



LO QUE APRENDERÁN LOS ALUMNOS

Los estudiantes del Programa de Tecnología de Medios Digitales de CCM han encontrado carreras en animación, autoría y diseño multimedia, producción de video y audio, diseño web, desarrollo web, diseño de interfaz gráfica de usuario, diseño instructivo multimedia, diseño de juegos, desarrollo de juegos y medios de transmisión.

El Programa de Tecnología de Medios Digitales te preparará para las diversas y rápidamente cambiantes carreras multimedia disponibles hoy en día. En este programa de título en Asociado en Ciencias Aplicadas (AAS) se incorporan proyectos y aplicaciones interactivas de cartera basadas en la informática que integran los elementos multimedia de texto, gráficos, sonido, vídeo y animación. Como estudiante de Tecnología de Medios Digitales, puede seleccionar entre áreas de énfasis técnico como en producción de radio y televisión, desarrollo web, diseño gráfico, periodismo, música electrónica, fotografía, diseño de aplicaciones móviles y diseño de juegos.

¿POR QUÉ ESTUDIAR LA TECNOLOGÍA DE MEDIOS DIGITALES EN EL CCM?

Los estudiantes del programa de Tecnología de Medios Digitales del CCM han realizado pasantías en MTV Networks, Arista Records, MSNBC, Blue Sky Creative Services, Gateway Design Associates, Net Access Corporation, Oxygen Media, KLM Communications, Picatinny Arsenal, Design Creative Services, Skylight Media Inc., The New York Times, Tri-View Entertainment, Lucent Technologies, World-Internet Marketing, Mega-WSKQ/Amor-WPAT y Jordandené.

Entre las esferas de especialización del profesorado figuran la animación;

(Continúa al reverso)

Plan de estudios del programa: www.ccm.edu/checksheets

Revisado el 08/23

ESPECIALIZACIONES PARA AVANZAR EN LA PROFESIÓN

- Artista 3D
- Periodista de Radio y Televisión
- Especialista en Medios Digitales
- Fotógrafo Digital
- Diseñador de Juegos
- Diseñador Gráfico
- Productor de Aplicaciones Móviles
- Asistente Multimedia
- Técnico de Preimpresión
- Editor de Video
- Diseñador Web

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Departamento de Tecnologías de la Información

973-328-5780

Emeriti Hall, Sala 225

la producción de vídeos corporativos y comerciales; el diseño y desarrollo de multimedia; el diseño de interfaces de usuario y contenidos; la programación y aplicación de computadoras; y el diseño, la aplicación y el uso de aplicaciones informáticas. Los miembros del profesorado practican la instrucción centrada en el estudiante y proporcionan apoyo a los estudiantes no tradicionales.

¿A DÓNDE PUEDEN IR NUESTROS ALUMNOS!

- Champlain College
- Fairleigh Dickinson University
- Marist College
- New Jersey Institute of Technology
- Parsons School of Design
- School of Visual Arts
- Seton Hall University
- Stevens Institute of Technology
- University of the Arts



PLAN DE ESTUDIOS

FUNDAMENTOS DE EDUCACIÓN GENERAL (20 CR)

COMUNICACIÓN (6 CR)

Redacción en Inglés I	ENG 111	3
Redacción en Inglés II	ENG 112	3

MATEMÁTICAS/CIENCIA/TECNOLOGÍA (8 CR)

Curso Electivo de Matemáticas		4
Curso Electivo de Ciencias		4

CIENCIAS SOCIALES O HUMANIDADES (3 CR)

Psicología General	PSY 113	3
--------------------	---------	---

CURSOS ELECTIVOS DE EDUCACIÓN GENERAL (3 CR)

Curso Electivo de Humanidades		3
-------------------------------	--	---

ESPECIALIZACIÓN EN TECNOLOGÍA DE MEDIOS DIGITALES (40 CR)

Internet y Diseño de Páginas Web	CMP 239	3
Flujo de Trabajo de Desarrollo Web	CMP 263	4
Diseño Web II	CMP 244	3
Multimedia I	MED 110	3
Multimedia II	MED 113	3
Estética de los Medios de Comunicación	COM 114	3
Producción de Medios Digitales	MED 119	3
Edición de Video Digital	MED 210	3
Autoría y Diseño Multimedia	MED 213	3
Producción de Juegos	CMP 250	
Animación	MED 220	3
Cursos Electivos de Área Técnica		6
CURSOS ELECTIVOS LIBRES (3 CR)		3

TOTAL

60

Nota: Debes consultar con un consejero del profesorado para planificar tu secuencia de cursos. Para obtener la lista más actualizada de cursos, consulta la Lista de verificación del plan de estudios para este programa en el sitio web de CCM en www.ccm.edu/checksheets.