



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	12
4502103	LABORATORIO DE COMUNICACION EN MEDIOS INTERACTIVOS		TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM. VII AL XII	
H.PRAC. 6.0	4502100			

OBJETIVO(S):

General:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:

Diseñar, producir y evaluar proyectos y productos en medios interactivos mediante el manejo de herramientas tecnológicas y aplicaciones computacionales.

Específicos:

Que al final de la UEA, el alumno sea capaz de:

1. Utilizar el lenguaje multimedia en tecnologías WEB.
2. Elaborar mensajes convergentes para diversos contextos de producción y recepción en medios interactivos.
3. Usar diversas tecnologías digitales en el procesamiento y la interacción audiovisual en red.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Flujos de comunicación e interacción en WEB.
2. Creación de mensajes en tecnologías WEB.
3. Ensamble y articulación de códigos.
4. Lenguajes de programación en medios interactivos.
5. Aplicaciones en medios digitales WEB y otros ámbitos de difusión de conocimiento en red.
6. Medios inmersivos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición temática del profesor.
- Exposición grupal.
- Investigación documental.
- Reportes de lectura.
- Participación de los alumnos.
- Entrega de trabajos escritos.
- Uso de la tecnología para el aprendizaje.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Reportes escritos de los trabajos realizados durante las sesiones de clase.
- Tareas individuales.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en las discusiones.
- Evaluación final.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la UEA. El examen o trabajo solicitado por el docente no podrá tener una menor exigencia que los correspondientes al curso regular.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Benyon, D. (2005). Designing interactive systems: people, activities, contexts, technologies. USA: Addison-Wesley.
2. Cuenca, D. (2016). Discursos audiovisuales animados e interactivos. España: ePub.
3. Gauhier, J.M. (2006). Diseño animado interactivo en 3D España: Anaya Multimedia.
4. Gifreu, A. (2014). Documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo. Barcelona: UOC.
5. Glassner, A. S. (2010). Processing for visual artists: how to create expressive images and interactive art. USA: A K Peters/CRC Press.
6. Granollers, T. (2011). Diseño de sistemas interactivos centrados en el



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION	3 / 3
CLAVE	4502103	LABORATORIO DE COMUNICACION EN MEDIOS INTERACTIVOS

usuario. España: ePub.

7. Jenkins, H. (2008). La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. España: Paidós.
8. Miller, C. H. (2008). Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment. England: Focal Press Publications.
9. Mora, J. (2009). La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Modelos para implementar la inmersión juvenil en multimedia interactivos culturales (Videojuegos, cine, realidad aumentada, museos y webs). Madrid: Fundación Autor.
10. Murray, S. (2017). Interactive data visualization for the web: an introduction to designing with D3. USA: O'Reilly Media.
11. Nielsen, J. (2000). Designing web usability. USA: Thousand Oaks, New Riders.
12. Nielsen, J. (2009). Usabilidad: Prioridad en el Diseño Web. España: Anaya Multimedia.
13. Wood, D. (2014). Interface design : an introduction to visual communication in UI design. Dave Wood

Mora, J. (2009). La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Modelos para implementar la inmersión juvenil en multimedia interactivos culturales (videojuegos, cine, realidad aumentada, museos y webs). Madrid.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 461

EL SECRETARIO DEL COLEGIO