

Ingeniería en Comunicación Multimedia

Misión UNEVE

Impartir con equidad educación pública superior de calidad para formar de manera integral profesionales con visión innovadora en la atención, prevención y solución de problemas sociales, la preservación y el rescate de nuestros valores y la cultura, a través de una planta docente actualizada y la consolidación de líneas de investigación, con planes y programas de estudios de vanguardia y procesos administrativos simplificados y transparentes.

Visión UNEVE

Para 2012, la Universidad Estatal del Valle de Ecatepec proporcionará una oferta educativa pertinente con programas académicos de calidad, reconocidos en el ámbito nacional e internacional, flexibles e innovadores, sustentada en una planta docente con perfil profesional deseable, integrada en cuerpos académicos que consoliden las actividades de investigación e impulsen el desarrollo de programas de estudio de postgrado; la UNEVE mantendrá una estrecha vinculación con los sectores social, público y privado, a fin de contribuir en la solución de los problemas que enfrentan, a través de la realización de proyectos que respondan a las necesidades sociales, científicas y productivas de la región, el estado y el país y dispondrá de un sistema integral de información y una administración eficiente y transparente, certificada en sus principales procesos de gestión institucional, académica y escolar.

¿Qué es la Ingeniería en Comunicación Multimedia?

Es una carrera multidisciplinaria en la que se desarrollan capacidades y elementos conceptuales, prácticos y técnicos haciendo uso de la creatividad mediante la aplicación de las matemáticas en combinación con las tecnologías de información, el diseño gráfico, la animación y la simulación, con el propósito de desarrollar nuevos conceptos de entretenimiento, comunicación y visualización, mediante el uso y aplicación de herramientas multimedia.

Perfil de egreso

El egresado de la carrera es un profesional con una formación íntegra como ser humano, con altos valores morales, éticos y de responsabilidad en su desempeño; con conocimientos sólidos orientados a la comunicación y al manejo de tecnología multimedia, a la programación en Internet así como la edición de audio e imágenes digitales por medio de la utilización de elementos metodológicos y aplicación de técnicas y tecnologías, de manera que identifique y dignifique a la carrera en contexto sociocultural que le permita participar en el desarrollo del país.

Campo de Acción

El egresado podrá desarrollarse como: gerente de proyectos y negocios en Internet (e-business), diseñador en aspectos de creación, integración e innovación de sitios Web, animador por computadora para aplicaciones comerciales en televisión, cine, creación de juegos interactivos, generador, autor y coordinador de proyectos multimedia interactivos, director de arte digital, analista de comercio electrónico, entre otros.

Misión de la carrera

Formar profesionistas integrales con altos valores éticos y morales, con conocimientos sólidos en el uso y aplicación de tecnología multimedia de vanguardia; a través de una planta docente dedicada a la investigación y desarrollo tecnológico, que permita la innovación en el campo del conocimiento; contribuyendo así a la sustentabilidad productiva, económica y social del país.

Visión de la carrera

Para el 2012 la DES de Ingeniería de la UNEVE se visualiza como una institución reconocida por la sociedad y consolidada en la prestación de servicios educativos de nivel superior en el Estado de México, con programas de estudios certificados y con egresados altamente competitivos en el sector productivo. Generadora de incubadoras tecnológicas y convenios interinstitucionales que permitan elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje y la internacionalización de la DES.

Mapa Curricular

1^{er} Semestre

- Matemáticas discretas
- Informática básica
- Desarrollo de habilidades del pensamiento
- Introducción a las tecnologías multimedia
- Comunicación escrita
- Teoría de la comunicación I
- Lenguajes algorítmicos

2^o Semestre

- Álgebra
- Mercadotecnia
- Comunicación multimedia
- Introducción al diseño gráfico
- Comunicación oral
- Teoría de la comunicación II
- Programación I

3^{er} Semestre

- Geometría analítica
- Introducción a la publicidad
- Elaboración de guiones para proyectos
- Fotografía digital
- Comunicación visual
- Teoría de la comunicación III
- Programación II

4^o Semestre

- Cálculo diferencial e integral
- Multimedia I
- Programación en Internet
- Proceso y edición de imágenes digitales
- Video digital
- Psicología de la percepción
- Introducción a las bases de datos y desarrollo de sistemas

5^o Semestre

- Ecuaciones diferenciales
- Multimedia II
- Programación en internet II
- Algoritmos de compresión y formatos para gráficos y video
- Proceso y edición de video digital
- Psicología de la visión
- Introducción a la realidad virtual

6^o Semestre

- Cálculo de multivariables
- Multimedia III
- Ingeniería de software
- Sonorización de proyectos
- Producción de medios para Internet
- Diseño y evaluación de interfaces hombre-máquina
- Programación para realidad virtual I
- Administración de servidores

7^o Semestre

- Métodos numéricos
- Multimedia IV
- Seminario de tesis I
- Proyectos de negocios electrónicos
- Multimedia publicitaria I
- Programación para realidad virtual II
- Diseño de redes
- Seminario de ética

8^o Semestre

- Administración de sitios y aplicaciones multimedia para Internet
- Multimedia V
- Seminario de tesis II
- Diseño e implementación de proyectos con realidad virtual
- Multimedia publicitaria en Internet
- Publicidad avanzada
- Telecomunicaciones

9^o Semestre

- Prácticas profesionales
- Duración 9 semestres

*El programa de estudios presentado es una propuesta, por lo cual puede cambiar.