



## MAESTRÍA EN DISEÑO MULTIMEDIA

CONESUP RCP.S12.Nº 138.07

“Según la asociación industrial Bitkom, el sector de la información y la comunicación está experimentando un cambio estructural: de “una industria de fabricación a una industria de servicios”. Hoy, **más del 70% de las ventas se realizan a través de servicios de telecomunicaciones, informática y software**. Y la industria pronostica un mayor auge. Según Bitkom, el mercado de los computadores portátiles y los teléfonos móviles ya se ha equiparado con el mercado entero de electrodomésticos. Las tendencias actuales de productos son la comunicación –desde y con cualquier lugar en el mundo–, los ambientes de información personalizados de oficinas móviles y la miniaturización, hasta el punto de integrarse en las prendas de vestir o en los productos que se llevan puestos”. (BEDA 2004, página 10).

El incremento en el uso de computadores y la difusión de Internet en el medio ha incrementado la aparición de empresas que desarrollan productos multimedia en el mercado nacional. Estas empresas han ganado un prestigio bien merecido gracias a sus conocimientos en informática y diseño gráfico, sin embargo **es evidente una falta de especialización en diseño de interfaz, en el conocimiento de software apropiado para el desarrollo de productos multimedia, en el desarrollo y manejo de contenidos y en la gestión de empresas Multimedia**. A su vez esta industria de servicios necesita de profesionales en el área que solucionen con propiedad los productos demandados por ésta.

La Maestría en Diseño Multimedia de la Universidad del Azuay tiene como finalidad cubrir una importante demanda de profesionales ecuatorianos en el área multimedia, especializados en nuevas tecnologías con un espíritu de investigación en soluciones apropiadas para el medio.

En la maestría, el estudiante, egresado de escuelas de diseño, artes visuales, comunicación social o informática, tendrá la oportunidad de profundizar, actualizar y ampliar sus conocimientos en áreas como la gestión, el diseño y el desarrollo de software multimedia.

La maestría tiene una importante carga horaria en investigación y administración, por tanto está enfocada a crear mandos medios y altos en empresas multimedia o en empresas que tengan a la multimedia como parte de su gestión o promoción. Cubre los tres campos necesarios para un profesional multimedia: diseño, tecnología y gestión.

## Objetivos

### 1.1. Generales

Al final del master el estudiante será capaz de resolver el diseño completo de sitios Web, el diseño de sistemas de presentación para empresas en los diversos campos de la multimedia, será capaz de comprender y utilizar correctamente las herramientas y lenguajes de programación multimedia, y será capaz de llevar adelante proyectos de investigación y desarrollo de producto enfocado en el diseño multimedia.

### 1.2. Específicos

#### 1.2.1. Comprensión:

Al final de la maestría los estudiantes comprenderán:

- La complejidad y naturaleza de los productos multimedia
- La importancia de la investigación como paso previo al desarrollo del producto multimedia
- La relación entre las fases del diagnóstico del producto, su posterior desarrollo, su implementación y su seguimiento posterior
- La necesidad de adoptar una aproximación estructurada para la formulación del proyecto empleando las técnicas apropiadas

#### 1.2.2. Conocimientos:

Al final de la maestría los estudiantes adquirirán un conocimiento amplio sobre como:

- Realizar una investigación apropiada en relación al proyecto planteado
- Desarrollar una arquitectura de información acorde al producto multimedia
- Manejar proyectos para diversos medios: Internet, Intranets, CD's, DVD's
- Diseñar interfaces adecuadas al proyecto en desarrollo
- Manejar bases de datos. Manejo dinámico de la información. Integración entre diversos medios audio-visuales-interactivos
- Analizar los factores que influyen el producto multimedia en el mercado
- Utilizar las técnicas, herramientas y procesos en el desarrollo del producto

#### 1.2.3. Habilidades:

Al final de la maestría los estudiantes serán capaces de:

- Usar técnicas y metodologías de investigación para identificar, obtener datos y cuestionar la naturaleza del producto multimedia
- Identificar patrones, tendencias y datos clave para el desarrollo del producto
- Utilizar apropiadamente el software de desarrollo multimedia
- Usar lenguajes de programación enfocados al diseño multimedia

- Manejar información dinámica dentro del producto multimedia
- Formular soluciones en base a los datos del mercado.
- Desarrollar soluciones innovadoras a problemas de comunicación multimedia

## 2. Resultados esperados

Los resultados a esperar son múltiples:

Por un lado una mayor especialización en el área multimedia; en el contexto globalizador por el que atraviesa el mundo actual es de desear que los profesionales ecuatorianos tengan un reconocimiento mayor y que sus productos sean cada vez más competitivos, sobre todo en medios como el Internet.

Por otro lado, la idea de crear magisters en diseño con conocimientos en administración, gestión e investigación está dirigida a crear profesionales de alto perfil que puedan desempeñarse dentro de empresas medianas y grandes en posiciones donde sus propuestas sean aceptadas y llevadas a cabo.

Los estudiantes recibirán un sólido background en la creación y el manejo de productos multimedia con alto valor agregado, con lo que esperamos llegar a la profesionalización del área multimedia en el país.

## 3. Perfil del estudiante al ingresar

Profesionales graduados en Diseño gráfico, Diseño de objetos o Diseño Industrial, Comunicación Visual, Artes Visuales, Comunicación Social, Informática e Ingeniería de Sistemas.

- Se presupone manejo de software gráfico: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator y/o Macromedia FreeHand.
- Se presupone conocimientos sobre diseño gráfico.

## 4. Perfil del estudiante al egresar

El egresado de esta Maestría estará en capacidad de:

- Coordinar equipos de producción multimedia.
- Participar en Programas interdisciplinarios relativos al desarrollo e innovación tecnológica para la región
- Realizar planteos críticos, propuestas y asesoramiento orientados a situar la producción de Diseño Multimedia en el contexto de referencia (local y global).
- Diseñar formal y funcionalmente aplicaciones multimedia para CD-ROM e Internet.
- Definir estrategias de producto y de empresa en el sector multimedia.
- Definir métodos para la explotación de aplicaciones multimedia en Internet.

La tendencia de la maestría de llevar a talleres lo aprendido permite la especialización del estudiante según su formación previa y sus intereses profesionales. La especialización tenderá a:

- Analizar las necesidades funcionales de aplicaciones interactivas multimedia con el fin de definir los proyectos a desarrollar y para llegar a diseñar aplicaciones multimedia desde la perspectiva del contenido y las necesidades del emisor.
- Elaborar guiones de contenido, según las características y las condiciones del entorno del usuario.
- Entender los principios básicos y las técnicas de la comunicación gráfica en entornos multimedia basados en computadores.
- Utilizar las herramientas más avanzadas y extendidas del mercado para el grafismo y para la animación en 2 y 3 dimensiones de postproducción de vídeo digital.

## **5. Título o grado académico que otorga**

Magister en Diseño Multimedia.

## **6. Modalidad de estudios**

Estudios presenciales con apoyo en el Aula Virtual de la Universidad del Azuay.

## **7. Duración**

2 años (Octubre de 2011 - Octubre 2013)

## **8. Horario**

Profesores locales: de miércoles a viernes de 07h00 a 09h00 o 18h00 a 21h00 dependiendo del módulo y sábados de 09h00 a 13h00.  
Profesores invitados: lunes a viernes de 07h00 a 09h00 y 18h00 a 21h00, los sábados de 09h00 a 13h00

## **9. Pensum de estudios**

Tres semestres de 17 créditos cada uno.

Dos semestres adicionales para el desarrollo de la tesis, con 15 créditos en total.

Total de Créditos: 66

## **Semestre 1: Diseño de Productos para su distribución On-Line**

**Diseño formal y funcional de productos web.-** Análisis de aplicaciones similares, principios de diseño web, diseño de interfaz, iconografía

**Taller de proyectos I.-** Desarrollo de un producto multimedia enfocado en Internet

**Animación.-** Principios de la animación, guionización, estilo, personajes

**Investigación e Innovación en la Red.-** Enfocadas a su utilización dentro de la multimedia

**Guionización de contenidos.-** La información jerarquizada, cómo se desarrollan árboles de navegación, la utilización correcta de rútilos

**Arquitectura de la Información. Usabilidad.-** Planificación de los contenidos, estilo, distribución de la información

**Software gráfico para la producción de interfaces gráficas.-** Aplicación gráfica diseñada especialmente para su uso en entornos multimedia

**Software de animación y desarrollo de aplicaciones interactivas. Parte I.-** Aplicación para el desarrollo de animaciones interactivas, presentaciones y sitios web

**Software de desarrollo de páginas HTML y CSS, Parte I.-** Aplicación para el desarrollo de sitios web

**Sonido / Video digital / Streaming.-** Creación, manipulación y distribución de sonido y video para multimedia

**Gestión y Dirección de Proyectos para Internet.-** Gestión y dirección de proyectos a ser distribuidos On-Line

## **Semestre 2: Diseño de productos para su distribución Off-Line**

**Diseño formal y funcional de productos multimedia.-** Diseño de interfaz, navegación visual, productos homólogos, diferencias con el diseño de imprenta

**Diseño de juegos .-** Tipos de juegos, caracterización de personajes y ambientes, estrategia

**Taller de proyectos II.-** Desarrollo de un producto multimedia enfocado en su distribución a través de CD's/DVD's

**Investigación e Innovación en productos multimedia.-** La investigación en la búsqueda de la innovación de la multimedia en el medio

**Lenguaje interactivo multimedia.-** Paradigmas de la comunicación en aplicaciones interactivas

**Software 3D.-** Aplicación de desarrollo en 3 dimensiones

**Software para la edición de video digital.-** Aplicación enfocada al desarrollo de Video Digital

**Software de efectos especiales en video.-** Aplicación enfocada a los efectos dentro del video

**Software de desarrollo de aplicaciones multimedia para CD-DVD Rom.-** Aplicación enfocada a Presentaciones interactivas, Juegos de video, Presentaciones 3D

**Gestión y Producción de proyectos multimedia.-** Cómo se elabora una propuesta, cómo se dirige un proyecto para su distribución Off-Line

### **Semestre 3 – Manejo dinámico de datos en el Producto Multimedia**

**Diseño de productos multimedia dinámicos.-** Diseño de productos multimedia donde el diseño está marcado por información dinámica

**Taller de proyectos III.-** Desarrollo de un producto multimedia que contiene información dinámica

**Investigación e Innovación en Software Multimedia.-** Búsqueda de alternativas innovadoras en el entorno multimedia

**Principios básicos de programación / Java Script.-** Introducción a la programación multimedia

**Diseño de bases de datos / MySQL / PHP.-** Diseño de bases de datos. Manejo de bases de Datos. Programación para manejo de datos dinámicos

**Software de desarrollo de páginas HTML. Parte II.-** Aplicación que permite manejar los lenguajes de programación enfocados a la multimedia

**Redes, Servidores.-** Control de la distribución a través de la red, hardware, software

**Action Script.-** Lenguaje de programación enfocado en el desarrollo de productos multimedia.

**Macromedia Director / Lingo.-** Lenguaje de programación enfocado en el desarrollo de productos multimedia basados en Macromedia Director

**Modelos de negocio Multimedia.-** Las posibilidades de negocio dentro del mercado multimedia

**Marketing On-Line / E-Business.-** Utilización de la red para fidelizar clientes. Negocios a través de la red

## **Semestre 4 y 5**

Desarrollo Tutorizado de la tesis de Maestría

### **Requisitos de Inscripción:**

Llenar la [ficha de inscripción](#) y entregar en el Departamento de Posgrados con:

2 copias del Título de Tercer nivel (certificadas o notarizadas)

2 copias de la cédula de identidad

Hoja de vida actualizada

1 foto tamaño carnet

### **Proceso de Selección:**

La selección se realizará en base a los antecedentes académicos y profesionales de los postulantes.

### **Inversión:**

La Maestría de Diseño Multimedia tiene un valor de 5.200USD.

Deberá cancelar el 50% al momento de la matrícula y el 50% restante en cuotas durante el primer año de estudios. Consulte la sección financiamiento para ver otras opciones.

### **Director del Posgrado:**

Dis. Juan Lazo Galán

[jlazo@uazuay.edu.ec](mailto:jlazo@uazuay.edu.ec)

### **Mayor información e inscripciones:**

Universidad del Azuay

Av. 24 de mayo 7-77 y Hernán Malo

Teléfono (07) 2881333 Ext. 701

E-mail: [posgrados@uazuay.edu.ec](mailto:posgrados@uazuay.edu.ec)