

UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"





I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño Gráfico Publicitario V
Clave de la asignatura:	ART-307
Pre-requisito:	ART-306
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica –	4 – 2– 4

II. PRESENTACIÓN:

Mediante la asignatura de Diseño grafico publicitario V, el estudiante dominara las herramientas necesarias sobre el manejo de texto, sonido, imágenes, video y animación combinando la publicidad con los elementos multimedia de manera interactiva convertidos en una parte de extraordinario valor dentro del trabajo publicitario de la actual.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Obtener los conocimientos necesarios acerca de la multimedia desde el punto de vista del diseño publicitario y las artes graficas.
- Utilizar todos los recursos y elementos de multimedia utilizados para la publicidad y el diseño grafico.
- Dominar los tipos de publicidad multimedia utilizados para su aplicación de acuerdo al producto o servicio de anuncios publicitarios.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Conceptos Básicos de Multimedia. Al finalizar esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a los aspectos históricos de la multimedia y los conceptos básicos utilizando la interactividad como parte esencial de la misma.

- | | |
|--------------|--|
| Lección 1.1. | Definición de Multimedia. |
| Lección 1.2. | Orígenes de la multimedia. |
| Lección 1.3. | Aplicaciones en los negocios. |
| Lección 1.4. | Aplicaciones en la educación y el hogar. |
| Lección 1.5. | Aplicaciones en la informática. |
| Lección 1.6. | Realidad virtual. |
| Lección 1.7. | Niveles de Realidad Virtual. |
| Lección 1.8. | Ciberespacio. |
| Lección 1.9. | Interactividad. |
| Chat.- | Aportes y sugerencias sobre los conceptos básicos de Multimedia. |
| Tarea 1.- | Investigar acerca de la multimedia y sus orígenes. |
| Tarea 2.- | Analizar acerca de las aplicaciones de la multimedia. |



- Tarea 3.- Investigar acerca de la realidad virtual.
 Tarea 4.- Analizar el ciberespacio y la interactividad.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias acerca de los conceptos básicos relacionados a la multimedia.

Prueba Guía # 1.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- Diseño Publicitario Multimedia: Al término de esta unidad, el alumno utilizara los conceptos básicos del Diseño Publicitario Multimedia identificando sus diferentes manifestaciones a través de herramientas para la navegación.

- Lección 2.1. Diseño Publicitario.
 Lección 2.2. Relación entre publicidad y multimedia.
 Lección 2.3. Tipos de publicidad multimedia.
 Lección 2.4. El Site como herramienta de Marketing.
 Lección 2.5. Banner, Botones y Layer.
 Lección 2.6. Intersticial y Supersticial.
 Lección 2.7. Enlaces de textos y Metatags o palabras claves.
 Lección 2.8. Patrocinio y Promociones.
 Lección 2.9. Publicidad vía Email.
 Chat. - Análisis y comentarios de Diseño Publicitario Multimedia.
 Tarea 1.- Investigar la relación entre publicidad y multimedia.
 Tarea 2.- Analizar los tipos de publicidad multimedia.
 Tarea 3.- Investigar acerca de los patrocinios y promociones.
 Tarea 4.- Analizar la publicidad vía Email.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el diseño publicitario multimedia.

Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- Elementos de la Multimedia: Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a los elementos propios de la multimedia y los factores que intervienen en una presentación multimedia.

- Lección 3.1. Menús desplegados y Barras de desplazamiento.
 Lección 3.2. Mapas de bits y Dibujos de vectores.
 Lección 3.3. Elementos de sonidos.
 Lección 3.4. Archivos MIDI y Audio Digital.
 Lección 3.5. Formatos de archivos de audio.
 Lección 3.6. Formatos de video.
 Lección 3.7. Técnicas de video.
 Lección 3.8. Formatos de animación.
 Lección 3.9. Técnicas de animación.
 Chat.- Aportes y sugerencias los elementos de la multimedia.
 Tarea 1.- Analizar la organización de los menús y las barras.
 Tarea 2.- Investigar los elementos de imagen y de sonido.
 Tarea 3.- Analizar los formatos y técnicas de video.
 Tarea 4.- Investigar los formatos y técnicas de animación.
 Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre los elementos de la multimedia.

Prueba Guía # 3.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Soportes de la Multimedia: Al concluir esta unidad, el alumno utilizara todo lo relacionado a los distintos soportes de la multimedia los cuales podemos tener a nuestra disposición.

- Lección 4.1. El CD ROM.
 - Lección 4.2. El DV ROM.
 - Lección 4.3. La Red Internet.
 - Lección 4.4. La World Wide Web.
 - Lección 4.5. La Televisión interactiva.
 - Chat.- Aportes y sugerencias acerca de Soportes de la Multimedia.
 - Tarea 1.- Analizar el CD ROM y el DVD ROM.
 - Tarea 2.- Investigar acerca de la red internet.
 - Tarea 3.- Analizar la World Wide Web.
 - Tarea 4.- Investigar la televisión interactiva.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre los soportes de la multimedia.
- Prueba Guía # 4.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD V.- Desarrollo de Productos Multimedia: Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado al desarrollo del producto multimedia desde su concepción mínima hasta su distribución a los usuarios.

- Lección 5.1. Etapas del proyecto.
 - Lección 5.2. Alcance y contenido.
 - Lección 5.3. Integración del equipo.
 - Lección 5.4. Diseño de la estructura.
 - Lección 5.5. Tipo de navegación.
 - Lección 5.6. Áreas sensibles y botones.
 - Lección 5.7. Diseño de la interfaz del usuario.
 - Lección 5.8. Equipo técnico, Software, Creatividad y Organización.
 - Lección 5.9. Plataformas de producción Mac y PC.
 - Chat.- Aportes y sugerencias del Desarrollo de Productos Multimedia.
 - Tarea 1.- Investigar las etapas del proyecto.
 - Tarea 2.- Analizar el diseño de la estructura.
 - Tarea 3.- Investigar el diseño de la interfaz de usuario.
 - Tarea 4.- Analizar las plataformas de producción Mac y PC.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el Desarrollo de Productos Multimedia.
- Prueba Guía # 5.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VI.- Efectividad de la Publicidad Multimedia: Al concluir esta unidad, el alumno dominara todo lo relacionado a la efectividad de la publicidad multimedia como una vertiente de la industria de la información y desde una perspectiva del usuario de la misma.

- Lección 6.1. Publicidad multimedia.
- Lección 6.2. Efectividad de la publicidad multimedia.
- Lección 6.3. Ventajas de la publicidad multimedia.
- Lección 6.4. Beneficios de una presentación multimedia.



- Lección 6.5. El usuario de la multimedia.
 - Lección 6.6. Actualización del proyecto multimedia.
 - Chat.- Aportes y sugerencias de la Efectividad de la Publicidad Multimedia.
 - Tarea 1.- Analizar la efectividad de la publicidad multimedia.
 - Tarea 2.- Investigar los beneficios de una presentación multimedia.
 - Tarea 3.- Analizar al usuario de la multimedia.
 - Tarea 4.- Investigar la actualización del proyecto multimedia.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre la Efectividad de la Publicidad Multimedia.
- Prueba Guía # 6.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD VII.- El Mercado de la Multimedia: Al concluir esta unidad, el alumno utilizará todo lo relacionado a la tecnología multimedia en la publicidad a nivel local, nacional e internacional en cuanto a la actualidad y proyección del mercado de la multimedia.

- Lección 7.1. Mercado multimedia.
 - Lección 7.2. Tecnología multimedia.
 - Lección 7.3. Avances obtenidos.
 - Lección 7.4. Aspectos económicos.
 - Lección 7.5. Políticas de desarrollo.
 - Lección 7.6. Proyecciones futuras.
 - Chat.- Aportes y sugerencias acerca del mercado de la multimedia.
 - Tarea 1.- Analizar acerca del mercado multimedia.
 - Tarea 2.- Investigar acerca de la tecnología multimedia.
 - Tarea 3.- Analizar acerca de los aspectos económicos.
 - Tarea 4.- Investigar acerca de las proyecciones futuras.
 - Foro.- Comentarios, opiniones, dudas, aportes y sugerencias sobre el mercado de la multimedia.
- Prueba # 7.
Prueba Final.