

**OBJETIVO:**

Que el alumno reconozca las distintas formas de la actividad proyectual y se ubique en su rol como diseñador interactivo.  
 •que el alumno comience a reconocer la especificidad del diseño interactivo multimedia mediante el análisis y la realización de productos.

S	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4
1	<b>ENCUADRE</b>	<b>UNIDAD I SOBRE EL DISEÑO</b>	1.1.- Concepto de diseño (Bonsiepe).	1.1.- Concepto de diseño (Bonsiepe).
2	1.1.- Concepto de diseño (Bonsiepe).	1.2.- Clasificación de las áreas del diseño. Diseño interactivo, diseño multimedia y diseño visual.	1.2.- Clasificación de las áreas del diseño. Diseño interactivo, diseño multimedia y diseño visual.	1.2.- Clasificación de las áreas del diseño. Diseño interactivo, diseño multimedia y diseño visual.
3	1.3.- Objetivo del diseño.	1.3.- Objetivo del diseño.	1.3.- Objetivo del diseño.	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
4	<b>EXAMEN 1a. UNIDAD</b>	<b>UNIDAD II</b>	2.1.- La interface al diseño de información.	2.1.- La interface al diseño de información.
5	2.1.- La interface al diseño de información.	2.2.- Perfil del diseñador multimedia.	2.2.- Perfil del diseñador multimedia.	2.2.- Perfil del diseñador multimedia.
6	2.3.- Relación entre tecnología, técnicas y diseño. Breve reseña.	2.3.- Relación entre tecnología, técnicas y diseño. Breve reseña.	2.3.- Relación entre tecnología, técnicas y diseño. Breve reseña.	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
7	<b>EXAMEN 2a. UNIDAD</b>	<b>UNIDAD III DISEÑO INTERACTIVO</b>	1.1.- Características específicas del diseño interactivo: no linealidad.	1.1.- Características específicas del diseño interactivo: no linealidad.
8	1.1.- Características específicas del diseño interactivo: no linealidad.	2.2. Concepto de Digital. Hipertexto. Hipermedia. Interactividad. Interface. Breve historia del desarrollo de los conceptos y la tecnología que les dio origen.	2.2. Concepto de Digital. Hipertexto. Hipermedia. Interactividad. Interface. Breve historia del desarrollo de los conceptos y la tecnología que les dio origen.	2.2. Concepto de Digital. Hipertexto. Hipermedia. Interactividad. Interface. Breve historia del desarrollo de los conceptos y la tecnología que les dio origen.
9	2.3.- Diseño de interface gráfica de usuario. (GUI). Tipos: Simulación/directas.	2.3.- Diseño de interface gráfica de usuario. (GUI). Tipos: Simulación/directas.	2.3.- Diseño de interface gráfica de usuario. (GUI). Tipos: Simulación/directas.	2.3.- Diseño de interface gráfica de usuario. (GUI). Tipos: Simulación/directas.

10	2.4.- Clasificación de interactivos por género, cantidad y calidad de interacción requerida al usuario, acceso y/o posibilidad de modificar la información.	2.4.- Clasificación de interactivos por género, cantidad y calidad de interacción requerida al usuario, acceso y/o posibilidad de modificar la información.	2.4.- Clasificación de interactivos por género, cantidad y calidad de interacción requerida al usuario, acceso y/o posibilidad de modificar la información.	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
11	<b>EXAMEN 3a. UNIDAD</b>	<b>UNIDAD IV PROCESO DE DISEÑO</b>	4.1.- Proceso de diseño. Etapas. Especificidad del diseño interactivo.	4.1.- Proceso de diseño. Etapas. Especificidad del diseño interactivo.
12	4.2.- Diseño de información.	4.2.- Diseño de información.	4.3.- Diseño de interacción.	4.3.- Diseño de interacción.
13	4.4.- Diseño de interface gráfica.	4.4.- Diseño de interface gráfica.	4.4.- Diseño de interface gráfica.	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
14	<b>EXAMEN FINAL</b>			

<b>ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:</b>	1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron) 2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla). 3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas. 4.-Propiciar Actividades de Interes dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones. 5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente.
---	---

<b>ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:</b>	1. Exámenes Orales. 2. Exposiciones como Evaluacion. 3. Exposiciones.
-----------------------------------	---

<b>CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.</b>	
<b>Trabajos Escritos</b>	10%
<b>Actividades aulicas</b>	20%
<b>Trabajos en plataforma educativa</b>	20%
<b>Examen</b>	50%
<b>Total</b>	100%
<b>Escala de calificación</b>	7- 10
<b>Mínima aprobatoria</b>	7

<b>NOTA:</b>	En la planeación los exámenes aparecen siempre en día lunes, pero dependerá de la programación de la sub-dirección académica, y en esa semana se podrán hacer los cambios necesarios.
--------------	---