



## Programa de estudio

### 1.-Área académica

HUMANIDADES

### 2.-Programa educativo

TALLER DE HIPERMEDIA I

### 3.-Dependencia académica

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

### 4.-Código

### 5.-Nombre de la Experiencia educativa

### 6.-Área de formación

	TALLER DE HIPERMEDIA I	<b>principal</b>	<b>Secundaria</b>
		DISCIPLINAR	TERMINAL

### 7.-Valores de la experiencia educativa

Créditos	Teoría	Práctica	Total horas	Equivalencia (s)
5		5	85	TALLER DE PRODUCCION DE MULTIMGEN I

### 8.-Modalidad

TALLER

### 9.-Oportunidades de evaluación

AGJ= Cursativa / s

### 10.-Requisitos

Pre-requisitos	Co-requisitos
1.-FOTOGRAFIA I Y II 2.-GUIONISMO 3.-FUNDAMENTO DEL MEDIO RADIOFONICO 4.-REALIZACION DE PROYECTOS RADIOFONICOS 5.-TALLER DE TV Y VIDEO I Y II 6.-CAMPAÑAS DE COMUNICACIÓN PUBLICITARIA Y POLITICA.	HIPERMEDIA II

### 11.-Características del proceso de enseñanza aprendizaje

Individual / Grupal	Máximo	Mínimo
GRUPAL (SECCIONES)	10	5

### 12.-Agrupación natural de la Experiencia educativa (áreas de conocimiento, academia, ejes, módulos, departamentos)

AREA Y ACADEMIA DE MEDIOS Y NUEVAS TECNOLOGIAS

### 13.-Proyecto integrador

### 14.-Fecha

Elaboración	Modificación	Aprobación
23 AGOSTO 2004		

### 15.-Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación

MARCO AGUSTIN MALPICA RIVERA  
JORGE ALEJANDRO LEON SANCHEZ  
OMAR ESTEBAN DE LA TORRE ALOR  
FERRER ARTURO GONZALES LIMA

### 16.-Perfil del docente

LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
LIC. EN DISEÑO GRAFICO  
LIC. EN COMUNICACIÓN VISUAL  
LIC. SISTEMAS COMPUTACIONALES

**17.-Espacio**

INSTITUCIONAL : INTRAPROGRAMA EDUCATIVO

**18.-Relación disciplinaria**

SIN RELACION DISCIPLINARIA

**19.-Descripción**

ESTA EE SE LOCALIZA EN EL ÁREA DISCIPLINARIA (0 HRS. TEÓRICAS, 5 HRS. PRÁCTICAS, 5CRÉDITOS); LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN SE GESTAN COMO UN NUEVO PARADIGMA DE INVESTIGACIÓN EN LA COMUNICACIÓN Y LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS, ES PERTINENTE SU UBICACIÓN CONCEPTUAL Y PRAGMÁTICA DENTRO DE LA CURRÍCULA DE LA CIENCIA DE LA COMUNICACIÓN; ANTE EL DESARROLLO PROPICIADO POR ESTOS NUEVOS MEDIOS ELECTRÓNICOS, QUE HAN DADO APERTURA A UNA RECONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO Y LA PRACTICA ACADÉMICA, POR ELLO QUE SU INCIDENCIA, TENGA RELACIÓN EN LA PRODUCCIÓN DE IMAGEN DIGITAL EN CONJUNCIÓN CON SISTEMAS MULTIMEDIA INTERACTIVOS DENTRO DEL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN; PERMITIENDO ABRIR ESPACIOS LABORALES A LOS EGRESADOS DE LA CARRERA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN. EN ESTA EE SE REALIZAN PROYECTOS ENCAMINADOS A LA CONSECUCCIÓN DE PRODUCTOS HIPERMEDIA QUE FORMEN PROFESIONALES CAPACES DE DESEMPEÑARSE DE FORMA SOBRESALIENTE. EL DESEMPEÑO DE LA UNIDAD DE COMPETENCIA SE EVIDENCIA MEDIANTE UN ENSAYO FINAL QUE CUMPLA CON LOS CRITERIOS DE ENTREGA OPORTUNA, PRESENTACIÓN ADECUADA, REDACCIÓN CLARA, Y COHERENCIA Y PERTINENCIA ARGUMENTATIVA.

**20.-Justificación**

LA RELEVANCIA QUE TIENE EL TALLER DE HIPERMEDIA I CONSISTE EN DESARROLLAR LA PLANEACION DE MEDIOS TECNOLOGICOS, CON LA FINALIDAD DE DISEÑAR UN PROPIO METODO SOBRE LA ELABORACION DE RECURSOS EMPLEADOS EN LA PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE SISTEMAS DIGITALES QUE LE PERMITAN INTEGRAR MEDIOS ANALÓGICOS Y NO LINEALES CON LA FINALIDAD DE GENERAR PRODUCTOS TERMINALES EN EL AMBITOTE LOS MEDIOS IMPRESOS, ASÍ TAMBIÉN, EN EL ÁREA CREATIVA DE LOS MEDIOS ELECTRÓNICOS. LOS ESTUDIANTES EN ESTA EE PODRAN SISTEMATIZAR INFORMACION DE DIFERENTES MEDIOS DE DIFUSION Ç, PARA EL DISEÑO DE UNA INTERFAZ; ASI MISMO, SUS TRABAJOS ESTARAN SUJETOS A RESOLVER PROBLEMAS PRACTICOS DE COMUNICACIÓN PARA LAS ORGANIZACIONES PUBLICAS Y PRIVADAS.

**21.-Unidad de competencia**

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE IMAGEN DIGITAL ENCAMINADOS A LA ELABORACIÓN DE CONTENIDOS HIPERMEDIALES MULTIDISCIPLINARIOS, QUE CONTRIBUYAN A LA PRODUCCIÓN DE MEDIOS PARA LA INVESTIGACIÓN Y LA ENSEÑANZA, DE IGUAL FORMA EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMÁTICAS DENTRO DE LAS ORGANIZACIONES.

**22.-Articulación de los ejes**

LOS ALUMNOS REFLEXIONAN EN GRUPO LA METODOLOGÍA PARA EL DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE LA IMAGEN DIGITAL PARA UN PROYECTO HIPERMEDIA, SEGÚN LAS NECESIDADES DE COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN, EN UN MARCO DE RESPETO MUTUO, SE INVOLUCRAN EN LA REALIZACIÓN DE CONTENIDOS INTERACTIVOS; INVESTIGAN EN EQUIPO LA INFORMACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE CONTENIDOS VISUALES; EN LO INDIVIDUAL, HACEN INVESTIGACIÓN POR INTERNET Y OPERAN HERRAMIENTAS DIGITALES Y EN LO GENERAL, INTEGRAN IDEAS PARA LA CONSECUCCIÓN DE TRABAJOS HIPERMEDIA



**23.-Saberes**

Teóricos	Heurísticos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• TEORÍA DE LA IMAGEN</li> <li>• CIBERCULTURA</li> <li>• NUEVAS TECNOLOGÍAS</li> <li>• TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN VISUAL</li> <li>• TEORÍA DEL DISEÑO</li> <li>• TIPOGRAFÍA</li> <li>• TEORÍA DEL COLOR</li> <li>• TECNOLOGÍA ANALÓGICA VS DIGITAL</li> <li>• MAPAS DE REDES</li> <li>• PANORAMA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA.</li> <li>• TECNOLOGÍAS PARA MEDIOS DIGITALES.</li> <li>• TECNOLOGÍAS PARA MEDIOS IMPRESOS.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DISEÑO DE GRÁFICOS</li> <li>• IMAGEN DIGITAL</li> <li>• IMAGEN ICOFÓNICA</li> <li>• BÚSQUEDA DE DATOS EN INTERNET</li> <li>• AUTOAPRENDIZAJE A TRAVÉS DE TUTORIALES</li> <li>• INVESTIGACIÓN SOBRE EL CONCEPTO DE IMAGEN</li> <li>• INTEGRACIÓN DE MEDIOS DIGITALES</li> <li>• DISTRIBUCIÓN DE METÁFORAS DE COLOR</li> <li>• ANALISIS DE MAPAS DE REDES</li> <li>• EDICIÓN DE IMAGEN DIGITAL</li> <li>• ESTRATEGIAS DE TRABAJO INDIVIDUAL Y COLECTIVO.</li> <li>• SOFTWARE DE PRODUCCIÓN Y MANIPULACIÓN DE IMAGEN DIGITAL.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• APERTURA</li> <li>• AUTOCRÍTICA.</li> <li>• AUTONOMÍA</li> <li>• AUTORREFLEXIÓN</li> <li>• COLABORACIÓN</li> <li>• COMPROMISO</li> <li>• CONFIANZA</li> <li>• CONSTANCIA</li> <li>• COOPERACIÓN</li> <li>• DISCIPLINA</li> <li>• DISPOSICIÓN</li> <li>• DISPOSICIÓN AL TRABAJO COLABORATIVO</li> <li>• DISPOSICIÓN PARA LA INTERACCIÓN Y EL INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN</li> <li>• ÉTICA</li> <li>• FLEXIBILIDAD</li> <li>• GUSTO</li> <li>• HONESTIDAD</li> <li>• INICIATIVA</li> <li>• INTERACCIÓN INDIVIDUAL Y GRUPAL</li> <li>• INTERÉS</li> <li>• INTERÉS COGNITIVO</li> <li>• INTERÉS POR LA REFLEXIÓN</li> <li>• MESURA</li> <li>• PACIENCIA</li> <li>• PERSEVERANCIA</li> <li>• RESPETO</li> <li>• RESPETO A LOS DERECHOS DE AUTOR</li> <li>• RESPETO AL OTRO</li> <li>• RESPETO INTELECTUAL</li> <li>• RESPONSABILIDAD</li> <li>• SEGURIDAD</li> <li>• SENSIBILIDAD</li> <li>• SOLIDARIDAD</li> <li>• TENACIDAD</li> <li>• TOLERANCIA</li> <li>• TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN</li> </ul>

**24.-Estrategias metodológicas**

De aprendizaje	De enseñanza
BÚSQUEDA DE FUENTES DE INFORMACIÓN	GUIAS DE DOMINIOS EN INTERNET
CONSULTA EN FUENTES DE INFORMACIÓN	SELECCIÓN DE TOPICOS PARA CONSULTAS
LECTURA, SÍNTESIS E INTERPRETACIÓN	TAXONOMÍAS DE CONCEPTOS CLAVES
PROCEDIMIENTOS DE INTERROGACIÓN	TIPOLOGÍAS DE DISEÑO INTERACTIVOS
ANALISIS DE DEMOSTRACIONES	CLASIFICACIONES
INTERACCIÓN DE RECURSOS DIGITALES EN LINEA	PROCEDIMIENTOS Y SIMULACIONES
PRACTICAS DE LABORATORIO	VISUALIZACIONES DE DEMOS
MAPAS CONCEPTUALES	ANALOGÍAS DE ESPACIOS VIRTUALES
IMITACIÓN DE MODELOS	METÁFORAS DE BACKGROUNDS
REPETICIÓN SIMPLE Y ACUMULATIVA	METAFORAS DE COLOR
LLUVIA DE IDEAS PARA EL DISEÑO DE ESTRUCTURAS GRAFICAS.	APLICACIÓN D RECURSOS ANALOGICOS
PROCESOS DE INTERROGACIÓN PARA EL DISEÑO DE ESTRUCTURAS TEXTUALES	APLICACIÓN DE RECURSOS DIGITALES



### 25.-Apoyos educativos

Material didáctico	Recursos didácticos
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ANTOLOGIAS</li> <li>• FOTOCOPIAS</li> <li>• TUTORIALES EN OFF LINE</li> <li>• TUTORIALES ON LINE</li> <li>• DIAPOSITIVAS</li> <li>• ACETATOS</li> <li>• PAQUETERIAS DE HIPERMEDIA</li> <li>• LABORATORIO MULTIMEDIA</li> <li>• DEMOS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• COMPUTADORA MULTIMEDIA</li> <li>• CAÑON</li> <li>• PIZARRON</li> <li>• SCANER</li> <li>• CAMARA DE VIDEO, FOTO DIGITAL</li> <li>• MEMORY STICK</li> <li>• CD.</li> <li>• QUEMADOR</li> <li>• DVD</li> <li>• VIDEO CASSETT DIGITAL</li> <li>• PANTALLA</li> </ul>

### 26.-Evaluación del desempeño

Evidencia (s) de desempeño	Criterios de desempeño	Campo (s) de aplicación	Porcentaje
1. ASISTENCIA PARTICIPATIVA	1.- AUTO EVALUACIÓN DE ALUMNO	ORGANIZACIONES PÚBLICAS, PRIVADAS.	1.- 10 %
2. INVESTIGACIÓN ON LINE	2.- BUSQUEDA A TRAVES DE UN SISTEMA DE INFORMACIÓN	INVESTIGACION Y ENSEÑANZA.	2.- 20%
3. DISEÑO DE PROYECTO	3.- ESTIMACIÓN DE COSTOS Y BENEFICIOS DE UN PRODUCTO HIPERMEDIA		3.- 20%
4. PRACTICAS.	4.- DISEÑO DE IMAGEN.		4.- 10%
5. ELABORACIÓN DE PRESENTACIONES.	5.- AUTOEVALUACIÓN DE LA PRODUCCIÓN POSTPRODUCCIÓN		5.- 40%
			<b>100%</b>

### 27.-Acreditación

PARA ACREDITAR ESTA EE EL ESTUDIANTE DEBERÁ HABER PRESENTADO CON SUFICIENCIA CADA EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

### 28.-Fuentes de información

Básicas
1.- ADOBE PHOTOSHOP 7.0 "CURSO COMPLETO EN UN LIBRO", PRENTICE HALL, MÉXICO 1999.
2.- "LA BIBLIA DEL MULTIMEDIA", ADDISON WESLEY IBEROAMERICANA, BURGER JEFF.
3.- "MULTIMEDIA PARA TODOS", PRENTICE HALL, RON WODASKI
4.- "MULTIMEDIA FÁCIL", PRENTICE HALL, DAVIS HASKIN
5.- "MACROMEDIA DIRECTOR MX, MC GRAW HILL, LUZ DE LEÓN FERNÁNDEZ Y DANIEL BURGOS
6.- LA GALAXIA INTERNET, MANUEL CASTELL, ED ARETÉ, MADRID, ESPAÑA 1993.
7.- LA RED, JUAN LUIS CEBRIAN, ED. PUNTO DE LECTURA, ESPAÑA 2000
8.- MANUALES DE SOFTWARE
9.- MACROMEDIA DIRECTOR 7. X LINGO, LUZ DE LEON FERNANDEZ Y DANIEL BURGOS, Mc. GRAW HILL, MADRID 1999
10.- PARA PRINCIPIANTES, MARSHALL MC LUHAN, ED. DOCUMENTALES ILUSTRADOS, BUENOS AIRES ARGENTINA, REPUBLICA ARGENTINA, 1999.
11.- REVISTAS ESPECIALIZADAS PC MEDIA Y MAC
12.- SOBREVIVIR A INTERNET, WOLTON DOMINIQUE, ED. GEDISA, ESPAÑA 2000.
13.- TECNOLOGIAS SIN FRONTERAS DE SOLA POOL. ITHIEL, FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, MÉXICO 1993.
14.- TODO EL PODER PARA TU MAC, VEGA LUIS, EDICIONES MC GRAW HIL.

Complementarias
1.- VAUGHAN, TAY, 2002. MANUAL DE REFERENCIA MULTIMEDIA. 5TA. EDICIÓN, MÉXICO, MC GRAW HILL.
2.- BOULLOSA GUERRERO, NICOLAS, PROYECTOS MULTIMEDIA: IMAGEN, SONIDO Y VÍDEO. 1RA. EDICIÓN. ESPAÑA, EDIT. ANAYA MULTIMEDIA.
3.- KAUFMAN, WOLFGANG/MÜHLNER; CONOZCA MULTIMEDIA PC, 1RA. EDICIÓN, MÉXICO, EDITORIAL LIMUSA.

