

## PROGRAMA 2017

*Universidad Nacional de Cuyo - Facultad de Artes y Diseño*

<b>Grupo de carreras de</b>	Proyectos de Diseño
<b>Carrera</b>	Diseño Gráfico
<b>Plan de estudios Ord. N°</b>	Ord. N° : 2/2006 consejo superior
<b>Espacio Curricular</b>	Multimedia I
<b>Carga horaria total</b>	42 hs.
<b>Carga horaria semanal</b>	3 hs.
<b>Curso</b>	Tercero
<b>Régimen de cursado</b>	Primer Cuatrimestre
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Año académico</b>	2017

CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	
<b>Debe tener aprobada</b>	Diseño Gráfico I, Tecnología I Software
<b>Debe tener cursada regular</b>	Comunicación Visual, Psicología Aplicada al Diseño I

CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	
<b>Debe aprobar previamente</b>	Comunicación Visual, Psicología Aplicada al Diseño I

<b>Equipo de Cátedra</b>	Profesor Titular: Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Multimedial Ariel Amadío
<b>Horario de clase</b>	Miércoles de 14 a 17 hs.

<b>Horario de consulta</b>	Lunes de 9 a 11 hs.
----------------------------	---------------------

## 1| MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

La asignatura Multimedia I tiene como objetivo primordial suplir la necesidad de incorporar un importante paradigma comunicacional a la formación en Diseño. Esta necesidad surge tanto en la dirección creciente de la demanda laboral, como así también en la inquietud de incorporar al perfil del diseñador gráfico competencias que le permitan abordar una actividad que está gravitando, cada día más, dentro de la órbita de su quehacer profesional en todos los ámbitos.

El diseño multimedial está ganando autonomía y cuerpo teórico propio en su accionar, y además se encuentra afectando los “modos de hacer y comunicar” de infinidad de actividades a las cuales atraviesa de una forma tan dramática; que llega inclusive a redefinir muchas de sus incumbencias. A este respecto caben destacar las injerencias que tiene en actividades como la educación, la publicidad y el marketing, los medios de información y comunicación actuales, el entretenimiento, los espacios públicos de ocio y consumo, etc. En este sentido el diseño gráfico se encuentra entre las actividades que se han visto afectadas con más fuerza por este paradigma y esto es debido al hecho de que ambas disciplinas responden al fenómeno global que las subordina: la comunicación interhumana mediada por dispositivos tecnológicos.

Desde la formación de nuestros diseñadores se hace indispensable entonces incorporar los elementos básicos para que se realice un primer abordaje de esta disciplina, para que el alumno en formación cuente con la aproximación a las incumbencias, el “know how”, los flujos de trabajo, la pertinencia de su actividad “madre” del diseño gráfico a los nuevos proyectos multimediales que seguramente deberá enfrentar en la práctica profesional.

**Acerca de los enfoques para el desarrollo de la asignatura:**

El recorte que se busca dar a la asignatura consiste en una aproximación conceptual abordándola desde sus flancos principales, como se verá en detalle en el programa propuesto: abordaje de su naturaleza comunicacional, tipologías de productos multimedia, metodología productiva, narrativa audiovisual y plataforma tecnológica, entre otros.

**Objetivos:**

**Generales:**

- Iniciar al alumno en el aprendizaje del diseño y elaboración de publicaciones interactivas multimediales.
- Conocer los procesos de comunicación en el nuevo paradigma de la multimedia.
- Desenvolverse con solvencia y autonomía en situaciones complejas en el ámbito de la comunicación, resolviendo problemas profesionales de forma flexible en el marco de equipos de trabajo.

**Específicos:**

- Integrar conceptos requeridos para producir multimedios e hipermedios tanto para soportes cerrados, como para sistemas abiertos.
- Conocer y manejar los principales elementos técnicos, estéticos y narrativos del lenguaje audiovisual.
- Conocer las diferentes etapas de producción y realización de un producto multimedial.

## 2|EXPECTATIVAS DE LOGRO

### Generales:

#### *Que el alumno:*

- Conozca las características de la fenomenología de la comunicación multimedial.
- Incorpore metodología proyectual pertinente a este tipo de trabajo.
- Integre la comunicación multimedial con las formas tradicionales de comunicación.
- Desarrolle las competencias necesarias para la actualización tecnológica.

### Conceptuales:

- Identifique la multimedia como fenómeno de la comunicación.
- Tipifique los productos multimediales como tales entre los fenómenos de la comunicación masiva.
- Defina con precisión los conceptos de interactividad e hipertextualidad.
- Conozca las etapas metodológicas para una producción estructurada.
- Utilice el valor de la narrativa para la creación de experiencias interactivas de comunicación.

### 3|CONTENIDOS CONCEPTUALES

#### **Unidad 1: Conceptos Generales**

Definición del concepto multimedia. Las características de la comunicación masiva en la multimedia. El factor tecnológico en la aparición de la multimedia. Descripción de sus componentes sensibles: texto, imagen, sonido, animación, video. El concepto de hipertextualidad: definición y particularidades. El concepto de interactividad: una definición propuesta. Escala cualitativa de interactividad.. La hibridación de medios.

#### **Unidad 2: Productos Multimedia**

Redefinición del concepto de “realidad” en el campo de la multimedia: realidad virtual, aumentada y mixta. Los paradigmas de la inteligencia artificial. La estimulación sensorial. Tipologías de productos. Fases de la realización de un guión multimedial: diseño de la información, de la interactividad y de la interfaz. El diseño de la información: ejes temáticos y árbol de navegación. El diseño de la interactividad. iseño de la interfaz: elementos que definen una pantalla: contenidos, distractores, herramientas de navegación. Metáforas de navegación.

#### **Unidad 3: Narrativa Audiovisual**

El género audiovisual y la ideología. El fenómeno de la audiovisión. Los elementos del universo ficcional (diégesis): ámbitos espaciales y temporales, conflicto, tipos de personajes. El discurso. La estructura clásica en tres actos. Los tipos posibles de desarrollo en la estructura en tres actos. Las alteraciones de la temporalidad. Estructuras narrativas típicas de la pos modernidad: laberinto, rizoma, calidoscopio. El contrato narrativo. La capacidad evocadora de los medios digitales. El fenómeno de la inmersión. Las formas de participación en el medio. Glosario de términos de la narratología actual: del “deus ex machina” a binge watching de las series.

#### **Unidad 4: Narrativa Transmedia**

La última capa vigente de los universos narrativos actuales: la transmedia. Rastreo de los antecedentes de esta modalidad narrativa: sus principales referentes teóricos. Las nuevas diégesis en la transmedia: la integración de plataformas narrativas. Los fenómenos audiovisuales e interactivos actuales: horizontalidad y dispersión. Elementos de comunicación transmedia. El origen mixto de los contenidos de las diégesis: el fan fiction, el comic, la televisión, el video juego. Los universos canónicos y las realidades alternas.

### **3|B|CONTENIDOS PROCEDIMENTALES**

Se pretende que el alumno produzca un acercamiento a los productos multimediales que supere la mera experiencia como usuario, y le permita adquirir una visión analítica desde la producción. Esto desde la discusión en clases y el análisis profundo de casos de la cotidianidad de la comunicación actual.

### **3|C|CONTENIDOS ACTITUDINALES**

**Se pretende que el alumno:**

- Reconozca la verdadera gravitación que tiene la tecnología en la actividad.
- Reconozca y usufructúe las potencialidades de la comunicación multimedia.
- Valore el rol protagónico del diseño gráfico como comunicación visual, aplicado a las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación).
- Se desenvuelva con solvencia y autonomía en situaciones complejas en el ámbito de la comunicación, resolviendo problemas profesionales de forma flexible en el marco de equipos de trabajo.

#### **4| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA**

En el dictado de esta asignatura se optará por la siguiente metodología:

- Exposición oral del docente sobre las temáticas teóricas, con análisis de casos ilustrativos sobre el tema.
- Discusión de textos en debate con los alumnos, con puesta en común.
- Desarrollo de trabajos prácticos grupales.
- Desarrollo de trabajo práctico integrador.
- Demostraciones de procedimientos en pantalla respecto del uso de software.

#### **Recursos materiales necesarios para el dictado del curso:**

Computadora equipada con sistema de audio, software para producción multimedial y con conexión a proyector multimedia, pantalla, pizarra.

#### **Trabajos Prácticos Formales:**

Se contempla el desarrollo de 3 (tres) trabajos prácticos formales:

#### **5| ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES DE VALOR ACADEMICO**

La cátedra propiciará la participación de los alumnos en actividades de la Facultad de Artes y Diseño y otras instituciones, integrando dichas actividades en la evaluación de la materia. Se prevé participar en los eventos de la Semana del Diseño, Semana de las Artes, Feria del libro y en seminarios de referentes vinculados a la actividad que visiten la Institución.

### Sistema de Calificación

Ordenanza N° 108, del Rectorado, de la UNCuyo.

Artículo 4. Sistema de calificación: se regirá por una escala ordinal, de calificación numérica, en la que el mínimo exigible para aprobar equivaldrá al sesenta por ciento (60%). Este porcentaje mínimo se traducirá, en la escala numérica, a un seis (6). Las categorías establecidas refieren a valores numéricos que van de 0 (cero) a diez (10) fijándose la siguiente tabla de correspondencias.

#### No aprobado

	0%
1	1 a 12%
2	13 a 24%
3	25 a 35%
4	36 a 47%
5	48 a 59%

#### Aprobado

6	60 a 64%
7	65 a 74%
8	75 a 84%
9	85 a 94%
10	95 a 100%

## 6| EVALUACIÓN

### Instancias de evaluación:

- Evaluación Continua sobre la participación en clase y trabajos prácticos. Evaluación de 1 (un) parcial durante el cursado.
- Final: Elaboración de trabajo práctico integrador, sobre la temática desarrollada durante el cursado.

### Condiciones de regularidad:

- Requisito 1: Deberá cumplir con el 80% de asistencia a clase.
  - Requisito 2: Deberá tener aprobados el 100% de los prácticos.
  - Requisito 3 : Deberá tener aprobados el 100% de parciales aprobado, ya sea en primera instancia de evaluación o en recuperatorio.
  - Requisito 4: Deberá tener aprobado el trabajo práctico final.
- El alumno que cumple los cuatro (4) requisitos enunciados adquiere la condición de **alumno regular**.
- El alumno que no cumple al menos uno de los cuatro (4) requisitos enunciados adquiere la condición de **alumno no regular**.
- El alumno que no cumple dos o más de los cuatro (4) requisitos enunciados: adquiere la condición de **alumno recursante**.
- En esta asignatura se contempla la condición de **alumno libre por pérdida de regularidad (según normativa vigente)**. Los alumnos que adquieran esta condición deberán pautar con la cátedra; en horarios de consulta; la elaboración de un trabajo integrador extra para acceder a la posibilidad de rendir el examen final.



- El trabajo práctico final **NO POSEE** Instancia de recuperación

**Para promocionar la asignatura se deberá cumplir con las siguientes condiciones:**

- 1- Haber aprobado el examen parcial en primera instancia de examen (no recuperatorio).
- 2- Tener 80% de asistencias, mínimo
- 3- Tener aprobado 100% de los trabajos prácticos
- 4- Promediar entre examen parcial y trabajos prácticos (incluido el TP final) una nota igual o superior a 7 (siete).

**Condiciones para el examen final:**

- El alumno que **PROMOCIONA** la asignatura no rinde examen final.
- El alumno **REGULAR**, rinde examen final oral a programa abierto.
- El alumno **NO REGULAR**, rinde examen final, debiendo cumplimentar una instancia de examen previa, cuya aprobación lo habilitará a rendir examen oral a programa abierto.
- El alumno **RECURSANTE**, deberá recurrar la asignatura.

**Aprobación de trabajos prácticos formales:**

Los trabajos prácticos formales se aprueban con 7 (siete).

**Otras consideraciones**

Las situaciones especiales de cursado (trabajo, horarios superpuestos, etc.) se arreglan exclusivamente con la cátedra hasta los diez días de iniciado el cursado. Luego de ese plazo no se contemplará ninguna situación especial.

Los trabajos prácticos o recuperatorios de prácticos no recibidos por correo electrónico **POR EL MOTIVO QUE SEA** en la fecha estipulada, se considerarán como no enviados y serán desaprobados.

Cada parcial tiene una única instancia de recuperación, los motivos por los que se recupera un parcial son la desaprobación o el ausente.

**Recepción de Alumnos de Movilidad Estudiantil:**

La cátedra recibe alumnos de movilidad estudiantil de otras instituciones, los cuales deberán cumplir con las condiciones de evaluación anteriormente especificadas para aprobar y obtener la certificación que acredite su desempeño en la materia.

## 7| EXTENSIÓN Y/O VINCULACIÓN PRODUCTIVA

Se propiciarán actividades relacionadas con la gestión de proyectos multimediales de impacto social y regional.

## 8| BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía:

#### Mínima y Obligatoria

- **Christian Vanderdorpe:** “*Del papiro al Hipertexto*”. Fondo de Cultura Económica. 2003.
- **Guillem Bou Bauzá.** “*El guión multimedia*”. Anaya Multimedia, Barcelona. 1997.
- **Janet Murray:** “*Hamlet in the Holodeck*”. Editorial Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México. 1998
- **M. Elsa Bettendorf y Raquel Prestigiacomo:** “El relato audiovisual”. Editorial LongSeller. 2002.
- **Lourdes Adame Goddard:** “Guionismo”, Editorial Diana, Mexico. 1991
- **Michel Chion:** “La audiovisión”. Paidós Comunicación.

#### Complementaria y sugerida

**Alejandro Piscitelli:** “*Ciberculturas 2.0*”. Paidós Contextos.

- **Fernández-Coca, Antonio:** “*Producción y diseño para la WWW*”, Paidós, Barcelona, 1999.
- **Kristof, R., Satrán, A.:** “*Diseño interactivo*”. Anaya Multimedia, Barcelona, 1998.
- **Orihuela- Santos:** “*Introducción al Diseño Digital*”. Anaya multimedia, Barcelona, 1999

**DI Ariel Amadío**

Marzo 2017