

**Cátedra: Producción Multimedia**

Plan de Estudios: 2008

Asignatura obligatoria correspondiente al tercer año de la carrera.

Duración: anual, 90 hs. (3 hs. semanales).

Correlativas: Informática.

Profesor Adjunto: Ing. Cosme Antonio Rocchio

<b>Fundamentación:</b>
------------------------

En la sociedad del Siglo XXI, la información se ha convertido en el principal capital de trabajo. A su vez, la tecnología ha permitido la superación de barreras de tiempo y espacio en la transmisión de mensajes. Por ello, la creatividad y conocimientos del comunicador con énfasis en Producción Multimedia son imprescindibles en la gestión de proyectos y propuestas innovadoras, mediante el uso de diversas herramientas.

La Multimedia ha tenido en la última década una serie de importantes cambios de índole técnico, organizativo y profesional, principalmente a partir del acelerado desarrollo de las tecnologías informáticas. Un comunicador debe conocer y dominar estas tecnologías ya que participan en diversos procesos que lo involucran en su quehacer: multimedia, Internet, soportes gráficos y audiovisuales.

El contenido de la asignatura pretende obtener una visión global de los sistemas multimedia y conocer desde el punto de vista teórico y sobre todo práctico el manejo de las herramientas existentes para la producción de aplicaciones multimedia (online / offline) como así también para el tratamiento de los diversos recursos que las componen (imagen, audio, video, etc.).

Poder ampliar los horizontes sobre tendencias, brindando un espacio de reflexión para esta moderna forma de comunicación. Además de poder articular el desempeño futuro en una actividad en la cual confluyen profesionales de distintas especialidades, como creadores audiovisuales, autores, programadores, especialistas de contenido, directores, diseñadores y productores en general.

## Objetivos:

- ✓ Conocer los conceptos básicos de la tecnología multimedia, desde las perspectivas de desarrollo, creación, edición, codificación y comunicación
- ✓ Describir las técnicas principales de tratamiento de los diferentes elementos que forman parte de una aplicación multimedia.
- ✓ Conocer y manejar el software necesario para viabilizar la producción de proyectos multimedia.
- ✓ Cubrir los aspectos fundamentales, tanto a un nivel teórico como práctico, del desarrollo de un proyecto multimedia.
- ✓ Proveer al estudiante del conocimiento necesario para la resolución de problemas en el área de la tecnología multimedia empleada en la actualidad.
- ✓ Desarrollar en el alumno una actitud de investigación sobre las tecnologías, con el fin de cubrir las necesidades comunicacionales y expresivas en la producción multimedial.

## Contenidos

### **Unidad I: Introducción a la Multimedia**

Introducción. Evolución histórica. Concepto de Multimedia. Multimedia digital.. Multimedia Interactivo. Los medios. Aplicaciones de la multimedia. Distribución de Productos multimedia. Plataforma multimedia.

### **Unidad II: PowerPoint**

Introducción. Definición. Descripción del entorno de trabajo. Barras de herramientas. Creación y edición de presentaciones. Vistas. Trabajar con diapositivas. Insertar objetos: textos, imágenes, tablas, sonidos, gráficos, etc.. Propiedades de los objetos. Animaciones y transiciones. Plantillas.

### **Unidad III: Diseño Multimedia**

Conceptos sobre hipertexto. Interactividad. Niveles de interactividad. Usabilidad. Interfaz de usuario. Metáforas. Etapas de un proyecto multimedia. El guión multimedia.

### **Unidad IV: Internet**

Introducción. Definición. Reseña histórica. Protocolo de comunicación. Formas de conectarse. ISP. Servicios de Internet: World Wide Web. Correo electrónico. IRC. Listas de correo. Foros de discusión. FTP. Herramientas Colaborativas: Blogs y Wikis, la Web 2.0.

## **Unidad V: FrontPage**

Introducción. Descripción del entorno de trabajo. Barras de herramientas. Configuración de un sitio web. Creación y edición de páginas web. Inserción y edición de textos e imágenes. Uso de hipervínculos. Tablas. Formularios. Elementos Interactivos y multimedia. Plantillas. Usabilidad aplicada a las páginas web

## **Unidad VI: Tratamiento digital de la imagen.**

Tipos de imágenes digitales. Resolución. Formatos. Modos de color. Profundidad. Introducción a la creación y edición de imágenes con Fireworks: Descripción del entorno de trabajo. Crear, importar y exportar imágenes. Optimización de gráficos. Dibujar objetos. Herramientas: Puntero, Subselección, etc. Uso del panel Capas Desplazamiento, copia, clonación y eliminación de objetos. Efectos.

## **Unidad VII: Edición de audio digital.**

Introducción al audio digital. Conceptos varios. El sonido en multimedia. Formatos. Software. Introducción a la grabación y edición de audio con Audacity.

## **Unidad VIII: Edición de video digital.**

Introducción al video digital. Formatos. Conceptos varios. Compresión de videos. Codecs. Introducción a la grabación y edición de video con Movie Maker.

## **Unidad IX: Producción de animaciones.**

Producción de animaciones con Flash: Descripción del entorno de trabajo: interfaz, menú, paneles, propiedades, barra de herramientas. Organización de Objetos. Línea de Tiempo. Fotogramas. Tipos de Fotogramas: simple, clave, vacíos. Animación Fotograma a Fotograma. Capas. Papel Cebolla. Animación por Interpolación. Animación por Forma. Consejos de Forma. Aceleración / Desaceleración. Animación por Movimiento. Creación de Símbolos Gráficos. Biblioteca.

## **Evaluación**

Se realizara a través de trabajos prácticos (en grupos de cuatro o cinco integrantes cada uno en el que al menos uno de ellos posea una PC). También se efectuarán 3 (tres) exámenes parciales escritos e individuales. Recuperable 1 (uno) solamente en caso de desaprobación y otro en caso de ausencia justificada.

El *examen final* para el alumno regular consiste en presentar un proyecto multimedia interactivo (CD o Sitio Web) en donde deberá exponer y explicar las herramientas y métodos utilizados para la construcción del mismo. Además se realizará un examen individual oral y/o escrito.

*Por tratarse de una asignatura de tipo taller no se contempla la condición de alumno libre.*

Requisitos para aprobar la asignatura:

- Regularizar: obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en una escala de 1 (uno) al 10 (diez) en cada uno de los 3 parciales y 75% de trabajos prácticos aprobados.
  - ✓ *Primer parcial*: Unidades I, II y III
  - ✓ *Segundo parcial*: Unidades IV, V y VI
  - ✓ *Tercer parcial*: Unidades VII, VIII y IX

### **Estrategias metodológicas de aprendizaje**

Exposición del profesor apoyado con material audiovisual. Técnicas de taller. Guías de trabajos prácticos.

Recursos: apunte de cátedra anual proyectores digitales, computadoras personales.

### **Bibliografía:**

1. PRENDES ESPINOSA, M<sup>a</sup> Paz, SOLANO FERNÁNDEZ, Isabel M<sup>a</sup> - Universidad de Murcia – Presentación Congreso de Oviedo: “Taller de Multimedia”. 2001.
2. MARTÍNEZ SANCHEZ, F.: “Multimedia en la empresa de hoy”, Ponencia presentada en las Jornadas de Nuevas tecnologías y Empresa, Noviembre, Bilbao. 1993.
3. TAY VAUGHAN. “Multimedia Making It Work”. McGrawHill Osborne, 2001.
4. TAY VAUGHAN. “Multimedia” 7<sup>a</sup> Edición McGraw-Hill Osborne Media. 2006
5. DÍAZ, P., Catenazzi, N. , Aedo, I. (1996): "De la Multimedia a la Hipermedia". RA-MA Editores, Madrid. 1996.
6. BETTETINI, G., «Tecnología y comunicación», en BETTETINI, G. i COLOMBO, F.: Las nuevas tecnologías de la comunicación, Barcelona, Instrumentos Paidós, 1995, 15-39.
7. DANVERS, F., 700 mots-clefs pour l'éducation, París, Presses Universitaires de Lille, 1994.
8. ORIHUELA Y SANTOS, Introducción al Diseño Digital, Editorial ANAYA Multimedia, Barcelona, 1999.
9. COLL, C. Y otros, «Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa», Infancia y Aprendizaje, 1992, 56- 60, 189-232.

10. LEGENDRE, R., Dictionnaire actuel de l'Education, París-Montréal, Larousse, 1988.
11. DEL MORAL, M.E. (1999a): "Metáforas, recursos interactivos y ambientes hipermedia para el aprendizaje". I Jornadas Multimedia Educativo, 5-7 julio. Universidad de Barcelona. Barcelona
12. NIELSEN, J. (2000): Usabilidad. Diseño de sitios web. Pearson Educación. Madrid.
13. DEL MORAL, M.E. (1999b): "Diseño de interfaces y desarrollo de metáforas en los soportes hipermedia". En Gallego, D.J. y Alonso, C.M. (coord). Congreso Internacional de Informática Educativa'99. UNED. Madrid, pp. 297-306.
14. SCHNEIDERMAN, B. (1992): Designing the user interface: Strategies for Efective Human-Computer Interaction. Segunda edición. Addison-Wesley. Reading.
15. BOU BOUZÁ, G. El guión multimedia, Madrid: Anaya Multimedia - Universidad de Barcelona, 1997.
16. ORIHUELA, J.L.Y.S., MARÍA LUISA. Introducción al diseño digital, Madrid: Anaya Multimedia, 1999.
17. VALZACCHI., JORGE REY. "Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los Espacios Virtuales". 2ª, 2003. Edición Versión Digital. Descarga del libro en: [http://www.educoas.org/portal/bdigital/es/indice\\_valzacchi.aspx](http://www.educoas.org/portal/bdigital/es/indice_valzacchi.aspx)
18. MICROSOFT OFFICE FRONTPAGE 2003 Paso a Paso. Editorial McGraw-Hill, 2004.
19. MERCEDES ANDRÉS GAY, "Frontpage 2003". Anaya multimedia, 2004.
20. CLAUDIO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, "FIREWORKS MX". Anaya Multimedia, 2002.
21. MATEOS, JUAN F, "Edición de medios digitales con software libre (tratamiento de vídeo, audio e imagen con software gratuito)". Ed. Anaya Multimedia. 1º edición, 2008.