

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

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	Multimedios
-------------------------	--------------------

CICLO Octavo Semestre	CLAVE DE LA ASIGNATURA 30803	TOTAL DE HORAS 85
---------------------------------	--	-----------------------------

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

El alumno aplicará las tecnologías digitales existentes en el mercado del diseño, y desarrollará soportes electrónicos con el objetivo de comunicar en diversos contextos información a un usuario.

TEMAS Y SUBTEMAS

- 1. Antecedentes de la tecnología digital**
 - 1.1 Historia de la tecnología de los medios
 - 1.2 Conceptos básicos de la tecnología analógica
 - 1.3 Conceptos básicos de la tecnología digital
 - 1.4 Visión general de la tecnología de los diferentes tipos de medios
- 2. Planeación de un proyecto (metodología)**
 - 2.1 Preproducción.
 - 2.2 Producción.
 - 2.3 Postproducción
- 3. Concepto y aplicación de interactividad**
 - 3.1 Historia de la Interacción Humano-Computadora
 - 3.2 Conceptos básicos de interactividad
 - 3.3 Diseño Interfaces Gráficas de Usuario (GUI'S).
- 4. Diseño y producción de video**
 - 4.1 Video
 - 4.1.1 Grabación en set
 - 4.1.2 Grabación en exteriores
 - 4.1.3 Postproducción digital
 - 4.1.4 Audio
 - 4.1.5 Composición de audio a través de grabación analógica y digital
 - 4.1.6 Grabación a través de MIDI
 - 4.1.7 Integración de medios para video
- 5. Diseño y producción de página electrónicas**
 - 5.1 Definición de eje y objetivo de comunicación, target y tratamiento conceptual.
 - 5.2 Concepción gráfica y validación.
 - 5.2.1 Producción.
 - 5.3 Publicación y mantenimiento.
- 6. Elaboración de modelos y maquetas**
 - 6.1 Modelado 3D
 - 6.2 Texturización y creación de materiales
 - 6.3 Rendering.
- 7. Integración de entornos**
 - 7.1 Integración de ambientes 2D y 3D en aplicaciones interactivas



**COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán utilizando medios de apoyo didáctico como son: computadora, cañones y cámaras de video, DVD's.

Así mismo se utilizarán programas de cómputo y aplicaciones desarrolladas por los fabricantes de materiales y equipos afines al curso. Prácticas de filmación y edición.

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Al inicio del curso el profesor indicará el procedimiento de evaluación que deberá comprender, al menos tres evaluaciones parciales y un examen final.

La evaluación comprenderá un examen escrito, y el desarrollo de un proyecto de diseño interior; este último deberá ser desarrollado bajo la asesoría del profesor siguiendo la metodología correspondiente, que permita la solución arquitectónica y de diseño de interiores a una necesidad específica. Además se considerarán trabajos extra clase, la participación durante las sesiones del curso y la asistencia a las asesorías.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

Retórica y manipulación masiva, Prieto Castillo, Daniel, Ediciones Coyoacán, México, 2004, pp. 138

Manual de Producción de Video, Tostado, Span Verónica, Alhambra Mexicana, México, 1995, pp. 288

Usability Engineering, Nielsen, J. (1993). San Francisco: Morgan Kaufmann.

Manual de Cine, Audiovisuales y video-Registros, Raimondo Souto, H. Mario, 1976.

Bibliografía de consulta:

Digital Compression For Multimedia: Principles And Standards, Gibson Jerry D., Berger Toby Lookabaugh Tom. 1998.

Planeación y Producción de Materiales Audiovisuales, Kemp, Jerrold E. \ Szumski, Richard, Col, 1993.

Historia de La Radio y La Televisión, Albert, Pierre \ Tudesq Andre-Jean. 1982.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Maestro en medios audiovisuales, Diseñador gráfico con especialidad en medios. Maestría en comunicación y nuevas tecnologías



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR