

Cátedra: Producción Multimedia

Plan de Estudios: **2015**

Asignatura obligatoria correspondiente al tercer año de la carrera.

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

Correlativas: **Informática.**

Profesor Adjunto: **Ing. Cosme Antonio Rocchio**

Auxiliares Docente: **Ing. Magdalena Godoy, Lic. Emilia Montenegro, Ing. Carla
Marcela Arias Acuña**

Fundamentación:

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).

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. Tipos de medios: continuos y discretos. Aplicaciones de la multimedia. Distribución de Productos multimedia: On-line, Off-line. Ventajas y desventajas. Plataforma multimedia.

Unidad II: Diseño Multimedia

Conceptos sobre hipertexto. Interactividad. Niveles de interactividad. Usabilidad. Interfaz de usuario. Tests de usabilidad en aplicaciones interactivas. Metáforas: concepto, ejemplos. Proyecto multimedia: definición, etapas, tipos. El guión multimedia: concepto, principios generales para la elaboración de un guión multimedia, fases del guión: idea, sinopsis, presentación, storyboard. Ejercicios de guión y producción multimedia. Ambientación. Construcción del Argumento. Ergonomía (usabilidad). Economía. Enlaces. Economía y Redundancia. Diseño de Escenas: Zonas Sensibles. Diseño de Pantallas. Encuadre. Semejanza y Distribución. Simetría y Sentido de la Escena. Uniformidad. Producción, Técnica y Estilo.

Unidad III: Diseño y Producción de Presentaciones Multimedia: PowerPoint. Creación y Edición de Videos: Windows Live Movie Maker

Concepto de presentación multimedia. Ventajas. Proceso de elaboración. Uso del color. Criterios estéticos: fundamentos, tipos de diapositivas, uso de textos. Recursos multimediales. Errores de diseño. Introducción a PowerPoint 2007. Descripción del entorno de trabajo. Cinta de opciones. 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. Insertar hipervínculos. Botones de acción.

Introducción a Windows Live Movie Maker. Descripción del entorno de trabajo. Creación de un proyecto. Importación de recursos multimedia. Herramientas de video. Herramientas de texto. Editar videos. Efectos. Relación de aspecto. Publicar película.

Unidad IV: Internet. Herramientas Digitales para Comunicadores.

Introducción. Definición. Reseña histórica. Protocolo de comunicación. Arquitectura cliente/servidor. 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. Herramientas de la Web 2.0: Wikis: Ej. wikispaces, wetpaint. Ofimática en línea: Ej. Google Docs, Zoho, Presentaciones: Ej. Slideshare, slide, Audio/podcast: Ej. evoca, odeo, Microblogging (nanoblogging): Ej. Twitter, Pownce,

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 2 (dos) exámenes parciales escritos e individuales. Recuperable 1 (uno) solamente en caso de desaprobación o de ausencia justificada.

El *examen final* para el alumno regular consiste en presentar un proyecto multimedia interactivo (Off Line / On Line), previamente acordado con la cátedra, 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. El alumno que *promociona la asignatura* no rinde examen final.

Requisitos para acreditar:

La asignatura podrá ser Aprobada como alumno *Regular con examen Final* o en la modalidad de *Promoción Directa*, según la normativa vigente.

- Regular:
 - Obtener un mínimo de 4 (cuatro) puntos en una escala de 1 (uno) al 10 (diez) en c/u de los 2 (dos) exámenes parciales escritos e individuales o en la recuperación correspondiente.
 - 75% de trabajos prácticos aprobados.
 - 75 % de asistencia a clases prácticas.
- Promocionar:
 - Obtener un *mínimo de 6 (seis) puntos* en una escala de 1 (uno) al 10 (diez) *en c/u de los 2 (dos) exámenes parciales escritos e individuales* o en la recuperación correspondiente.
 - El examen parcial recuperado con nota 6 (seis) o más será considerado para la promoción. La nota final del alumno promocional se obtiene del promedio de las notas de los dos parciales aprobados con 6 (seis) o más.
 - Presentar el 100% de los trabajos prácticos y aprobar como mínimo el 75% de ellos.
 - 75 % de asistencia a clases prácticas.

- ✓ *Primer parcial:* Unidades I y II.
- ✓ *Segundo parcial:* Unidades III y IV

Estrategias metodológicas de aprendizaje

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

Recursos: apuntes de cátedra, proyectores digitales, computadoras personales.

Bibliografía:

1. PRENDES ESPINOSA, M^a Paz, SOLANO FERNÁNDEZ, Isabel M^a, (2001) - Universidad de Murcia – Presentación Congreso de Oviedo: “Taller de Multimedia”.
2. MARTÍNEZ SANCHEZ, F. (1993): “Multimedia en la empresa de hoy”, Ponencia presentada en las Jornadas de Nuevas tecnologías y Empresa, Noviembre, Bilbao.
3. TAY VAUGHAN. (2001) “Multimedia Making It Work”. McGrawHill Osborne.
4. TAY VAUGHAN. (2006) “Multimedia” 7^a Edición McGraw-Hill Osborne Media.
- DÍAZ, P., Catenazzi, N., Aedo, I. (1996): "De la Multimedia a la Hipermedia". RA-MA Editores, Madrid.
5. BETTETINI, G., (1995) «Tecnología y comunicación», en BETTETINI, G. i COLOMBO, F.: Las nuevas tecnologías de la comunicación, Barcelona, Instrumentos Paidós,
6. DANVERS, F. (1994), 700 mots-clefs pour l'éducation, París, Presses Universitaires de Lille.
7. ORIHUELA Y SANTOS (1999), Introducción al Diseño Digital, Editorial ANAYA Multimedia, Barcelona.
8. COLL, C. Y otros, (1992) «Actividad conjunta y habla: una aproximación al estudio de los mecanismos de influencia educativa», Infancia y Aprendizaje.
9. LEGENDRE, R. (1988), Dictionnaire actuel de l'Education, París-Montréal, Larousse.
10. 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
11. NIELSEN, J. (2000): Usabilidad. Diseño de sitios web. Pearson Educación. Madrid.
12. 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.
13. SCHNEIDERMAN, B. (1992): Designing the user interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. Segunda edición. Addison-Wesley. Reading.
14. BOU BOUZÁ, G. (1997) El guión multimedia, Madrid: Anaya Multimedia - Universidad de Barcelona.
15. ORIHUELA, J.L.Y.S., MARÍA LUISA (1999). Introducción al diseño digital, Madrid: Anaya Multimedia.

16. VALZACCHI., JORGE REY (2003). “Internet y Educación: Aprendiendo y Enseñando en los Espacios Virtuales”. 2ª. Edición Versión Digital. Descarga del libro en: http://www.educoas.org/portal/bdigital/es/indice_valzacchi.aspx
17. APARICI, R.; GARCIA MATILLA, A.; VALDIVIA, M. (1992): La imagen. Madrid. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
18. APARICI, R.; GARCIA MATILLA, A. (1989): Lectura de imágenes. Madrid. Ediciones de la Torre.
19. NUNBERG, G. (1998): El futuro del libro. Barcelona. Paidós.