

UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO		1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
450043	HIPERTEXTO E HIPERMEDIOS		TIPO	OPT.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM. VIII al XII	
H.PRAC. 2.0	168 CREDITOS Y AUTORIZACION			

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Resolver problemas de diseño digital aplicando principios de sistemas interactivos, hipertextual e hipermedia.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Elaborar y analizar estructuras narrativas y modalidades de interacción en los hipermedios.
2. Diseñar y evaluar críticamente soluciones adecuadas a problemas relevantes de medios digitales interactivos.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Desarrollo histórico de los medios interactivos y su relación con los medios audiovisuales y narrativos tradicionales.
2. Aspectos narrativos no-lineales del hipertexto.
3. Fundamentos tecnológicos para la selección y elaboración de insumos.
4. Elaboración de prototipos digitales de hipermedios.
5. Implementación de aplicaciones interactivas.
6. Ámbitos de aplicación de proyectos de hipermedios: educativo, instruccional, expresivo, comunicativo.
7. Elaboración de un proyecto de desarrollo de hipertexto e hipermedios.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor y los alumnos.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Discusiones grupales.
- Realización de ejercicios prácticos por parte de los alumnos.
- Formulación y realización de un proyecto de diseño.
- Asesorías del profesor en el proyecto de diseño.

MODALIDADES DE EVALUACION:**Evaluación Global:**

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de lecturas y trabajos realizados.
- Ejercicios individuales o en equipo.
- Participación en las discusiones.
- Entrega de ejercicios prácticos.
- Evaluación terminal de proyecto de diseño.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Bou Bouzá G., (1997), El guión multimedia, Anaya Multimedia, Madrid.
2. Bush V., (1945), Cómo podríamos pensar "As we may think" Atlantic monthly julio 1945, <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>, último acceso: 06/07/2007.
3. Colmenar Santos A., (2005), Diseño y desarrollo multimedia, Herramientas de autor, Ra-Ma, Madrid.
4. Johnson S., (1997), Interface culture: How new technology transforms the way we create and communicate, HarperCollins, Nueva York.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 1306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

5. Lamarca Lapuente M. J., (2005), Hipertexto: El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen, Tesis Doctoral de la Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
6. Landow G. P., (1995), Teoría del hipertexto, Paidós, Barcelona.
7. Moreno I., (2002), Musas y nuevas tecnologías: El relato hipermedia, Paidós Ibérica, Barcelona.
8. Samsel J. y Wimberley D., (1998), Writing 'for interactive media: The complete guide, Allworth Press, Nueva York.

Manuales de uso de programas de cómputo relevantes al tema.



Casa abierta al tiempo.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 346

EL SECRETARIO DEL COLEGIO