ICONOS
Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

RVOE SEP Federal: Acuerdo 2005625 (22 de septiembre de 2005)

Maestría en

Comunicación con Medios Virtuales

Duración	Modalidad	Ingresos
6 cuatrimestres	**Sábados · 4 horas**	**Enero · Mayo · Sept.**

01

Identidad y propuesta de valor

Perfil profesional

Quien concluye este posgrado transforma de raíz su práctica: trasciende la ejecución técnica aislada (código básico, maquetación o animación operativa) para consolidarse como estratega, director interactivo y diseñador de experiencias digitales complejas. Adquiere la solvencia teórica y proyectual para liderar el diseño de interfaces (UI), la arquitectura de experiencia de usuario (UX), la producción audiovisual interactiva y el prototipado avanzado en medios virtuales, articulando la indagación crítica, la sensibilidad estética y las tecnologías emergentes para intervenir con solidez e innovación en ecosistemas hipermediatizados.

Diferenciador medular

Frente a opciones centradas en software instrumental o maestrías que abordan la tecnología de forma puramente abstracta o administrativa sin aterrizaje en prototipos funcionales, este programa es un espacio de convergencia transdisciplinar. Articula el análisis riguroso de la cultura digital con el diseño de experiencias, la interacción y la producción de prototipos tangibles listos para su validación e implementación.

Tres conceptos rectores

01 Interacción

Diseño centrado en la experiencia

Proyección de interfaces, arquitecturas de información y narrativas transmedia donde el vínculo entre usuario, tecnología y sentido sociocultural sea intuitivo, significativo y crítico.

02 Complejidad

Liderazgo conceptual y analítico

Solvencia para descifrar escenarios de saturación mediática, diagnosticar dinámicas en sociedades hipermediatizadas y superar recetas tecnológicas reduccionistas.

03 Prototipado

Incidencia proyectual

Capacidad para idear, programar, testear y materializar modelos interactivos funcionales, entornos virtuales y plataformas convergentes.

Perfil de ingreso

01 Profesionales con licenciatura en Comunicación, Diseño Gráfico, Mercadotecnia, Sistemas Computacionales, Informática e ingenierías en sistemas o disciplinas afines.

02 Aspirantes provenientes de otros campos de estudio que justifiquen su vínculo con los medios virtuales (cursando un propedéutico de nivelación), así como egresados con una especialidad afín con un mínimo de 45 créditos y RVOE.

03 Profesionales que buscan trascender la maquila técnica para asumir la dirección de proyectos interactivos, el diseño UX/UI y la producción virtual mediante el pensamiento relacional y la fundamentación proyectual.

Ingresos

Tres periodos de ingreso al año en enero, mayo y septiembre. Convocatorias abiertas durante las semanas previas a cada inicio.

Perfil de egreso y competencias estratégicas

01

Arquitecturas de usabilidad y experiencia de usuario (UX/UI)

Elaboración de diagnósticos heurísticos, mapas de viaje (user journeys), wireframes y arquitecturas de interacción multiplataforma.

02

Prototipado interactivo funcional

Traducción de requerimientos de comunicación en modelos de interacción testeables, integrando diseño de interfaz, estructuras web y tecnologías audiovisuales digitales.

03

Dirección y gestión de proyectos virtuales

Coordinación de equipos interdisciplinarios, metodologías ágiles, presupuestos y viabilidad técnica en entornos inmersivos y plataformas web.

04

Indagación aplicada en cibercultura

Análisis de los impactos de la cultura digital para formular soluciones proyectuales pertinentes ante las sociedades hipermediatizadas.

05

Estrategias de visibilidad y analítica

Formulación de arquitecturas de información optimizadas para motores de búsqueda (SEO), campañas digitales y análisis de metadatos.

03

Mapa y ruta curricular

Estructura y temporalidad

6 cuatrimestres (2 años lectivos), cursando 3 asignaturas por cuatrimestre.

Modelo modular de inmersión

Cada materia se cursa de manera intensiva durante 5 semanas continuas (una a la vez), posibilitando un enfoque profundo. El cuatrimestre comprende 15 semanas lectivas y concluye en la semana 16 con el receso de interciclo y asentamiento formal de actas.

Cuat.	Área de Investigación	Área de Fundamentos	Área de Recursos	Área de Desarrollos
1º	—	Comunicación y cultura digital	Usabilidad y experiencia de usuario	Interfaz y prototipos
2º	—	Estructuras para el diseño de interfaces Web	Diseño de experiencias y de interacciones	Innovación digital y proyectos convergentes
3º	—	Laboratorio de experimentación audiovisual digital	Planeación de proyectos y gestión de medios virtuales	**Seminario de proyecto integrador**
4º	Proyecto de investigación	—	**Optativa I A**	**Optativa I B**
5º	Taller de argumentación para la investigación	—	**Optativa II A**	**Optativa II B**
6º	Seminario de investigación y proyecto terminal	—	**Optativa III A**	**Optativa III B**

Catálogo de especialización optativa modular (4.º al 6.º cuatrimestre)

El estudiante personaliza su trayectoria cursando asignaturas de las 12 áreas optativas especializadas disponibles en el plan de estudios:

Bloque A

Narrativa para la animación

Narrativa y guionismo; Sonido digital; Producción de animaciones y virtualidad.

Área de 3D

Modelado de ambientes en 3D; Modelado de personajes para 3D; Animación 3D.

Área de Web

Fundamentos de diseño para sitios Web; Seminario de lenguajes de programación; Laboratorio para dispositivos móviles.

Área de Diseño

Procesos de diseño y composición visual; Laboratorio de diseño de comunicación visual; Laboratorio de diseño de comunicación visual digital.

Área de Significación

Teorías de la imagen; Semiología de la imagen; Argumentación visual.

Área de Docencia

Pedagogía colaborativa y sus didácticas; Diseño de contenidos; Taller de estrategias didácticas y redes sociales.

Bloque B

Producción de animaciones

Fundamentos de animación; Producción de animaciones; Edición y efectos especiales para la animación.

Efectos especiales 3D

Texturas y luces para 3D; Estructuras para la animación 3D; Efectos especiales 3D.

Producción Web

Creación de sitios Web con HTML y CSS; Programación Web avanzada; Laboratorio de estructuras de trabajo para la Web.

Publicidad

Procesos publicitarios; Estrategias de comunicación creativa publicitaria; Estrategias de publicidad digital.

Neurociencias e imagen

Neurociencias e imagen; Teorías de las emociones; Estética contemporánea.

Metadatos

Campañas integrales de promoción para la Web; Posicionamiento de sitios Web en buscadores; Análisis de metadatos para la visibilidad en Internet.

Experiencia medular y titulación integrada

Experiencia medular

Articulada desde la tríada fundacional del 1.º cuatrimestre (Comunicación y cultura digital, Usabilidad y experiencia de usuario, Interfaz y prototipos) y consolidada en el Seminario de proyecto integrador (3.º cuatrimestre), colaboratorio donde convergen interfaz, producción audiovisual y gestión estratégica.

Línea de investigación integrada

«Los multimedios virtuales en las sociedades hipermediatizadas». El trabajo recepcional se formula y culmina dentro del plan de estudios (del 4.º al 6.º cuatrimestre) a través de:

01

Prototipo funcional de plataforma o aplicación interactiva documentada metodológicamente.

02

Proyecto de experiencia de usuario, interfaz o entorno virtual listo para su implementación.

03

Tesis de investigación crítica sobre dinámicas interactivas y cibercultura.

04

Modalidad y dinámica de trabajo

Jornada sabatina

Sábados

4 horas presencial o remoto

Indagación y producción

6–8 h

semanales

Jornada sabatina concentrada	Sesión ejecutiva presencial de 4 horas únicamente los sábados.
Alternativa remota sincronizada	Posibilidad de cursar las sesiones en tiempo real por videollamada interactiva cubriendo el 100% de asistencia, facilitando el acceso desde cualquier entidad.
Pedagogía de la pregunta y colaboratorios	Dinámicas de taller centradas en problemas reales de interacción, análisis de interfaces, clínicas de proyectos y uso reflexivo de inteligencias artificiales generativas bajo criterio ético y humano.
Compromiso semanal	4 horas de sesión sincrónica y entre 6 y 8 horas de indagación, lectura y producción de prototipos.

06

Proceso de admisión y documentación

Convocatorias e ingresos

Tres periodos de ingreso al año en enero, mayo y septiembre. Convocatorias abiertas durante las semanas previas a cada inicio.

Inversión y becas

Inscripción inicial y tres parcialidades por cuatrimestre con cuotas normadas. Convocatoria de Beca Docente, Beca de Retribución Comunitaria y Beca Académica.

Requisitos documentales

01 Solicitud oficial de ingreso debidamente requisitada.

02 Título de licenciatura y Cédula Profesional (original para cotejo y copias).

03 Certificado total de licenciatura (100% de créditos cubiertos).

04 Acta de nacimiento.

05 CURP (copia ampliada al 200%).

06 Fotografías tamaño infantil.

07 Currículum vitae actualizado.

08 Carta de exposición de motivos.

09 Carta de recomendación institucional o laboral.

10 Asistencia a clase muestra.

Rutas especiales

Titulación por posgrado	Presentación de carta de aceptación de la institución de origen, liberación de servicio social y certificado total de licenciatura. Al concluir el 3.º cuatrimestre se expide la constancia con el 50% de créditos requeridos para el trámite de título previo.
Aspirantes del extranjero	Orientación en revalidación SEP, legalización/apostille y trámites migratorios.

05

Comunidad, investigación y vinculación

Red de Investigadores (RICI)

Integración a la Red de Investigadores de la Comunidad de ICONOS para participar en foros, coloquios y proyectos colectivos.

Difusión científica y cultural

Vinculación con Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, el blog institucional Ecos de Transdisciplinariedad y espacios de exhibición en Galería ICONOS.

Claustro especializado

Docentes e investigadores en activo vinculados a la RICI y al Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII), especialistas en UX/UI, modelado 3D, desarrollo interactivo y cibercultura.

07

Datos de validez oficial (RVOE)

RVOE SEP · Acuerdo Federal

2005625

De fecha 22 de septiembre de 2005.

Clave de Maestría DGP

620599

Institución clave DGP 090615 (Expediente 09-00495).

Otorga título de Maestría con plena validez legal, Cédula Profesional Federal, habilitación para la docencia universitaria y acceso a programas de Doctorado en México y el extranjero.

Agenda tu entrevista personalizada y clase muestra

Sede	ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura. Av. Chapultepec 57, Col. Centro, Alcaldía Cuauhtémoc, C.P. 06040, Ciudad de México.
Contacto	Solicita tu entrevista con la coordinación académica para recibir tu diagnóstico de perfil y apartar lugar para la clase muestra (presencial o sincrónica en vivo).
Beneficios al solicitar información	Diagnóstico curricular, cotización oficial con cuotas normadas y revisión documental previa.

ICONOS
Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

iconos.edu.mx
@iconosinstituto