en donde especifique el análisis sistemático acerca del proyecto, en donde se aporten ideas sobre el mismo.
- Revisar la investigación de campo, intervención y registro del proceso.
- Descripción de la metodología utilizada para el desarrollo de su proyecto.
- Análisis crítico de lecturas sobre la temática del curso y discusión de criterios.
- Planteamiento del Proyecto de diseño que se realizará.
- Búsqueda de la información, acopio, organización y categorías de datos.
- Presentación de avances. Rediseños, adaptaciones y mejoras sistemáticas.
- Elaboración y redacción de textos para el registro documental del Proyecto.

Criterios y procedimientos de evaluación y acreditación

Exámenes escritos; controles de lectura; valoración de los ejercicios y prácticas; participación y exposiciones en clase; revisión de avances y resultados en torno al Proyecto Terminal y sus productos.



Evaluación y acreditación

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación es una actividad sistemática y continua integrada al servicio educativo y que tiene como objetivo proporcionar información para mejorar el proceso de enseñanza y reforzar el interés y el aprovechamiento del alumno en sus estudios, motivarlo a seguir avanzado y verificar la eficacia del método educativo, así como la del propio plan y programa de estudios.

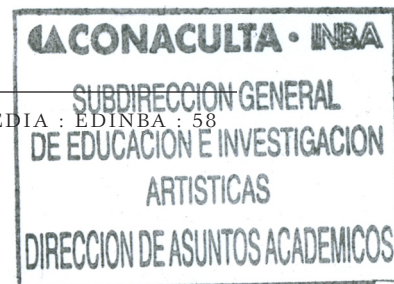
La evaluación del aprendizaje es un proceso mediante el cual se valoran conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas por los alumnos como resultado de diversas experiencias educativas establecidas en la Especialidad. Se llevará a cabo a través de exámenes, así como de otros mecanismos de evaluación continua, que se realizarán en los términos que fija el plan de estudios de la Especialidad; las *Bases Generales que Regulan la Educación y la Investigación Artísticas del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura*; el *Reglamento General de Inscripciones para las Escuelas Profesionales de Educación Artística* el *Reglamento General de Exámenes* del INBAL; y el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*, Título Quinto De la Evaluación para la Acreditación, Promoción y Regularización de Estudios de Posgrado, y Título Sexto De la Titulación de la Escuela de Diseño.

En la Especialidad se distinguen tres fases de evaluación.

- *Evaluación continua del proceso de enseñanza aprendizaje.* Sistemáticamente se analiza el grado de avance individual y grupal, las condiciones en que se desarrolla, la calidad y cantidad de los propósitos alcanzados, así como las causas que posibilitan u obstaculizan la consecución de las metas propuestas.
- *Evaluación del aprendizaje de las asignaturas.* En esta fase se valora si el alumno acredita cada asignatura, cumpliendo los criterios de evaluación establecidos en el Plan de Trabajo del docente en cargo, como pueden ser: exposición en clase, controles de lectura, trabajos de investigación y desarrollo, exámenes parciales (orales o escritos), entre otros.
- *Evaluación del Seminario de Proyecto.* El proyecto final de la Especialidad valora la integración y aplicación de los conocimientos adquiridos en el programa académico, en la resolución del problema planteado.

ACREDITACIÓN, PROMOCIÓN Y REGULARIZACIÓN

La *acreditación* es un mecanismo académico administrativo, basado en evaluaciones y evidencias de desempeño, que reconocen que un alumno ha cumplido con los propósitos de aprendizaje de las asignaturas del plan de estudios y ha obtenido por lo tanto una calificación aprobatoria.



La *regularización* es un procedimiento mediante el cual un alumno puede acreditar fuera de un periodo ordinario, los contenidos o asignaturas que adeude. La calificación obtenida se asentará en los registros correspondientes. Los mecanismos de regularización de la Especialidad serán las evaluaciones de recuperación, los exámenes extraordinarios y el recursamiento.

Para ser acreditado o regularizado, el alumno deberá presentarse personalmente a todo tipo de evaluaciones contenidas en el plan y programa de estudios de la Especialidad.

Acreditación de asignaturas

Las asignaturas son unidades básicas del plan de estudios a las cuales les corresponde un valor determinado de créditos. Condensan un conjunto de temas de una disciplina o de un área de especialización.

La escala oficial de calificaciones será numérica y se encuentra conformada por seis valores del 5 (cinco) al 10 (diez).

Los alumnos acreditarán una asignatura cuando obtengan una calificación aprobatoria de 6 (seis) o más, mediante evaluaciones ordinarias, de recuperación o extraordinarias.

La calificación final de una asignatura se integrará al promediar las evaluaciones parciales de la misma, para lo cual se empleará el valor numérico que corresponda a la evaluación, con valores del 0.1 al 10.

Los profesores podrán asignar calificaciones parciales con valores de 0 a 10 y decimales, pero las calificaciones que se registrarán en documentos oficiales siempre se anotarán con números enteros, del 5 (cinco) al 10 (diez).

En el registro de calificaciones finales se asignarán números enteros y decimales del 5 (cinco) —como calificación mínima— al 10 (diez), por lo que al obtener promedios finales quedarán como sigue:

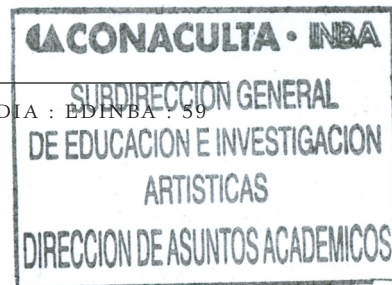
9.6 hasta 10.0	=	10	(diez)
8.6 hasta 9.5	=	9	(nueve)
7.6 hasta 8.5	=	8	(ocho)
6.6 hasta 7.5	=	7	(siete)
6.0 hasta 6.5	=	6	(seis)
5.0 hasta 5.9	=	5	(cinco)

Para registrar casos de baja de asignatura se emplearán las letras NP (no presentado). Las bajas de asignatura procederán según los casos señalados en la normatividad vigente.

Acreditación semestral

El plan de estudios está constituido por dos semestres. Los alumnos deberán acreditar la totalidad de las asignaturas del primer semestre para tener derecho a inscribirse al segundo.

Los alumnos que acreditan la totalidad de las asignaturas correspondientes por semestre, considerando evaluaciones extraordinarias, y no adeudan ninguna asignatura de otro ciclo son alumnos *regulares*.



Los alumnos que no acreditan la totalidad de las asignaturas de un ciclo escolar o se han dado de baja temporal en alguno de los ciclos del programa de estudios de la especialidad son alumnos *irregulares* y deberán seguir los procedimientos de regularización.

En el caso en que el alumno ya no cuente con tiempo adicional para concluir la Especialidad, deberá solicitar autorización por escrito, argumentando su petición, ante el Consejo Académico, que dictaminará la solicitud.

EVALUACIÓN

Todas las asignaturas se podrán evaluar de manera ordinaria en evaluaciones de recuperación y exámenes extraordinarios.

La asistencia de los alumnos es un requisito para ser evaluados y no forma parte de la calificación. Se registra en las listas de asistencia como un porcentaje para determinar el tipo de evaluación que les corresponde por su participación en el proceso de aprendizaje.

Evaluación ordinaria

Las evaluaciones ordinarias son valoraciones sistemáticas y continuas de las evidencias de desempeño de los alumnos en una asignatura, durante un periodo ordinario. Es una evaluación de su participación activa en el proceso educativo, que se consigna con un valor de la escala de calificaciones.

El resultado de una evaluación ordinaria se obtiene de la suma y promedio de evaluaciones parciales registradas durante el desarrollo de una asignatura y de valorar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos por los alumnos. Es así que todas las actividades desarrolladas en el curso, se evalúan desde diferentes perspectivas que toman en cuenta los objetivos, el proceso y los resultados, según los criterios establecidos al inicio del curso y en los términos que fijen el *Plan de Estudios*, las guías programáticas o los planes de trabajo docente.

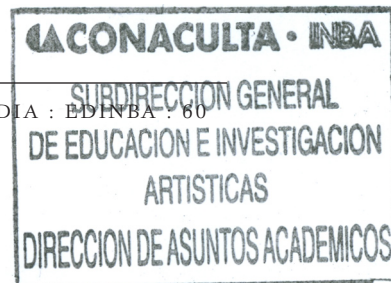
Para tener derecho a una evaluación ordinaria de asignatura todos los alumnos deberán cumplir con un mínimo del 70% de asistencias cualitativas y el mismo porcentaje de trabajos aprobados.

Evaluación extraordinaria

La evaluación extraordinaria es un mecanismo de regularización para acreditar una asignatura fuera del periodo ordinario. Esa evaluación consiste en aprobar un examen según los criterios establecidos por las academias y el docente de la asignatura y en los términos que fijen el Plan de Estudios, las guías programáticas o los planes de trabajo docente.

Para tener derecho a una evaluación extraordinaria de asignatura, los alumnos deberán cumplir con un mínimo del 60% de asistencias y/o de trabajos presentados durante el curso.

En caso de no acreditar una asignatura mediante evaluación extraordinaria los alumnos deberán recurrir la materia por única vez en el semestre que corresponda a la misma y dentro de los plazos de estancia máxima dentro de la escuela.



Si después de recurrir la asignatura obtienen una calificación final de 5 (cinco) tendrán derecho a presentar la evaluación extraordinaria, en el periodo correspondiente. De no aprobar en esta última instancia, causarán baja definitiva de la Escuela.

Revisión de calificación

La Revisión de las evaluaciones se ceñirá a los criterios establecidos en el *Reglamento General de Exámenes para las Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto*, y en el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*.

Los alumnos tendrán un plazo de cinco días hábiles posteriores a la entrega de la calificación final para solicitar por escrito a la Secretaría Académica de la Escuela, los recursos de revisión, reinstalación o rectificación de evaluaciones ordinarias, de recuperación o extraordinarias.

La Secretaría Académica de la Escuela resolverá dentro de los cinco días hábiles siguientes a la fecha en que se recibió la solicitud de revisión.

EVALUACIÓN DEL SEMINARIO DE PROYECTO

En la evaluación del Seminario de Proyecto el profesor titular de la materia emitirá un juicio de cada estudiante, respecto a qué tanto se acerca al perfil de integración de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas de especialista. Los alumnos deben demostrar que los aprendizajes adquiridos en su formación académica son el resultado acumulativo de un conjunto de experiencias relacionadas y que se apoyan entre sí, que tienen lugar dentro y fuera de las aulas. Dichas evidencias deben ser mostradas de manera integral en una presentación oral y audiovisual ante un jurado académico que servirá como apoyo a la evaluación del docente titular de la asignatura del Seminario de Proyecto.

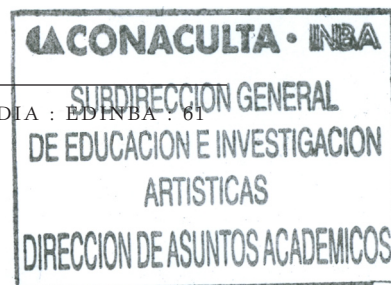
El jurado académico estará conformado por docentes de cada una de las áreas del Plan de Estudios que apoyarán al titular de la asignatura.

En la presentación del proyecto, los docentes podrán dialogar con el alumno e interrogarlo sobre su trabajo, sus argumentos y los aspectos relacionados con las áreas de conocimiento de la Especialidad.

La evaluación del proyecto final adquiere así un carácter formativo ya que al detectar deficiencias en el alumno, se sugerirán las medidas para superar sus debilidades, afirmar sus fortalezas y descubrir sus oportunidades; además permitirá reflexionar a los profesores sobre su práctica docente dentro del aula. Esta evaluación también es diagnóstica pues aporta información importante del alumno y determina si cubre los requisitos suficientes que se necesitan para obtener el perfil de especialista.

Con esta evaluación del proyecto final también se pretende obtener información de orden cualitativo:

- Identifica si las propuestas de diseño resuelven necesidades reales de un promotor, cliente o usuario.
- Muestra una solución sistemática a un problema complejo de diseño.
- Determina que dicho problema se resuelve con la aplicación más amplia posible de los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridas durante la especialización del alumno.



- Evalúa la integración entre la teoría y la práctica experta del diseño.
- Reafirma que el alumno muestra avances al abordar un proyecto de diseño mediante un documento académico.

El alumno obtendrá una calificación que se asignará con números enteros teniendo como 6 (seis) la calificación mínima aprobatoria y 10 (diez) como calificación máxima.

El alumno no acreditado que no presente su proyecto final corregido en el plazo máximo señalado no tendrá otra oportunidad para presentarlo.

PERMANENCIA Y BAJAS

La permanencia es el plazo para cursar estudios de posgrado a partir del ingreso y concluye cuando han transcurrido el tiempo máximo establecido en el Plan de Estudios.

El Plan de Estudios de la Especialidad en Creatividad y Estrategia Publicitaria contempla un año para que los estudiantes concluyan como alumnos regulares, en caso de que el alumno no apruebe la totalidad de asignaturas en estos periodos previsto, contará adicionalmente con un año más de plazo improrrogable; transcurrido este tiempo sólo podrá acreditar las asignaturas adeudadas conforme a lo previsto en el *Reglamento General de Exámenes para Escuelas Profesionales de Educación Artística del Instituto* y el *Reglamento de Funcionamiento Interno de la Escuela de Diseño*.

Baja de asignatura

La baja de asignatura procederá cuando los alumnos:

- I. No presenten o no cumplan con el porcentaje mínimo de trabajos aprobados y asistencias cualitativas necesarias para tener derecho a evaluación final o extraordinaria de una asignatura.
- II. Decidan no cursar la asignatura en el periodo correspondiente, y sólo podrán ser re-cursadores de esta materia si el tiempo máximo de permanencia para el Programa de Estudios lo permite,

Baja temporal

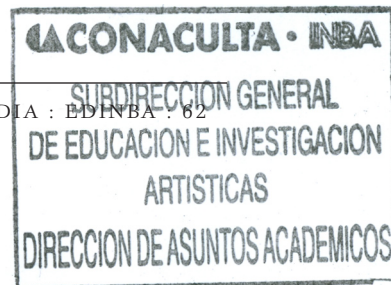
Son motivos de Baja temporal los señalados en el *Reglamento General de Inscripciones para las Escuelas Profesionales de Educación Artística* del Instituto.

Los alumnos de la Especialidad podrán solicitar Baja temporal hasta por un año como máximo, siempre y cuando su situación académica lo permita y podrá disfrutarse cuando los alumnos demuestren, fehacientemente, que padecen de salud o situación personal grave que les impida incorporarse al semestre correspondiente para continuar sus estudios.

Baja definitiva

Es motivo de Baja definitiva, además de los contemplados en el *Reglamento General de Inscripciones para las Escuelas Profesionales de Educación Artística* del Instituto:

- I. La no acreditación o reprobación de una asignatura por dos ocasiones.



II. Reprobar el 50% de las asignaturas del semestre, contempladas en el Plan de Estudios vigente. En caso de contar con número de asignaturas no, se considerará el 50% del número par inferior inmediato al total de asignaturas.

CERTIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN

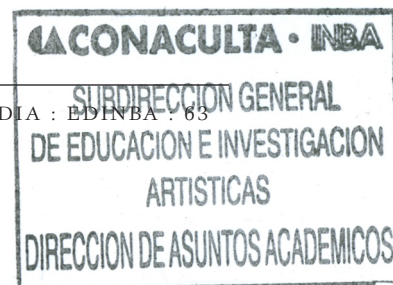
Al término de la Especialidad y después de cursar y aprobar todas las asignaturas estipuladas en el plan de estudios correspondiente, haber sido acreditado el Proyecto final de la Especialidad, y de haber cumplido con los requisitos de egreso, la Escuela de Diseño emitirá un Diploma de Especialidad y un certificado total de estudios que consignará las calificaciones y los créditos obtenidos por el alumno.

Cédula de especialista

En caso de estar titulado de Licenciatura, los egresados de la Especialidad podrán tramitar su Cédula profesional de Especialistas en la disciplina correspondiente.

Los documentos que se deberán presentar son los siguientes:

- Certificado total de estudios, Título y cédula profesional de Licenciatura.
- Certificado total de estudios y Diploma de la Especialidad.
- Carta de excepción de examen profesional, expedido por la Escuela de Diseño del INBAL.

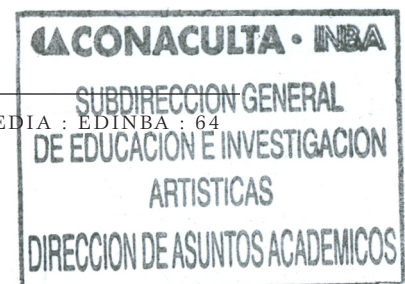


Bibliografía y fuentes de consulta

Área de Cultura y Comunicación

[Asignaturas: Tecnología y Cultura; Comunicación y Medios; Información y Comunicación; Digitalismo y Sociedad]

- AICHER, Otl, *Analógico y digital*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- AICHER, Otl, *El mundo como proyecto*, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- ARONOWITZ, Stanley, et al., *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*, Paidós Multimedia, Barcelona, 1998.
- AUGÉ, Marc, *Los no lugares*, Gedisa, Barcelona, 1998.
- BARRET, Edward, et al., *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Paidós Multimedia, Barcelona, 1997.
- BONSIEPE, Gui, *El diseño de la periferia*, Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- BREA, José Luis, *Cultura_RAM*, Gedisa, Barcelona, 2007.
- CALVERA, Ana et al., *Arte: ¿Diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- DE Andrés Argente, Tirso, *Homo Cybersapiens: La inteligencia artificial y la humana*, Ed. EUNSA, Madrid, 2002.
- EISNER, Elliot W., *Cognición y curriculum*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1998.
- ESPINOSA Vera, Pablo (comp.), *Semiótica de los Mass-media*, Océano, México, 2005.
- ESQUEDA, Román, *El juego del diseño*, Designio / Encuadre, México, 2000.
- GARCÍA Canclini, Néstor, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la posmodernidad*, Grijalbo, México, 2004.
- GARCÍA Canclini, Néstor, *Lectores, espectadores e internautas*, Gedisa, Barcelona, 2007.
- GONZÁLEZ Ochoa, César, *El significado del diseño y la construcción del entorno*, Designio, México, 2007.
- KAC, Eduardo, *Telepresence & Bio Art*, University of Michigan, 2005.
- LÉVY, Pierre, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Anthropos / UAM Iztapalapa, México, 2007.
- LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Paidós Multimedia, Barcelona, 1998.
- LION, Carina, *Imaginar con tecnologías. Relaciones entre tecnología y conocimiento*, La Crujía/ Editorial Stella, Buenos Aires, 2006.
- MARGOLIN, Victor, *Las políticas de lo artificial*, Designio, México, 2002.
- MIJKSENAAR, Paul, *Una introducción al diseño de la información*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- MORIN, Edgar, *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, Correo de la UNESCO, México, 1999.
- PELTA, Raquel, *Diseñar Hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*, Paidós, Barcelona, 2004.
- PERRIAULT, Jacques, *Máquinas de comunicar*, Gedisa, Barcelona, 1991.
- RODRÍGUEZ Morales, Luis Alfredo, *Diseño: Estrategia y táctica*, Siglo XXI Editores, Colección Diseño y Comunicación, México, 2005.
- ROYO, Javier, *Diseño digital*, Paidós, Barcelona, 2004.
- SCOLARI, Carlos, *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*, Gedisa, Barcelona, 2004.



- SEXE, Néstor, *Diseño.com*, Paidós, Buenos Aires, 2001.
- TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, Designio / Encuadre, México, 2004.
- TUFTE, Edward R., *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphic Press, Chesire, 1983.
- WURMAN, Richard S., *Angustia Informativa*, Pearson Education, Buenos Aires, 2001.
- YEHYA, Naief, *El cuerpo transformado*, Paidós, Barcelona, 2001.

Digital Culture Studies, disponible en: <http://www.digitalculturestudies.com/ctheory.net>,
disponible en: <http://www.ctheory.net/>

Especialidad Multimedia, disponible en: <http://www.angelfire.com/or/lar102/multimedia.html>.

Android World, disponible en: <http://www.androidworld.com/>.

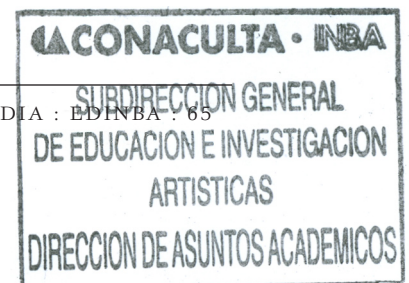
Massachusetts Institute of Technology, disponible en: <http://web.mit.edu/>.

SCI FI, disponible en: <http://www.scifi.com/>.

Área de Técnicas Digitales

[Asignaturas: Publicaciones Digitales; Producción de Medios; Publicaciones Multimedia; Producción Multimedia]

- AMBROSE, Gavin y Paul Harris, *Imagen*, Parramón, Barcelona, 2006.
- BONSIEPE, Gui, *Del objeto a la interfase*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, 1999.
- BOUNFORD, Trevor, *Diagramas digitales. Cómo diseñar y presentar información gráfica*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- BOWERS, John, *Understanding Form and Function, Introduction to Two-Dimensional Design*, John Wiley, Nueva York, 1999.
- CHAPLIN, Steve, *Diseño de íconos*, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- COSTA, Joan, *La esquemática. Visualizar la información*, Paidós, Barcelona, 1998.
- DÜRSTELER, Juan Carlos, *Visualización de información (una visita guiada)*, Gestión 2000, Madrid, 2000.
- FUENMAYOR, Elena, *Ratón, ratón...*, *Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*, Gustavo Gili, México, 2001.
- GOTZ, Veruschka, *Retículas para internet y otros soportes digitales*, Index Books, Barcelona, 2002.
- LIDWELL, William et al., *Principios universales de diseño*, Blume, Barcelona, 2005.
- MIJKSENAAR, Paul, *Una introducción al diseño de la información*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- MIJKSENAAR, Paul y Piet Westendorp, *Abrir aquí. El arte del diseño de instrucciones*, Könemann, Colonia, 2000.
- MORENO, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, Paidós, 2000.
- NIELSEN, Jakob, *Designing Web Usability*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2000.
- NIELSEN, Jakob y Marie Tahir, *Homepage Usability*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2002.
- ROYO, Javier, *Diseño digital*, Paidós, Barcelona, 2004.
- SAMARA, Timothy, *Diseñar con y sin retícula*, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- STEWART, Kranz y Robert Fisher, *The Design Continuum*, <http://www.dcontinuum.it/index.php>.
- TUFTE, Edward R., *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphic Press, Chesire, 1983.
- VAN Dijk, Peter, *Information Architecture for Designers*, Rotovision, Mies, 2003.
- VV.AA., *The Agfa Guide to Digital Color Prepress*, Agfa Gevaert, Randolph, 1997.
- WOOLMAN, Matt y Jeff Bellantoni, *Tipos en movimiento. Diseñando en el tiempo y el espacio*, McGraw-Hill, México, 2001.



Área de Diseño y Proyectos

[Asignaturas: Diseño Multimedia; Seminario de Proyectos]

- AICHER, Otl, *Analógico y digital*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- AICHER, Otl, *El mundo como proyecto*, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- AMBROSE, Gavin y Paul Harris, *Fundamentos del Diseño creativo*, Parramón, Barcelona, 2004.
- AMBROSE, Gavin y Paul Harris, *Imagen*, Parramón, Barcelona, 2006.
- BOU Bauzá, Guillem, *El guión multimedia*, Anaya, Madrid, 2003.
- BOWERS, John, *Understanding Form and Function, Introduction to Two-Dimensional Design*, John Wiley, Nueva York, 1999.
- BUCHANAN, Richard, *Discovering Design*, The University of Chicago Press, Chicago, 1995.
- BURKE, Michael y Peter Wildbur, *Infografía. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo*, Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- COSTA, Joan, *La esquemática. Visualizar la información*, Paidós, Barcelona, 1998.
- DABBS, Alistar y Campbell, Alastair, *Biblia del diseñador digital*, Taschen, 2006.
- DÍAZ Noci, Javier et al., *Manual de redacción ciberperiodística*, Ariel Comunicación, Barcelona, 2003.
- ECO, Umberto, *Cómo se hace una tesis*, Gedisa, Barcelona, 2003.
- ESQUEDA, Román, *El juego del diseño*, Designio / Encuadre, México, 2000.
- LIDWELL, William et al., *Principios universales de diseño*, Blume, Barcelona, 2005.
- LUPTON, Ellen y Abbot Miller, *Design Writing Research. Writing on Graphic Design*, Phaidon Press, Londres, 1999.
- MIJKSENAAR, Paul, *Una introducción al diseño de la información*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- MORENO, Isidro, *Musas y nuevas tecnologías*, Paidós, Barcelona, 2002.
- MORENO Muñoz, Antonio, *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*, Paidós, Barcelona, 2000.
- NIELSEN, Jakob, *Designing Web Usability*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2000.
- NIELSEN, Jakob y Marie Tahir, *Homepage Usability*, New Riders Publishing, Indianapolis, 2002.
- NORMAN, Donald A., *La psicología de los objetos cotidianos*, Nerea, Madrid, 1990.
- PRICE, Jonathan et al., *Texto vivo. Escribir para la web*, Prentice Hall, Madrid, 2002.
- RODRÍGUEZ Morales, Luis Alfredo, *Diseño: Estrategia y táctica*, Siglo XXI Editores, Colección Diseño y Comunicación, México, 2005.
- SAMARA, Timothy, *Design Elements. A Graphic Style Manual*, Rockport, Massachusetts, 2007.
- TUFTE, Edward R., *The Visual Display of Quantitative Information*, Graphic Press, Cheshire, 1983.
- VAN Dijk, Peter, *Information Architecture for Designers*, Rotovision, Mies, 2003.
- VISOCKY O'Grady, John, *A Designer's Research Manual*, Rockport, Gloucester, 2006.
- VITTA, Maurizio, *El sistema de las imágenes*, Paidós, Barcelona, 2003.
- VV.AA., *The Agfa Guide to Digital Color Prepress*, Agfa Gevaert, Randolph, 1997.
- WURMAN, Richard S., *Angustia Informativa*, Pearson Education, Buenos Aires, 2001.

Scala-Multimedia Directory, disponible en: <http://www.scala.com/multimedia/index.html>.

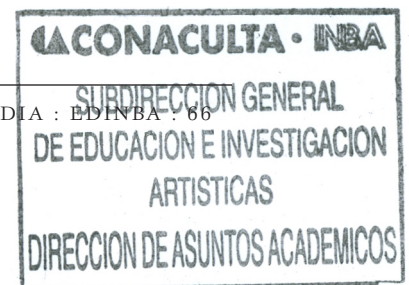
A Digital dreamer, disponible en: <http://www.adigitaldreamer.com/articles/index.htm>

Guidelines for Multimedia Courseware, disponible en: <http://ibis.nott.ac.uk/guidelines/title.html>

Multimedia Authoring Guidelines, disponible en: <http://www.tedi.uq.edu.au/mag/>

Multimedia Authoring Web, disponible en: <http://www.mcli.dist.maricopa.edu/authoring/>

Alertbox: Current Issues in Web Usability, disponible en: <http://www.useit.com/alertbox/>



Perfiles docentes

Para cada una de las áreas del Plan de estudios de la Especialidad en Diseño Multimedia es deseable que su cuerpo docente reúna las características idóneas y el perfil profesional que favorezca un mejor servicio educativo, favoreciendo el diálogo, la discusión y la construcción del aprendizaje.

ÁREA DE CULTURA Y COMUNICACIÓN

Asignaturas: Tecnología y Cultura; Digitalismo y Sociedad

- Diseñador titulado con estudios en Historia del Arte o Sociología.
- Experiencia profesional o docente de cinco años como mínimo, en alguna de estas áreas.
- Contar con estudios de posgrado y haber realizado investigación formal en alguno de los campos referidos.

Asignaturas: Comunicación y Medios; Información y Comunicación Multimedia

- Diseñador titulado con estudios en Comunicación o Ciencias de la Información.
- Experiencia profesional o docente de cinco años como mínimo, en alguna de estas áreas.
- Contar con estudios de posgrado y haber realizado investigación formal en alguno de los campos referidos.

ÁREA DE TÉCNICAS DIGITALES

Asignaturas: Publicaciones digitales; Publicaciones digitales multimedia

- Diseñador titulado con estudios en Cómputo Gráfico o Ciencias de la Información.
- Experiencia profesional o docente de cinco años como mínimo, en alguna de estas áreas.
- Contar con estudios de posgrado y haber realizado producción formal en alguno de los campos referidos.

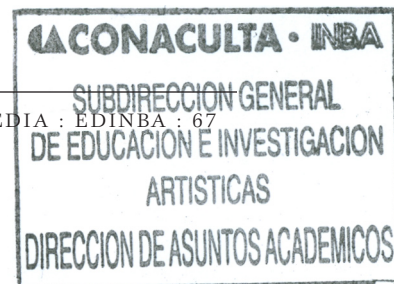
Asignaturas: Producción de medios; Producción multimedia

- Diseñador titulado con estudios en Cómputo Gráfico o Informática.
- Experiencia profesional o docente de cinco años como mínimo, en alguna de estas áreas.
- Contar con estudios de posgrado y haber realizado producción formal en alguno de los campos referidos.

ÁREA DE DISEÑO Y PROYECTOS

Asignaturas: Diseño Multimedia; Seminario de proyectos

- Diseñador titulado con estudios en Artes Visuales o Informática.
- Experiencia profesional o docente de cinco años como mínimo, en alguna de estas áreas.
- Contar con estudios de posgrado, además de haber realizado investigación o producción formal en alguno de los campos referidos.



INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA

Teresa Vicencio Álvarez
Directora General

Maricela Jacobo Heredia
Subdirectora General de Educación e Investigación Artísticas

María Eugenia Chávez Guzmán
Directora de Asuntos Académicos

Alejandra Adame Romero
Directora de Servicios Educativos

ESCUELA DE DISEÑO

Berenice Miranda Vadillo
Directora

Haydée Girón Rivas
Secretaria Académica

Estudios de posgrado ESPECIALIDAD EN DISEÑO MULTIMEDIA

Omar Israel Mendoza Rosas
Coordinador académico

Comisión académica responsable de la elaboración de este Plan de estudios:
Roberto Manuel Gómez Soto, Fernando Rodríguez Álvarez y Susana León

Agradecimiento por sus colaboraciones y aportaciones a toda la academia de la Especialidad en Diseño Multimedia en la elaboración de documentos, la lectura atenta de artículos, notas de investigación y textos de referencia para la evaluación curricular

