

**Oferta vigente del Sistema de Educación Superior del Ecuador:**

Impresión realizada el: 11-05-2021

**Detalle de la carrera**

IES: UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
Siglas: UPS
Código sniese: 1034
Tipo de financiamiento: PARTICULAR COFINANCIADA
Sitio web: <https://www.ups.edu.ec/>
Tipo de IES: UNIVERSIDADES Y ESCUELAS POLITÉCNICAS

Estado de la carrera: VIGENTE
Tipo de carrera: TERCER NIVEL
Campo amplio: ARTES Y HUMANIDADES
Campo específico: ARTES
Campo detallado: DISEÑO
Programa: DISEÑO MULTIMEDIA
Título que otorga: LICENCIADO/A EN DISEÑO MULTIMEDIA
Codificación: 1034-650212E01-P-0901
Lugar de ejecución: SEDE
Provincia: GUAYAS
Cantón: GUAYAQUIL
Ciudad: GUAYAQUIL
Duración: 8
Periodo académico: ORDINARIO
Semanas de periodo académico:16
Modalidad: PRESENCIAL
Valor de la matrícula: \$ 200,00
Valor del arancel: \$ 2.476,82
N° de resolución del CES: RPC-SO-22-NO.467-2020
Estado actual: APROBADO POR EL CES
Fecha de aprobación: 2020-10-07
Año de aprobación: 2020
Años de vigencia: 10 años.
Vigente hasta: 2030-10-07
N° de estudiantes por paralelo: 40 estudiantes.
N° de cohortes: 2
Convenio con otras entidades:
- CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL FUNDACIÓN DIVERSIDAD FUNCIONAL 15/07/2019-15/07/2024
- CONVENIO COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ARQUIDIÓCESIS DE GUAYAQUIL 21/06/2018-21/06/2021.
N° de horas: 5.760 Horas.

**Oferta vigente del Sistema de Educación Superior del Ecuador:**

Impresión realizada el: 11-05-2021



Detalle de la carrera

Requisitos de ingreso:

LOS REQUISITOS DE INGRESO SERÁN LOS ESTABLECIDOS EN EL ART.82 DE LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN SUPERIOR (LOES), EN EL ART.16 DEL REGLAMENTO DE RÉGIMEN ACADÉMICO (CES), Y NORMATIVA INTERNA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA (UPS). PARA EL INGRESO, SE REQUIERE: - POSEER TÍTULO DE BACHILLER O SU EQUIVALENTE, DE CONFORMIDAD CON LA LEY; Y, - ENTREGAR COPIA A COLOR LEGIBLE DEL DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN VIGENTE: CÉDULA DE CIUDADANÍA PARA ECUATORIANOS O PASAPORTE PARA EXTRANJEROS; LA UPS DA PRIORIDAD DE MATRÍCULA A LOS GRUPOS DE ATENCIÓN PRIORITARIA, CON DISCAPACIDAD Y PERSONAS PRIVADAS DE LA LIBERTAD EN CUMPLIMIENTO DE SU MISIÓN INSTITUCIONAL.

Objetivo general:

FORMAR DISEÑADORES MULTIMEDIA CRÍTICOS, ÉTICOS Y RESPONSABLES, CON EL DOMINIO DE LOS ELEMENTOS TEÓRICOS, METODOLÓGICOS, TÉCNICOS Y TECNOLÓGICOS, PARA DESARROLLAR PROCESOS Y PRODUCTOS MULTIMEDIALES INNOVADORES, ORIENTADOS A LOS ESPACIOS HIPERMEDIALES.

Perfil de ingreso:

BACHILLERES CON INCLINACIÓN HACIA EL DISEÑO MULTIMEDIA, LAS CIENCIAS SOCIALES Y LA LECTURA, SENSIBLES A LOS PROBLEMAS DE LA SOCIEDAD Y CON ESPÍRITU DE TRANSFORMACIÓN.

Perfil de egreso:

¿QUÉ RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y COMPETENCIAS PROFESIONALES SON NECESARIAS PARA EL FUTURO DESEMPEÑO PROFESIONAL? EL DISEÑADOR MULTIMEDIA DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA ES UN PROFESIONAL DOTADO DE COMPETENCIAS Y CONOCIMIENTOS, HABILIDADES Y VALORES ÉTICOS Y CIUDADANOS, PARA APLICAR, DISEÑAR Y PRODUCIR MENSAJES VISUALES, MULTIMEDIALES COMUNICACIONALES Y EDUCATIVOS CON EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES.

LA MULTIMEDIA ES UN CAMPO INTERDISCIPLINAR QUE TOMA LA CIENCIA PARA COMUNICAR MEDIANTE HERRAMIENTAS QUE PERMITEN UN ÓPTIMO ENFOQUE DE COMUNICACIÓN Y TRANSMISIÓN DE MENSAJES CON EL USO DE PROGRAMAS Y DISPOSITIVOS DE VANGUARDIA TECNOLÓGICA, PARA ELLO, EL CURRÍCULUM PERMITIRÁ LOS SIGUIENTES RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- APLICA LOS CONCEPTOS DE LA INCIDENCIA DE LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS EN EL DISEÑO DE PRODUCTOS MULTIMEDIA.
- CONOCE Y APLICA LOS FUNDAMENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y DISEÑO 2D.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN TRADICIONAL.
- CONOCE LAS NOCIONES BÁSICAS DE PROGRAMACIÓN.
- CONOCE LOS CONCEPTOS DE MULTIMEDIA Y LOS APLICA EN CREACIÓN DE SOFTWARE BÁSICO.
- CONOCE LOS FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN MULTIMEDIA AVANZADA.
- CONOCE Y APLICA LOS ELEMENTOS GRÁFICOS POR COMPUTADORA PARA LA CREACIÓN Y EDICIÓN DE PIEZAS GRÁFICAS.
- CONOCE Y APLICA LOS PROCESOS PARA CREAR Y EDITAR IMÁGENES DIGITALES E ILUSTRACIONES VECTORIALES.
- CONOCE LAS BASES DE LA TEORÍA DEL COLOR Y SU APLICACIÓN EN GRÁFICOS POR COMPUTADORA - CONOCE Y DESARROLLA EL PROCESO CREATIVO DE LA INFOGRAFÍA.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE MODELADO BÁSICO.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE MODELADO POLIGONAL.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE MAPEADO UV Y TEXTURIZADO BÁSICO.

- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN FÍSICA.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN POR KEYFRAME.
- COMPRENDE EL CONTEXTO DEL MARKETING DIGITAL.
- PLANIFICA Y EJECUTA LAS ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN EN LOS CANALES DIGITALES.
- CONOCE LOS CONCEPTOS Y DEFINICIONES DE LA ECONOMÍA CREATIVA.
- CONOCE EL MARCO LEGAL NACIONAL E INTERNACIONAL SOBRE LAS INDUSTRIAS CREATIVAS.
- CONOCE Y APLICA LAS ETAPAS DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.
- CONOCE LAS ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA.
- DISEÑA Y PRODUCE MATERIALES EDUCATIVOS MULTIMEDIA.
- REALIZA PRODUCTOS MULTIMEDIA PARA LA DIVULGACIÓN DE LA CIENCIA.
- GESTIONA APLICACIONES SOPORTADAS EN SISTEMAS DE BASES DE DATOS.
- CONOCE LOS CONCEPTOS BÁSICOS DE LA PROGRAMACIÓN WEB Y LOS CONCEPTOS DE E-BUSINESS.
- DESARROLLA APLICACIONES EN LENGUAJES DE ETIQUETAS Y SCRIPTING APLICANDO ESTILOS.
- DESARROLLA APLICACIONES EN DISPOSITIVOS MÓVILES.
- CONOCE Y APLICA DIFERENTES HERRAMIENTAS PARA LA POSTPRODUCCIÓN EN MULTIMEDIA.
- IDENTIFICA LOS PASOS PARA LA EJECUCIÓN Y SEGUIMIENTO DE: TAREAS, PRODUCTOS, RESPONSABILIDADES Y TIEMPOS QUE IMPLICAN LOS PROCESOS CREATIVOS ANTES DISEÑADOS.
- CONOCE LA REALIDAD VIRTUAL COMO HERRAMIENTA DEL DISEÑO MULTIMEDIA.
- CONOCE Y APLICA LOS CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS PARA LA SIMULACIÓN VISUAL.
- IDENTIFICA LAS HERRAMIENTAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES.
- CONOCE Y REALIZA EL MODELADO E IMPRESIÓN DE OBJETOS.
- REALIZA PRODUCTOS MULTIMEDIALES A TRAVÉS DE ANIMACIÓN FÍSICA DE OBJETOS.
- CONOCE Y APLICA LAS TÉCNICAS DEL KEYFRAME.
- COMPRENDE LOS PRINCIPIOS ADMINISTRATIVOS.
- CONOCE LOS VALORES DE RESPONSABILIDAD SOCIAL Y ÉTICA.
- CONOCE LOS PRINCIPIOS DE GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO.
- CONOCE LOS PERFILES DEL EMPRENDEDOR Y EL PROCESO EMPRENDEDOR CON SUS DIFERENTES ETAPAS.

¿QUÉ RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON EL MANEJO DE MÉTODOS, METODOLOGÍAS, MODELOS, PROTOCOLOS, PROCESOS Y PROCEDIMIENTOS DE CARÁCTER PROFESIONAL E INVESTIGATIVO SE GARANTIZARÁN EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA CARRERA/PROGRAMA?

EN SUS RESPECTIVAS ASIGNATURAS, LOS ESTUDIANTES REALIZARÁN UN ACERCAMIENTO A LA REALIDAD PARA IDENTIFICAR PROBLEMÁTICAS EN LOS DIFERENTES ESCENARIOS DEL DISEÑO MULTIMEDIA, UTILIZANDO FUENTES SECUNDARIAS Y METODOLOGÍAS COMO LA OBSERVACIÓN, EL ANÁLISIS Y LA SÍNTESIS, ESTOS PROCEDIMIENTOS SE ENMARCAN EN LOS SIGUIENTES RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- CALCULA E INTERPRETA LAS MEDIDAS DE POSICIÓN, Y DE DISPERSIÓN.

- ESTABLECE LA DIFERENCIA ENTRE DATOS DISCRETOS Y CONTINUOS.

- ORGANIZA Y REPRESENTA DATOS PARA OBTENER INFORMACIÓN.

- CARACTERIZA LA TENDENCIA DE UN CONJUNTO DE DATOS.

PARA REALIZAR SUS INVESTIGACIONES, EL ESTUDIANTE UTILIZARÁ METODOLOGÍAS CUALITATIVAS Y CUANTITATIVAS DE ACUERDO CON SU DESARROLLO ACADÉMICO, CON LOS SIGUIENTES RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- ANALIZA Y DISTINGUE LOS CONOCIMIENTOS ASOCIADOS A LA CIENCIA Y EL CONOCIMIENTO CIENTÍFICO.

- IDENTIFICA LAS CARACTERÍSTICAS DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA.

- INTEGRA Y APLICA DIFERENTES MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

- COMBINA, PLANIFICA Y UTILIZA TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN DENTRO DE UN PROCESO INVESTIGATIVO.

¿CÓMO CONTRIBUYE EL FUTURO PROFESIONAL AL MEJORAMIENTO DE LA CALIDAD DE VIDA, EL MEDIO AMBIENTE, EL DESARROLLO PRODUCTIVO Y LA PRESERVACIÓN, DIFUSIÓN Y ENRIQUECIMIENTO DE LAS CULTURAS Y SABERES?

SI BIEN LOS PROFESIONALES DEL DISEÑO MULTIMEDIA NO INTERVIENEN EN LOS PROCESOS DE CAMBIO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA COMO ACTORES DIRECTOS, ESTOS DEBEN JUGAR UN ROL FUNDAMENTAL EN LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS, DIÁLOGO SOCIAL, PROMOCIÓN DE ACTIVIDADES PRODUCTIVAS Y EMPRENDIMIENTOS, DIVULGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA, TRANSFERENCIA DE TECNOLOGÍA, IMPULSO AL DESARROLLO DE LAS INDUSTRIAS CULTURALES Y EN GENERAL LA CONSTRUCCIÓN DE UN AMBIENTE FAVORABLE AL DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN Y LA COMPETITIVIDAD EN EL PAÍS, EN LA PERSPECTIVA DE REDUCIR LAS BRECHAS Y DESIGUALDADES SOCIALES.

SEGÚN EL ANÁLISIS PROSPECTIVO DE LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA, EN CONCORDANCIA CON LAS AGENDAS ZONALES (ZONAS 9, 8 Y 6), SE SEÑALA LAS SIGUIENTES TENDENCIAS DE DESARROLLO LOCAL: TENDENCIAS DEL DESARROLLO EN LA ZONA 9.

- DESARROLLO DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA.

- EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO EXPERIMENTA UN INTERESANTE DESARROLLO DE LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA, LO CUAL IMPLICA QUE SE EMPIEZAN A DESARROLLAR ACTIVIDADES ESPECIALIZADAS Y DE ALTA INTENSIDAD TECNOLÓGICA, QUE A SU VEZ MOTIVAN LA INSTALACIÓN DE DEPARTAMENTOS ADMINISTRATIVOS Y FINANCIEROS DE LAS EMPRESAS, LIGADOS A LA PROMOCIÓN DE SU PRODUCCIÓN (SENPLADES, 2015).

- LAS ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLAN EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO HAN GENERADO IMPORTANTES OPORTUNIDADES RELACIONADAS CON EL CAMPO PROFESIONAL, LO CUAL HACE PREVER UNA EXPANSIÓN DE LA DEMANDA EN DIFERENTES CAMPOS ASOCIADOS CON LA TECNOLOGÍA. (SENPLADES, 2015).

TENDENCIAS DEL DESARROLLO EN LA ZONA 8.

- TRANSFORMACIÓN DE LA MATRIZ PRODUCTIVA.

- LA ZONA 8, QUE COMPRENDE LOS CANTONES GUAYAQUIL, DURÁN Y SAMBORONDÓN, TIENE SU EJE DE DESARROLLO EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL; EN ESTA URBE SE CONCENTRA EL 18% DE LA POBLACIÓN Y EL 38,5% DE LAS EMPRESAS MÁS IMPORTANTES DEL PAÍS.

- ENTRE LAS PROPUESTAS DE DESARROLLO, SE BUSCA CONSOLIDAR AL TERRITORIO COMO UN NODO DE ARTICULACIÓN INTERNACIONAL DE ALTA IMPORTANCIA ECONÓMICA NACIONAL, QUE CUENTE CON UNA NUEVA MATRIZ PRODUCTIVA BASADA EN EL TALENTO HUMANO, EL DESARROLLO TECNOLÓGICO Y EL CONOCIMIENTO. (SENPLADES, 2015) TENDENCIAS DEL DESARROLLO EN LA ZONA 6.

- TRANSFORMACIÓN DE LA MATRIZ PRODUCTIVA.

- LA ZONA 6, QUE COMPRENDE LAS PROVINCIAS DE AZUAY, CAÑAR Y MORONA SANTIAGO, TIENE SU EJE DE DESARROLLO EN LA CIUDAD DE CUENCA. LA ZONA SE CARACTERIZA POR TENER UN ALTO PORCENTAJE DE PUEBLOS Y NACIONALIDADES INDÍGENAS: NACIONALIDAD SHUAR Y ACHUAR, Y EL PUEBLO CAÑARI. ES UNA ZONA DE ALTA ACTIVIDAD PRODUCTIVA Y COMERCIAL, APORTA CON EL 6% DEL PIB NACIONAL Y, EN EL CASO DE LA PROVINCIA DEL AZUAY, PRESENTA LA MAYOR DENSIDAD DE ESTABLECIMIENTOS COMERCIALES EN EL PAÍS, LLEGANDO A 538 POR CADA 10 MIL HABITANTES (TOBAR 2014, P.93). TAMBIÉN ES UNA ZONA QUE DESTINA EL 24 % DE SU PRODUCCIÓN A ACTIVIDADES

AGROPECUARIAS, EL 16% AL COMERCIO Y UN 14% A ACTIVIDADES MANUFACTURERAS.

- REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES SOCIOECONÓMICAS.

- SE ORIENTA A CONSOLIDAR LOS PROCESOS DE DESCENTRALIZACIÓN, LA EQUIDAD DE GÉNERO EN EL ACCESO A LA EDUCACIÓN, PROMOCIÓN DE EMPLEO Y COMPETITIVIDAD Y ACCESO A LAS TIC (SENPLADES, 2015).

- NUEVA MATRIZ PRODUCTIVA.

- LA PLANIFICACIÓN ZONAL SE ORIENTA A FOMENTAR EL EQUILIBRIO TERRITORIAL ACORDE A LA CAPACIDAD DE ACOGIDA DEL TERRITORIO Y PROMOVER EL DESARROLLO ECONÓMICO DE LA ZONA 6, ARTICULADO AL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DE LA NUEVA MATRIZ PRODUCTIVA NACIONAL Y AL DESARROLLO ENDÓGENO DE LA MISMA, APROVECHANDO SUS POTENCIALIDADES Y, RECURSOS NATURALES Y POTENCIALIDADES Y, RECURSOS NATURALES Y CULTURALES PARA LA GENERACIÓN DE EMPLEO, LA EQUIDAD TERRITORIAL Y EL BUEN VIVIR DE LA POBLACIÓN. (SENPLADES, 2015) EN ESTA PERSPECTIVA, LA CARRERA DE MULTIMEDIA DE LA UPS, DETERMINÓ QUE EL PARADIGMA DE LA HIPERMEDIALIDAD, QUE EXPLICA LAS NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN EN LOS ECOSISTEMAS DE LA VIRTUALIDAD Y DESARROLLA NUEVOS MECANISMOS DE COMUNICACIÓN EN ESTOS ESCENARIOS, ES FUNDAMENTAL PARA POTENCIAR ESTOS PROCESOS DE CAMBIO DE LA MATRIZ PRODUCTIVA.

LA NECESIDAD DE PROFESIONALES CON CONOCIMIENTOS, CAPACIDADES Y DESTREZAS PARA HACER LA COMUNICACIÓN HIPERMEDIAL EN ESTOS AMBIENTES, ES UN REQUERIMIENTO QUE TIENEN QUE ASUMIR LOS NUEVOS COMUNICADORES PARA FACILITAR LOS PROCESOS DE DESARROLLO LOCAL, REGIONAL Y NACIONAL.

LA TENDENCIA EN CADA UNO DE LOS PROCESOS DE DESARROLLO TERRITORIAL ES TAMBIÉN ALCANZAR UN DESARROLLO EN LO SOCIAL, CULTURAL Y AMBIENTAL.

DEBIDO A QUE PERSISTEN LAS BRECHAS DE DESIGUALDAD Y EXCLUSIÓN, SOBRE TODO RESPECTO AL ACCESO Y CALIDAD A LOS SERVICIOS, INGRESOS, USO Y USUFRUCTO DE ESPACIOS PÚBLICOS Y PATRIMONIALES, ES NECESARIO QUE LOS FUTUROS COMUNICADORES REALICEN PRÁCTICAS PROFESIONALES ORIENTADAS A CONSOLIDAR VALORES, IMPULSAR CAMBIOS ACTITUDINALES E INSTITUCIONALES, FORMULAR POLÍTICAS PÚBLICAS QUE PROFUNDICEN LOS PROCESOS DE INCLUSIÓN, EQUIDAD, INTERCULTURALIDAD, SOLIDARIDAD Y CUIDADO AMBIENTAL EN EL TERRITORIO.

LA INTEGRACIÓN CURRICULAR PARA LA FORMACIÓN DE LOS FUTUROS LICENCIADOS EN DISEÑO MULTIMEDIA DETERMINARÁ EL CONOCIMIENTO, LA PRAXIS, LA REFLEXIÓN DE LA REALIDAD, LAS CAPACIDADES Y DESTREZAS PARA EL DESEMPEÑO PROFESIONAL EN LOS ÁMBITOS DE ACCIÓN DE LA MULTIMEDIA, POR ELLO, LOS CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS, LOS CURSOS, TALLERES Y PROYECTOS INTEGRADORES DEBEN BASARSE EN LA INSERCIÓN SOCIAL DEL PROFESIONAL, CON LOS SECTORES CON QUIENES TRABAJARÁ EN BÚSQUEDA DEL DESARROLLO DE LA COMUNIDAD.

LAS ASIGNATURAS QUE PERMITEN LA INTEGRACIÓN CURRICULAR ESTÁN UBICADAS EN DOS CAMPOS: LOS PROYECTOS INTEGRADORES.

ESTAS ASIGNATURAS INTEGRAN LOS CONOCIMIENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS DE LA INVESTIGACIÓN DE LOS ESCENARIOS Y ESPACIOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA, DONDE SE VAN A PRODUCIR LAS NARRATIVAS SONORAS, VISUALES, AUDIOVISUALES, HIPERMEDIALES, ASÍ COMO LOS GÉNEROS INFORMATIVOS, INTERPRETATIVOS Y DE OPINIÓN. TAMBIÉN INTEGRA ASIGNATURAS QUE ABORDAN LAS DIMENSIONES SOCIALES, ECONÓMICAS, POLÍTICAS, CULTURALES Y AMBIENTALES DE LA REALIDAD, EN LOS PROCESOS DE GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN DE LA COMUNICACIÓN; LA ÉTICA Y LA ESTÉTICA EN LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS Y PRODUCTOS COMUNICATIVOS; LAS TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN.

- ES CAPAZ DE USAR LA TECNOLOGÍA EN TEMAS SOCIALES A TRAVÉS DE LA PRODUCCIÓN CULTURAL AUDIOVISUAL.

¿CUÁLES SON LOS VALORES Y LOS PRINCIPIOS, EN EL MARCO DE UN ENFOQUE DE DERECHOS, IGUALDAD E INTERCULTURALIDAD, PENSAMIENTO UNIVERSAL, CRÍTICO Y CREATIVO, QUE SE PROMOVERÁN EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL QUE OFRECE LA CARRERA/PROGRAMA?

ESTE CURRÍCULO CONTRIBUIRÁ A 'POTENCIAR LOS MECANISMOS Y ESPACIOS DE ARTICULACIÓN Y DIÁLOGO ENTRE EL ESTADO Y LAS COMUNIDADES, LOS PUEBLOS Y NACIONALIDADES, CON UN ENFOQUE INTERCULTURAL' (OBJ. 1.8.A PNBV); DE IGUAL MANERA, LOS FUTUROS DISEÑADORES MULTIMEDIA ESTARÁN EN CAPACIDAD DE IMPLEMENTAR LAS ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA TRANSFORMAR 'PATRONES SOCIO CULTURALES, XENOFÓBICOS, RACISTAS, SEXISTAS Y HOMOFÓBICOS' (ESTRATEGIA 6.8.B PNBV).

EL CURRÍCULO DE LA CARRERA, PARA LOGRAR EL ENFOQUE DE DERECHOS, IGUALDAD E INTERCULTURALIDAD, PENSAMIENTO UNIVERSAL, CRÍTICO Y CREATIVO, FAVORECERÁ LOS SIGUIENTES RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- IDENTIFICA LAS CORRIENTES DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

- CARACTERIZA EL MÉTODO Y LAS CATEGORÍAS DEL PENSAMIENTO CRÍTICO.

- DEMUESTRA CAPACIDAD AUTOCRÍTICA, APERTURA Y DIÁLOGO CON OTROS SABERES.

- CONOCE LOS FUNDAMENTOS DE LA INCLUSIVIDAD EN LOS ENTORNOS MULTIMEDIALES.

- IDENTIFICA DIFERENTES LENGUAJES INCLUSIVOS.

- DESARROLLA PRODUCTOS MULTIMEDIALES INCLUSIVOS.

Objeto de estudio:

LA CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA ESTÁ ORIENTADA AL ESTUDIO DE LAS NUEVAS HERRAMIENTAS Y LOS NUEVOS LENGUAJES INMERSOS EN LA MULTIMEDIALIDAD, COMO FACILITADORES DEL DIÁLOGO ENTRE SUJETOS IGUALES, DENTRO DE LA INTERACCIÓN QUE IMPLICA LA PRODUCCIÓN E INTERCAMBIO SIMBÓLICO DE MENSAJES ENTRE SERES PENSANTES Y LIBRES. EN ESTA PERSPECTIVA DIALÓGICA, LA INTERSUBJETIVIDAD Y EL LENGUAJE ASUMEN UN PAPEL CENTRAL, INCLUSO POR ENCIMA DE LAS TECNOLOGÍAS, LAS CUALES NO DESAPARECEN SINO OCUPAN UN ESPACIO DIFERENTE.

Modalidad titulación:

DESARROLLO DE UN TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR