

UNIDAD: Cuajimalpa		DIVISIÓN Ciencias de la Comunicación y Diseño	
NIVEL: Licenciatura		EN Ciencias de la Comunicación	
CLAVE: 4502103	UNIDAD DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE: Laboratorio de comunicación en medios interactivos		TRIM: VII al XII
HORAS TEORÍA: 3	SERIACIÓN 4502100		CRÉDITOS: 12
HORAS PRÁCTICA: 6			OPT/OBL: OBL.

OBJETIVOS

GENERAL:

Que al final del curso, el alumno sea capaz de:

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

PARCIALES:

Que al final del curso, 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 SINTÉTICO

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.

NOMBRE DEL PLAN Licenciatura en Ciencias de la Comunicación		2/2
CLAVE 4502103	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Laboratorio de comunicación en medios interactivos	

BIBLIOGRAFÍA NECESARIA O RECOMENDABLE

- Benyon, D. (2005). *Designing interactive systems: people, activities, contexts, technologies*. USA: Addison-Wesley.
- Cuenca, D. (2016). Discursos audiovisuales animados e interactivos. España: ePub.
- Gauhier, J.M. (2006). *Diseño animado interactivo en 3D*. España: Anaya Multimedia.
- Gifreu, A. (2014). *Documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Barcelona: UOC.
- Glassner, A. S. (2010). *Processing for visual artists : how to create expressive images and interactive art*. USA: A K Peters/CRC Press.
- Granollers, T. (2011). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario*. España: ePub.
- Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. España: Paidós.
- Miller, C. H. (2008). *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. England: Focal Press Publications.
- 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.
- Murray, S. (2017). *Interactive data visualization for the web: an introduction to designing with D3*. USA: O'Reilly Media.
- Nielsen, J. (2000). *Designing web usability*. USA: Thousand Oaks, New Riders.
- Nielsen, J.. (2009). *Usabilidad: Prioridad en el Diseño Web*. España: Anaya Multimedia.
- 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.