

Maestría en

Diseño

Multimedia

2da. Edición



Resolución RCP.S12, No138.07

Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Enero de 2010

Índice

Presentación	1
Objetivos	2
Resultados Esperados	4
Perfil del Estudiante	5
Título a obtener	7
Modalidad de Estudios	7
Créditos	8
Pénsum	9
Líneas de Investigación	13
Claustro Docente	15
Para mayor Información	18



Presentación

“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 ordenadores 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”. (The Bureau of European Design Associations, 2004).

Esta industria de servicios necesita de expertos en el área que solucionen con propiedad los productos demandados por ésta. La Maestría en Diseño Multimedia tiene como finalidad cubrir una importante demanda de profesionales ecuatorianos en el área multimedia, área que tiene un desarrollo muy importante en nuestro medio gracias a la evolución de la tecnología y a la difusión de Internet.

En la Maestría Multimedia, el estudiante, egresado de carreras como 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 entrenar mandos medios y altos en empresas multimedia o en empresas que tengan a la multimedia como parte de su gestión o promoción.

Hoy, más del 70% de las ventas se realizan a través de servicios de telecomunicaciones, informática y software



Generales

- Proveer al estudiante de un entendimiento amplio de los productos multimedia y de las fases y herramientas para su desarrollo.
- Proveer al estudiante de conocimientos y habilidades para manejar esas herramientas.
- 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.



Específicos

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

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, Instalaciones, Kioskos, etc.
- 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

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



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.

Maestría en

Diseño
Multimedia



Perfil del estudiante al ingresar

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

Perfil



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 Internet, CDs-DVDs, Instalaciones, Kioskos, etc.
- 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 la animación en 2 y 3 dimensiones.

Maestría en

Diseño
Multimedia



Título

7

Título académico que otorga

Magister en Diseño Multimedia

Modalidad de estudios

Estudios presenciales.

Lugar donde se desarrolla el postgrado

Universidad del Azuay, Av. 24 de Mayo, Cuenca.

Costo

5200 USD (cinco mil docientos dólares)

Forma de Pago

\$2600 al inicio del postgrado, por concepto de matrícula, y \$2600 en el plazo de un año desde el inicio de la maestría.

A través del IECE se pueden obtener créditos que cubren toda la maestría.



Descripción de actividades académicas por horas y créditos

Créditos

La maestría tiene una duración de dos años y medio: un año y medio presencial y uno de elaboración de tesis. Consta de sesenta y seis créditos y exige la aprobación de sesenta.

Los créditos están divididos de la siguiente manera:

- 51 presenciales a través de los Módulos y Talleres. 15 créditos a través de la Tesis que será tutorizada durante un año.
- Los 51 créditos presenciales se dividen de la siguiente forma: a) 14 correspondientes a módulos teóricos. b) 23 correspondientes a módulos prácticos de aprendizaje de herramientas. c) 14 créditos correspondientes a talleres. Cada crédito incluye 16 horas presenciales.

Inscripciones y Matrículas

Las inscripciones y matrículas se realizarán entre el 30 de septiembre 2009 al 15 de enero de 2010.

Inicio

Las clases inician en enero de 2010.

Horario

El horario comprende 10 horas semanales repartidas en: miércoles, jueves y viernes de 07h00 a 09h00 y los sábados de 09h00 a 13h00.

En el caso de profesores extranjeros se trabajará con horario especial de lunes a sábado.

El período presencial termina en Julio de 2011.



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

Materia	Descripción	Tipo	Horas	Créd.	
Diseño					
Diseño formal y funcional de productos web	Análisis de aplicaciones similares, principios de diseño web, diseño de interfaz, iconografía	Teoría	16	1	
Taller de proyectos I	Desarrollo de un producto multimedia enfocado en internet	Taller	80	5	
Animación	Principios de la animación, guionización, estilo, personajes	Teoría	16	1	
Investigación					
Investigación e Innovación en la Red	Enfocadas a su utilización dentro de la multimedia	Teoría	16	1	
Contenidos					
Guionización de contenidos	La información jerarquizada, cómo se desarrollan árboles de navegación, la utilización correcta de rótulos	Teoría	16	1	
Arquitectura de la Información. Usabilidad	Planificación de los contenidos, estilo, distribución de la información	Teoría	16	1	
Tecnología					
Software gráfico para la producción de interfaces gráficas	Adobe Fireworks: Aplicación gráfica diseñada especialmente para su uso en entornos multimedia	Práctica	16	1	
Software de animación y desarrollo de aplicaciones interactivas. Parte I	Adobe Flash: Aplicación para el desarrollo de animaciones interactivas, presentaciones y sitios web	Práctica	32	2	
Software de desarrollo de páginas HTML y CSS, Parte I	Adobe Dreamweaver: Aplicación para el desarrollo de sitios web	Práctica	32	2	
Sonido / Video digital / Streaming	Creación, manipulación y distribución de sonido y video para multimedia	Práctica	16	1	
Gestión					
Gestión y Dirección de Proyectos para Internet	Gestión y dirección de proyectos a ser distribuidos On-Line	Teoría	16	1	
			Total	272	17



Semestre 2: Diseño de Productos para su distribución On y Off-Line

Materia	Descripción	Tipo	Horas	Créd.
Diseño				
Diseño formal y funcional de productos multimedia	Diseño de interfaz, navegación visual, productos homólogos, diferencias con otros medios	Práctica	32	2
Taller de proyectos II	Desarrollo de un producto multimedia enfocado en su distribución a través de CD's / DVD's / Instalaciones	Taller	80	5
Diseño de juegos	Tipos de juegos, caracterización de personajes y escenarios, estrategia	Teoría	16	1
Investigación				
Investigación e Innovación en productos multimedia. Diseño de Tesis	Propuesta del Diseño de Tesis	Teoría	16	1
Contenidos				
Arquitectura de la Información. Usabilidad	Planificación de los contenidos, estilo, distribución de la información	Teoría	16	1
Tecnología				
Software 3D	Autodesk Maya: Software de modelado y animación en 3 dimensiones	Práctica	32	2
Software para la edición de video digital	Adobe Premiere: Aplicación enfocada al desarrollo de Video Digital	Práctica	16	1
Software de efectos especiales en video	Adobe After Effects: Aplicación enfocada a los efectos dentro del video	Práctica	16	1
Software de desarrollo de aplicaciones multimedia. Parte I	Processing: Lenguaje de programación enfocada al desarrollo de productos multimedia.	Práctica	32	2
Gestión				
Gestión y Producción de proyectos multimedia	Cómo se elabora una propuesta, cómo se dirige un proyecto para su distribución Off-Line	Teoría	16	1
		Total	272	17



Semestre 3: Manejo dinámico de datos en el Producto Multimedia

Materia	Descripción	Tipo	Horas	Créd.	
Diseño					
Diseño de productos multimedia dinámicos	Diseño de productos multimedia donde el diseño está marcado por información dinámica	Teoría	16	1	
Diseño de juegos	Tipos de juegos, caracterización de personajes y ambientes, estrategia	Teoría	16	1	
Investigación					
Investigación e Innovación en Software Multimedia	Búsqueda de alternativas innovadoras en el entorno multimedia	Teoría	16	1	
Tecnología					
Principios básicos de programación / Java Script	Introducción a la programación multimedia	Práctica	16	1	
Diseño de bases de datos / MySQL / PHP	Diseño de bases de datos. Manejo de bases de Datos. Programación para manejo de datos dinámicos	Práctica	32	2	
Software de desarrollo de páginas HTML. Parte II	Adobe Dreamweaver: Aplicación que permite manejar los lenguajes de programación enfocados a la multimedia	Práctica	32	2	
Redes, Servidores	Control de la distribución a través de la red, hardware, software	Práctica	16	1	
Action Script	Adobe Flash: Lenguaje de programación enfocado en el desarrollo de productos multimedia.	Práctica	32	2	
Software de desarrollo de aplicaciones multimedia. Parte II	Processing. Segunda parte del lenguaje de programación enfocado en el desarrollo de productos multimedia.	Práctica	16	1	
Gestión					
Modelos de negocio Multimedia	Las posibilidades de negocio dentro del mercado multimedia	Teoría	16	1	
Marketing On-Line / E-Business	Utilización de la red para fidelizar clientes. Negocios a través de la red	Teoría	16	1	
			Total	272	17

Maestría en

Diseño
Multimedia



Pénsum

12

Semestre 4 y 5

Desarrollo Tutorizado de la tesis de Maestría . 15 Créditos



Líneas de Investigación

Desarrollo de productos innovadores dentro del área multimedia

El diseño es (...) una potente herramienta para el progreso social. Afecta a las nuevas pautas de vida de la gente y puede ayudar a mejorar los valores inherentes a dichas pautas. Se puede utilizar el diseño de manera más sistemática para introducir la solidaridad, la innovación y una concienciación mayor en los esfuerzos para satisfacer las necesidades y las aspiraciones de la gente (Robin Edman en Temas de diseño en la Europa de Hoy, 2004, pág. 35).

El Ecuador precisa de innovación dentro de todas las áreas, en el área multimedia la competencia es a todo nivel, sobre todo por la difusión de Internet que obliga a mantener actualizada la información y que presiona por productos multimedia de mejor calidad para poder competir en el mercado nacional e internacional.

La investigación en esta línea se dirige a buscar alternativas válidas con productos multimedia que optimicen la información y la vuelvan pertinente, legible, estéticamente apropiada, de navegación comprensible y adecuada al medio, la innovación se verá reflejada en estas características.

Impacto de las nuevas tecnologías en el medio

Aún no se ha hecho una evaluación que mida el impacto que las nuevas tecnologías están provocando en el Ecuador y en sus diferentes regiones, este conocimiento no se refiere a una evaluación global sino más bien se enfoca a los diversos nichos que utilizan estas nuevas tecnologías como pueden ser la industria, la banca, el comercio o la educación, en donde se puede tomar decisiones acertadas en el desarrollo o la aplicación de software apropiado.



Alternativas en el uso de la multimedia

Esta línea de investigación se enfoca a la parte creativa de la multimedia, trata de encontrar usos y aplicaciones novedosos al software buscando soluciones alternativas o nuevos enfoques.

Innovación para el desarrollo de comunidades deprimidas

La propuesta es investigar cómo las nuevas tecnologías pueden aportar a que grupos humanos necesitados puedan salir adelante a través de proporcionarles herramientas para su promoción o desarrollo.

Propuestas de educación presencial y a distancia apropiadas al Ecuador.

El desarrollo de software con identidad propia para la educación en el medio es absolutamente necesario si queremos preservar valores culturales propios, evitando la aculturación y alienación de los productos importados, el desarrollo de software educativo propio es por tanto una tarea que debe ser alentada y promocionada en todos los niveles.

Es una propuesta de la maestría la investigación a este respecto.



Claustro Docente

Ricardo Sosa Medina

México, PhD Diseño, Universidad de Sydney, Australia, Diseñador Industrial, UNAM, Profesor Investigador, Director del Departamento de Diseño, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, campus Querétaro. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Escritor de libros y autor de una gran cantidad de artículos en revistas indexadas. Publicaciones en revistas y congresos internacionales. Panelista en Congresos de divulgación científica y tecnológica. Consultor y asistente en investigaciones en México y Estados Unidos. Desarrollador en Sistemas Multimedia. Miembro de la "Design Research Society". Profesor de licenciatura y posgrado en México, EEUU, Singapur y Australia.

Christian Oyarzún Roa

Santiago, Chile. Magíster en Artes Mediales - Facultad de Arte, Universidad de Chile. Diplomado Mecad/Unesco Especialización en Video y Tecnologías Digitales Online y Offline - Mecad/Esdi - Media Centre d'Art i Diseny - Barcelona, España. Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías, mención en Multimedios Interactivos - Facultad de Arte, Universidad de Chile. Licenciatura en arte, mención Pintura - Escuela de Arte, P. Universidad Católica de Chile. Profesor del Taller Multimedia - Escuela de Arte Universidad Andrés Bello. Profesor del Taller de Producción Multimedia - Escuela de Comunicación Multimedia - Universidad del Pacífico. Profesor de Postítulo de Arte y Nuevas Tecnologías - Facultad de Arte, Universidad de Chile. Conferencista y ponente en España, México y Chile. Exposiciones en España, Alemania, Francia, Brasil, Argentina, Chile. Desarrollador Multimedia y de juegos, programador, dibujante y animador.



Miguel Alberto Sabogal

Cundinamarca, Colombia. Arquitecto. Master of Arts in Multimedia Design, De Montfort University, Leicester, Inglaterra. Especialista en Edumática. Profesor de la Especialización en Diseño de Multimedia, Profesor de las asignaturas, gráfica interactiva y Diseño Asistido por computador, carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

Jose Luis Eguía Gómez

Berlín, Alemania. Licenciado en Bellas Artes especialidad Diseño, Universitat de Barcelona, Master en Diseño de Sistemas Interactivos Multimedia, Universitat Politècnica de Catalunya. Profesor de la Universitat Politècnica de Catalunya en programas de grado y postgrado.

Juan Carlos Lazo

Cuenca, Ecuador. Diseñador - Universidad del Azuay. Doctorando en Ingeniería Multimedia - Universidad Politècnica de Catalunya, Barcelona. Master en Diseño de Aplicaciones Multimedia - Universidad Politècnica de Catalunya - UPC Barcelona. Profesor en la Facultad de Diseño, en la Escuela de Ingeniería de Sistemas y en la Escuela de Comunicación Social de la UDA. Profesor de postgrados en la UDA. Director de la Maestría en Diseño Multimedia - Asesor Técnico de Estudios Semipresenciales. 2001 a 2005 profesor de maestrías y postgrados multimedia en la Universidad Politècnica de Barcelona. Investigador del Laboratori d'Aplicacions Multimedia - UPC.



Carlos Trilnick

Rosario, Argentina. Doctorado en Diseño (en curso), Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires. Photography, Nery Bloomfield School of Design. Haifa, Israel. Profesor Taller de Diseño Audiovisual 1, 2 y 3. Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Profesor Medios Expresivos I y II, Carrera de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Universidad de Buenos Aires. Profesor de Taller de Realización Audiovisual en el Programa de Intercambio en el Segmento Especializado en Artes Audiovisuales en COPA (Cooperating Pro-grams in the Americas). Profesor Invitado Department of Communication Media Center and Communication Building, University of California San Diego UCSD, USA. Investigador, expositor, jurado y conferencista a nivel latinoamericano. Sus obras se exponen en museos de América, Europa y Asia.

Diego Ponce Vázquez

Quito, Ecuador. Ph.D. Ingeniería Telemática - Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona. Master en Dirección de la Producción (MDP) - Instituto Catalán de Tecnología – Centro CIM, Barcelona. Master en Producción Automatizada y Robótica (PAIR) - Instituto Catalán de Tecnología – Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona. Doctorado en curso de Inteligencia Artificial - Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona. Ingeniero de Sistemas - Universidad de Cuenca. Docente de los Programas Maestría de Telemática, Maestría en Gestión Informática, Derecho Informático - Universidad de Cuenca. Docente del Programa de Maestría de Telemática - Universidad del Azuay. Consultor Individual Nacional. Ingeniero de Postventa, Integrador de redes telemáticas, Consultor - Dimension Data Spain, Networking Services, Barcelona. Gerente de Telecomunicaciones de ETAPA, Cuenca. Publicaciones en revistas científicas internacionales.



Nelson Vergara

Villavicencio, Colombia. Master en Arte Mediático, Facultad de Medios Audiovisuales bajo la Tutoría de Marcel Odenbach, Julia Scher, Frans Vogelaar y David Larcher - Universidad de Artes y Medios de Colonia KHM. Master en Artes y Nuevos Medios con la Prof. Leiko Ikemura - Universidad de Artes de Berlin. Pasantía de Estudios en Time-Based Media en la Facultad de Artes, Medios y Diseño - University of the West of England, Bristol. Pedagogía de Arte para estudios de Extensión - Instituto de Artes contextuales de la Universidad de Artes de Berlin. Licenciatura en Artes Plásticas - Pintura - Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Director del área de Arte Mediático de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia. Exposición de su obra en Alemania, Estados Unidos, Colombia, Argentina, Armenia, Túnez, Croacia y España.

Ángel Espinoza Veintimilla

Portovelo, Ecuador. Ingeniero de Sistemas - Universidad de Cuenca. Maestría de Gerencia de Sistemas de Información - Universidad de Cuenca. Especialización en Sistemas de Información Geográficos aplicados a la gestión Ambiental y Territorial - Universidad del Azuay. Diplomado en línea sobre las TIC aplicado al aprendizaje cooperativo - Universidad Católica de Brasilia. Docente en la Universidad de Cuenca, Facultad de Ingeniería, Docente en la Universidad Politécnica Salesiana, Sede Cuenca. Docente en la Maestría de Geología Aplicada y Geotecnia de la Universidad de Cuenca. Docente en la Universidad Tecnológica San Antonio de Machala. Experto en Sistemas de Información Geográfica.



Ruth Contreras Espinosa

Guadalajara, México. PhD en Ingeniería Multimedia - Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona. Master en Gestión de la Producción Multimedia - Universitat La Salle. Barcelona. Licenciada en Bellas Artes - Universitat de Barcelona. Licenciada en Diseño y Comunicación gráfica por la Universidad de Guadalajara, México. Profesora e investigadora del Departamento de Comunicación Corporativa - Universidad de Vic, España. Investigadora del Grupo de Investigación en interacciones digitales (GRID) - Universitat de Vic. Profesora del Graduado Superior en Diseño - Universitat Politècnica de Catalunya. Profesora del Master en Diseño de aplicaciones multimedia e Investigadora del Laboratorio de aplicaciones Multimedia (LAM) - UPC. Implicada en proyectos multimedia europeos.

Luis Campos Cáceres

Buenos Aires, Argentina. Director de Cine y Video Documental y Publicitario. Video Artista y Video Instalador. Realizador Cinematográfico, Instituto de Arte Cinematográfico, Buenos Aires. Doctorando de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Profesor de Diseño Audiovisual I, II y III de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Profesor de Medios Expresivos I y II de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Buenos Aires. Profesor de Diseño y Arte digital de la Licenciatura de Dirección y Producción Televisiva de la Universidad de Belgrano. Ha obtenido Premios y Menciones desde 1991. Las Video Instalaciones y Videos de Luis Campos pertenecen a colecciones de Instituciones privadas y públicas de Argentina y de otros países. Los Films y Videos se han exhibido en diversas muestras en todo el mundo.



Ivo Ezeta Bartes

México. Maestría en Interactive Telecommunications Program, Tisch School of the Arts, New York University; Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica, UNAM, México. Director de Programa Académico - Licenciatura en Animación y Arte Digital Instituto - Tecnológico de Monterrey CQ - Querétaro. Profesor de Diseño de Interfaz de Usuario; Diseño y Producción de Medios Interactivos - Instituto Tecnológico de Monterrey. Instructor de cursos de multimedia - Center for Advanced Technology NYU New York City.

Director de Diseño - RIVR Media Interactive - Knoxville TN. Director de Arte - Interactive Media Wellogic Inc. - Cambridge MA. Director de Arte - Interactive Media InfoRay Inc. - Cambridge MA

Pablo Esquivel León

Cuenca, Ecuador. Analista de Sistemas e Ingeniero de Sistemas. Magister en Telemática UDA. Administrador de la Red de la Universidad del Azuay. Profesor en la Escuela de Ingeniería de Sistemas UDA.

Además de estos profesores, la maestría contará con otros profesores nacionales y extranjeros de probado reconocimiento profesional en sus áreas.

Maestría en

Diseño Multimedia



Mayor Información

Departamento de Posgrados
Universidad del Azuay

de 08h00 a 12h30 y de 15h00 a 20h00.
Telf. 2881333 ext. 701

jlazo@uazuay.edu.ec
oarpi@uazuay.edu.ec

www.uazuay.edu.ec