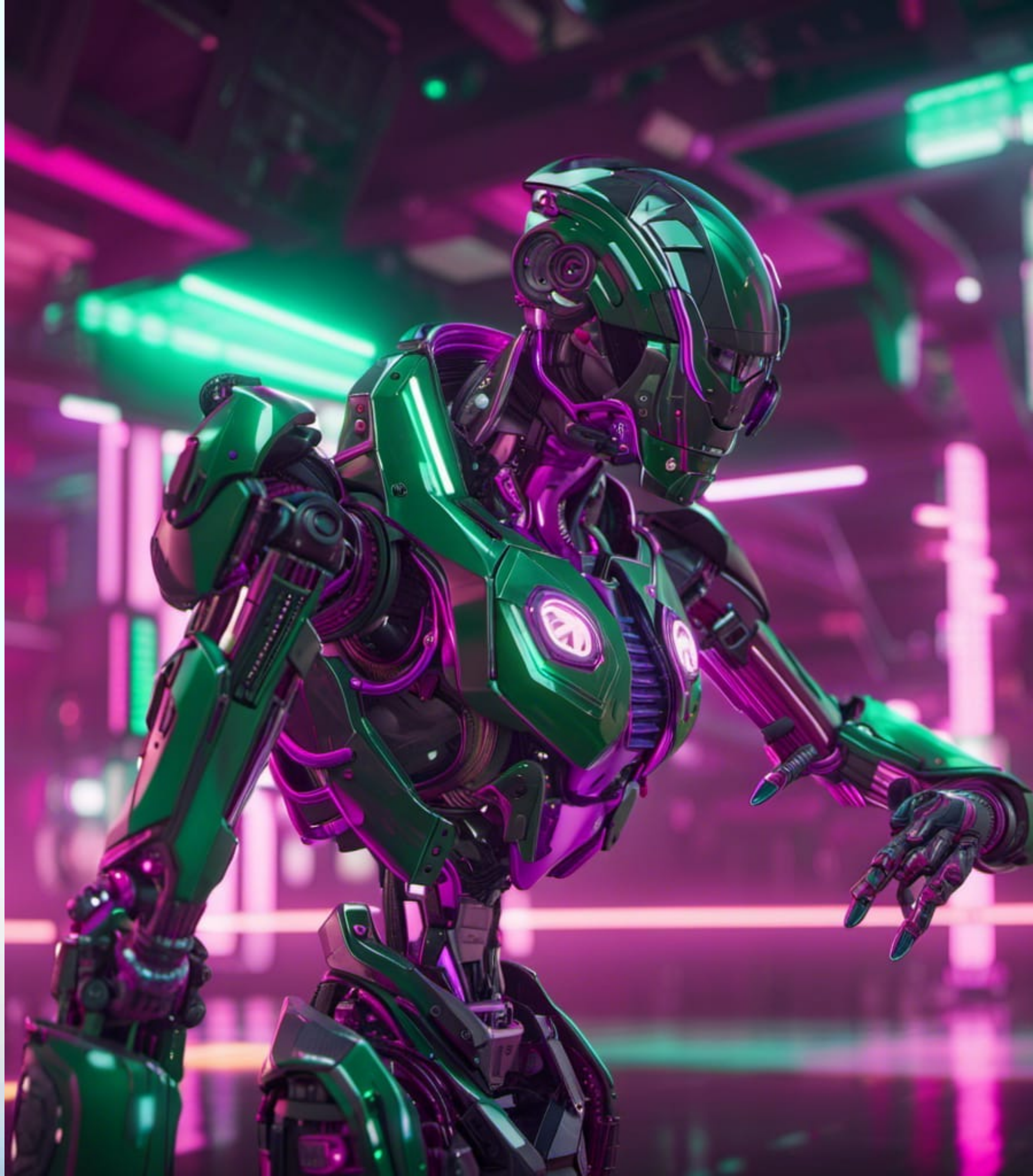


Multimedia I

Profesor DI Especialista Ariel
Amadio



Eje 4: Producción Multimedial

Introducción al guión multimedia

La necesidad de contar con una herramienta organizadora de la producción multimedia

- La producción multimedial es una disciplina proyectual
- La realización de multimedia implica coordinación de esfuerzos y tareas.
- El guión actúa como **herramienta central** de unificación de tareas y comunicación.
- Desde el lenguaje audiovisual clásico siempre se ha contado con esta herramienta de organización.
- El guión define la secuencia de operaciones a seguir.
- El guión especifica los puntos de toma de decisión en el proceso.

Introducción al guión multimedia

La naturaleza del guión multimedia

- El guión asegura coherencia argumental
- El guión define los bloques de sentido en los cuales se subdivide la información general
- Los bloques de sentido o unidades semánticas reciben el nombre general de **“secuencias y escenas”**
- Es una reinterpretación de los cánones del guion audiovisual tradicional.
- Incorpora elementos tradicionales como la planimetría clásica, el encuadre, etc.
- Utiliza la terminología del lenguaje audiovisual adaptada al campo multimedial.

Fases de la realización multimedial

Kristof, R., Satrán, A. "Diseño interactivo"

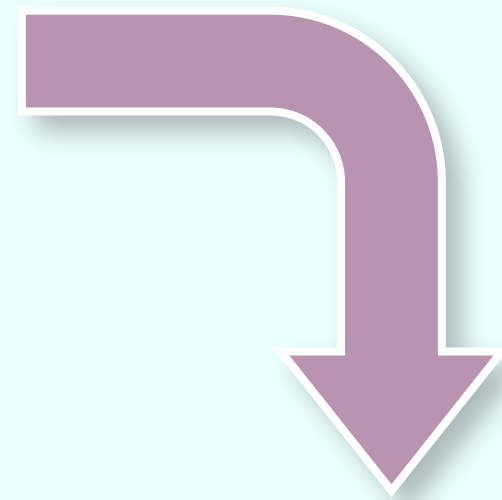
- La realización de un producto multimedial cumple con tres fases definidas.
- Dichas fases surgen de la respuesta a tres preguntas acerca del producto:
 - **QUÉ** es el producto?
 - **CÓMO** debería funcionar?
 - **Qué APARIENCIA** debería tener?

Fases de la realización multimedial

Diseño de la Información:

Que es el producto?

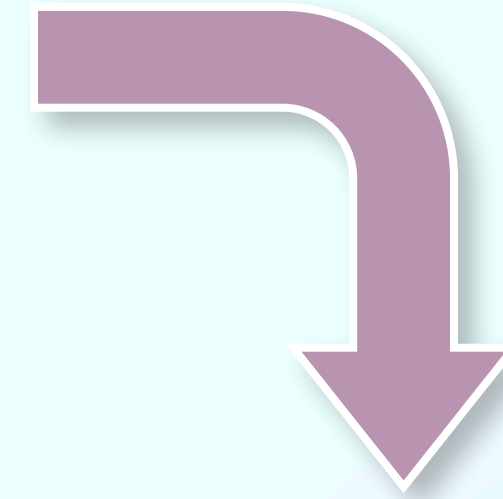
- Definir el producto y su público, planificar el proyecto y organizar el contenido en un diagrama de flujo



Diseño de la Interacción:

Cómo debería funcionar?

- Definir la navegación, los tipos de interacción y controles y plasmarlos en un guión.



Diseño de la Interfaz:

Qué apariencia debería tener?

- Definir el estilo y el diseño de los elementos del guión, y producir un prototipo.

El diseño de la Información

Tareas críticas

- Definir los objetivos para el producto
- Definir lo que quiere hacer el público
- Decidir cómo llegará el producto a su público
- Elegir herramienta /s de producción
- **Organizar el contenido en formato hipertextual**
- **Producir un diagrama de flujo del contenido (árbol de navegación)**

El diseño de la Información

Factores

- Público al que se dirige el producto
- Objetivos que debería cumplir el producto
- Planificación del flujo de trabajo
- Herramientas necesarias para el desarrollo
- Organización del contenido en hipertexto

El diseño de la Información Público

Determinación del perfil del usuario tipo

- Determinar sus competencias adquiridas (capacidades, conocimientos, experiencias previas, expectativas, etc.)
- Determinar las condiciones de uso (individual, grupal, público, privado, etc)
- Determinar los tiempos de toma de contacto con el material multimedia.
- Determinar ruidos posibles en el uso.
- Determinar la capacidad técnica del acceso de los usuarios.

El diseño de la Información

Planificación

- Definición y asignación de tareas y roles
- Determinación del equipo de trabajo
- Adopción de una metodología proyectual
- Pautado de etapas de desarrollo (brief, programa de trabajo, etc.)

El diseño de la Información Herramientas

Determinación del conjunto de herramientas técnicas necesarias

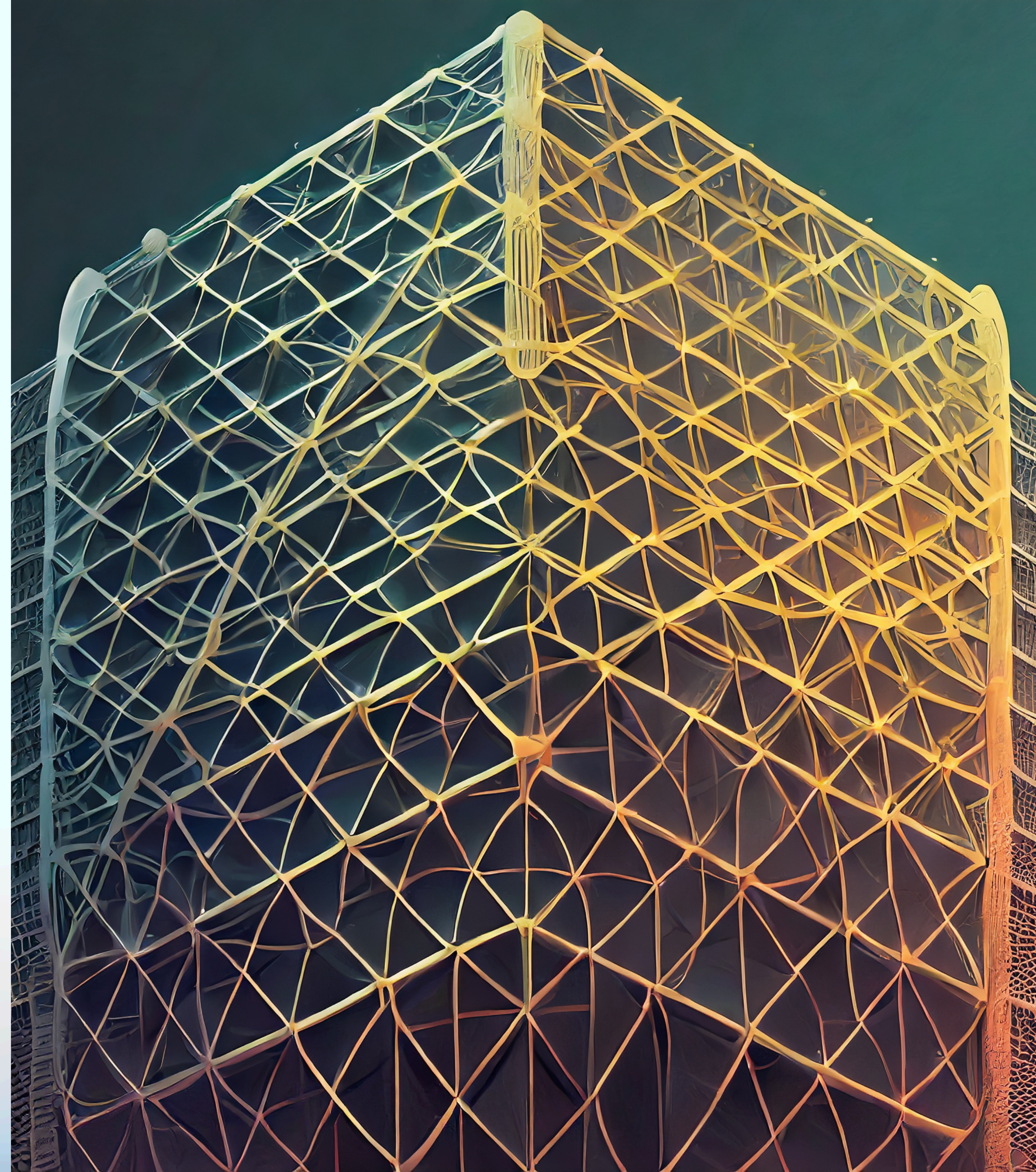
- Relevar la tecnología disponible
- Gestionar los medios de reproducción (medios cerrados)
- Gestionar los medios de publicación en internet (medios abiertos)
- Integrar equipo de trabajo multidisciplinar (programador, diseñador gráfico, diseñador multimedial, etc)

El diseño de la Información

Organización

Organización del contenido en hipertexto

- Organizar el contenido implica realizar operaciones que determinen la **mall**
hipertextual
- Esa organización implica finalmente separar el contenido en bloques semánticamente coherentes.
- Estos bloques se denominarán **“ejes temáticos”**



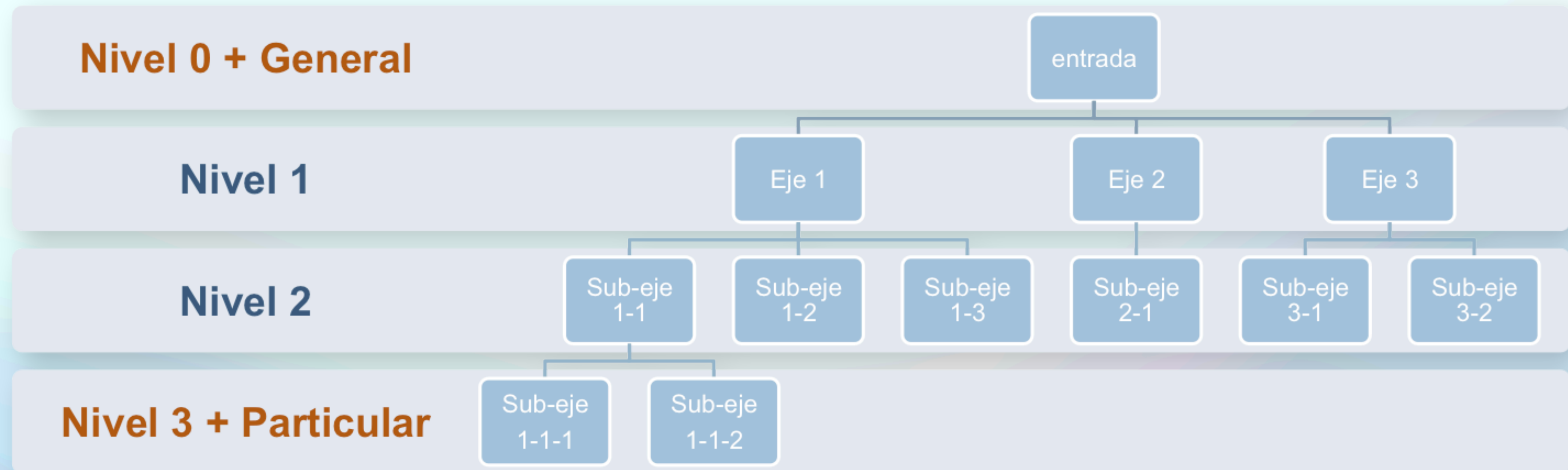
El diseño de la Información Organización

Organización del contenido en hipertexto

- Los “ejes temáticos” son **aglutinamientos de conceptos** recorridos internamente por una temática común.
- Se organizan de manera vertical, yendo de lo general a lo particular.
- Su organización es de tipo jerárquica.
- Se visualizan gráficamente en el diagrama de flujo o más genéricamente, **el árbol de navegación**
- El árbol sólo muestra organización o estructura, no la navegación o la interactividad.

El diseño de la Información Organización

El árbol de navegación



El diseño de la interactividad

Diseñar interactividad implica:

- Ceder el control del producto a la voluntad del usuario
- Decidir en qué punto se otorgará el control
- Decidir qué grado de interactividad se alcanzará, según la escala
- Guionar las rutas de acceso al contenido y los controles



El diseño de la interactividad

Tareas críticas

- Crear un sistema de guía para orientar a los usuarios
- Diseñar la navegación y las rutas de acceso
- Definir lo que sucede en cada pantalla
- Diseñar controles para la interacción
- Crear un guión de secuencias

“En muchos productos interactivos, la forma primaria de interacción del usuario es navegar por el contenido.

Como consecuencia la mayor parte del diseño de la interacción es en realidad diseño de la navegación: crear interfaces que le ayuden al usuario a comprender adónde va, adónde puede ir y cómo llega a ese lugar.”

Kristof, R., Satrán, A. "Diseño interactivo"

El diseño de la interactividad

Pautas para un buen diseño de la navegación

- **Minimizar el viaje:** crear el camino mas corto entre dos puntos
- **Minimizar la profundidad:** reducir los niveles de profundidad el árbol
- **Minimizar la redundancia:** evitar crear caminos múltiples al mismo lugar

El diseño de la interactividad

Desajustes a evitar

- Controles contradictorios para operaciones similares:
- Mensajes crípticos
- Abandono de las convencionalizaciones (falta de consistencia)
- Controles de medios excesivos o redundantes

El diseño de la Interfaz

- Puesta en pantalla de la estrategia de comunicación visual
- Convencionalización del sistema visual de navegación
- Integración del pautado gráfico con la interactividad
- Tratamiento visual de los contenidos
- Estandarización de las fuentes y el color para la pantalla



El diseño de la Interfaz

Los grupos de objetos de la pantalla:

- Los grupos de objetos de la pantalla:
- Una pantalla típica de una aplicación multimedial contiene objetos que pueden clasificarse en tres categorías:

1. Herramientas de navegación

2. Distractores

3. Contenidos

El diseño de la Interfaz

Herramientas de Navegación

- Las herramientas de navegación proveen accesibilidad al material multimedial de la aplicación, como así también las instancias de control sobre el contenido, pueden ser:
 - **Primarias**
 - **Secundarias**
 - **Terciarias**



El diseño de la Interfaz

Herramientas de Navegación

- **Herramientas Primarias:** proveen acceso a los ejes temáticos
- **Herramientas Secundarias:** proveen control sobre el contenido y su adquisición (ej: botones de play, zoom, pantalla completa, etc.)
- **Herramientas Terciarias:** Acceso a contenidos complementarios, en ocasiones externos al producto (ej: links relacionados, descargar plug-ins, etc.)

El diseño de la Interfaz

Herramientas de Navegación

- Un tipo especial de Herramienta es la **“metáfora de navegación”**, la cual consiste en reemplazar la herramienta primaria por una puesta gráfica que remita semánticamente a la temática de los contenidos del producto.



El diseño de la Interfaz

Metáfora de navegación – Ventajas

- Disminuye las necesidades de convencionalización.
- Crea un acceso “amigable” a los contenidos (concepto **“user friendly”**).
- Proporciona una navegación más intuitiva
- Disminuye las competencias requeridas en el usuario

El diseño de la Interfaz

Distractores

- Su función es dotar a la pantalla de “vitalidad”, excediendo su pura función ornamental.
- Los distractores no tienen función de navegabilidad excepto en casos especiales (banners)
- Su presencia indica que en producto se encuentran “procesos en marcha”
- Tienden a alejar momentáneamente la atención de la navegación, para dar ritmo y despertar el interés.

El diseño de la Interfaz

Distractores

- Un caso especial de distractores son las **mascotas o personajes de interfaz.**
- Tienden a ser personajes antropomorfos o imbuidos de rasgos humanos.
- Aparentan inteligencia y capacidad de respuesta.
- Deben ser **empáticos y amigables** para el usuario

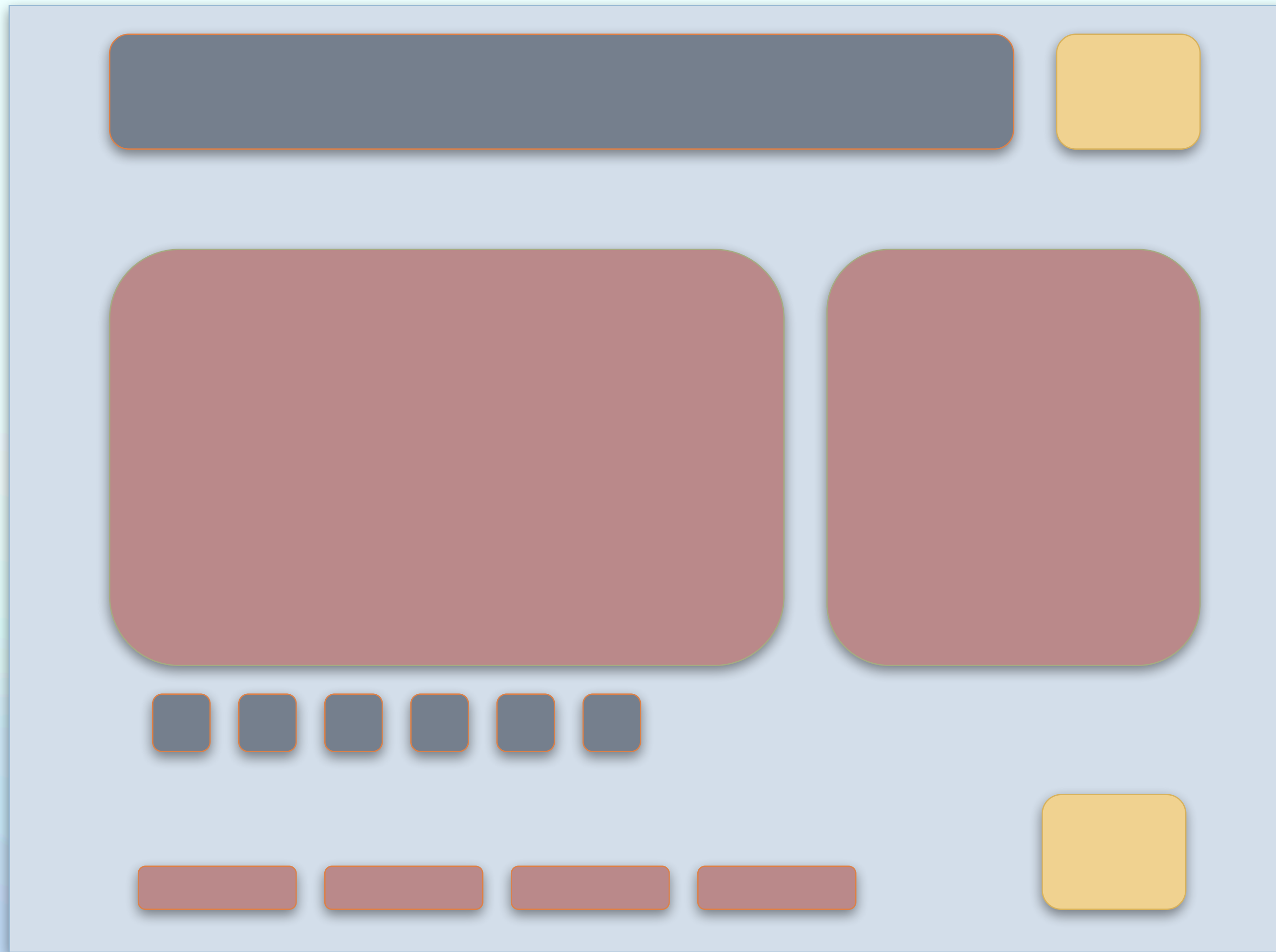





El diseño de la Interfaz

Contenidos

- Los contenidos son la sustancia misma del producto multimedia.
- Los contenidos se manifiestan en la **integración de los componentes sensibles del producto**
- Su accesibilidad está determinada por el género, el grado de interactividad, la funcionalidad de las herramientas de navegación, etc.
- El autor del material puede priorizar el acceso a ciertos contenidos, pero la apropiación de los mismos depende del usuario.

Cuadro resumen de una Pantallización



-  Herramientas de Navegación
-  Distractores
-  Contenidos