

PROGRAMA 2018

Universidad Nacional de Cuyo - Facultad de Artes y Diseño

Grupo de carreras de	Proyectos de Diseño
Carrera	Diseño Gráfico
Plan de estudios Ord. N°	Ord. N° : 2/2006 consejo superior
Espacio Curricular	Multimedia II
Carga horaria total	84 hs.
Carga horaria semanal	3 hs.
Curso	Cuarto
Régimen de cursado	Anual
Carácter	Obligatoria
Año académico	2018

CORRELATIVIDADES PARA EL CURSADO	
Debe tener aprobada	Multimedia I, Semiótica, Fotografía Básica
Debe tener cursada regular	Técnicas de Producción de la Imagen

CORRELATIVIDADES PARA LA EVALUACIÓN	
Debe aprobar previamente	Técnicas de Producción de la Imagen

Equipo de Cátedra	Profesor Titular: Diseñador Industrial, Especialista en Diseño Multimedial Ariel Amadío
Horario de clase	Martes de 13 a 16 hs.

Horario de consulta	Lunes de 11:00 a 12:00 hs. Aula de consulta 4, 2do piso.
----------------------------	---

1| MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

La asignatura Multimedia II tiene como objetivo primordial suplir la necesidad de incorporar un importante paradigma comunicacional y tecnológico 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 técnicas que le permitan abordar una actividad que está gravitando, cada día más, dentro de la órbita de su quehacer profesional en todos los ámbitos.

Sin perder de vista la búsqueda del perfil de diseñador en comunicación visual que caracteriza a esta unidad académica, se pretende incorporar una competencia más a dicha comunicación visual, intentando encontrar los puntos de contacto o divergencia, las intersecciones o diferencias que existen entre el diseño multimedial y el diseño gráfico tradicional. La idea es brindar al alumno una herramienta más, (en este caso de importante relevancia) para que su perfil profesional se complete con nuevas y necesarias

Finalmente producir el encuentro entre estas dos disciplinas resultará en un beneficio para ambas. El diseño multimedial ha sufrido la errada calificación de ser considerado “solo un fenómeno del avance de la tecnología”. Por esta confusión se ha perdido la percepción de su verdadera naturaleza de ser un hecho de la comunicación humana.

Y por otro lado, el diseño gráfico se ha visto privado de la posibilidad de participar en la actividad multimedial cuando tiene legítimos contenidos y perfil para abarcarlo como un hecho de la comunicación.

En definitiva, la perspectiva de poder aportar este cuerpo técnico tan cercano al diseño, resulta más que auspiciosa y seguramente redundará en profesionales que contarán con la elasticidad operativa suficiente para poder moverse entre los paradigmas tradicionales de la actividad y estas nuevas demandas.

Acerca de los enfoques para el desarrollo de la asignatura:

El recorte que se busca dar a la asignatura consiste en una aproximación técnica a las herramientas productivas necesarias para la creación, gestión y puesta en marcha de plataformas multimediales de distinta naturaleza.

Respecto de esto último tema se pretende brindar una capacitación operativa en la gama de tecnologías disponibles; destacando su factibilidad de uso, sus funciones específicas, su integración funcionando con el concepto de “suites productivas” y las necesidades de compatibilidad. El tema del soporte tecnológico es muy relevante en la multimedia, el cual se pretende brindar en la formación técnica específica de Multimedia II. Por este motivo el abordaje del software de producción Multimedial consistiría en la incorporación de sus prestaciones y funciones generales, como así también el análisis de productos a fin de determinar las tecnologías de uso. En este sentido, el relevo del soporte tecnológico tiene como finalidad la adquisición de criterios de selección de las herramientas correctas para optimizar el trabajo, como así también su operatoria.

Objetivos:

Generales:

- Iniciar al alumno en el aprendizaje de la suite productiva de software de autor.
- Conocer los procesos técnicos - productivos para la elaboración de diferentes tipologías de plataformas multimediales.
- 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:

- Adquirir conocimientos para operar con software de autor, tanto para soportes cerrados, como para sistemas abiertos.
- Conocer las prestaciones de cada software, como así también los criterios de uso.
- Producir material Multimedial de alta factibilidad técnica.

2|EXPECTATIVAS DE LOGRO

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.

3|CONTENIDOS CONCEPTUALES

Unidad 1: Tendencias Multimediales actuales:

Revisión del estado actual de la disciplina. Relevamiento de los emergentes actuales en el campo de la comunicación multimediada: la experiencia de usuario y la comunicación digital on Line. Los paradigmas de la realidad virtual y aumentada: sus medios de producción técnica. Otros paradigmas emergentes.

Unidad 2: Animación:

Revisión de las técnicas de animación tradicionales como antecedente de la animación digital. Valoración del stop motion como técnica antecesora de los procesos actuales. Relevamiento de sus variantes: el claymation y el pixilation. La animación digital. El concepto central de interpolación en los medios productivos digitales de animación. Las prestaciones de las suites productivas.

Unidad 3: Comunicación On- Line:

Producción de banners digitales como material publicitario para medios on - line. Revisión de los principales formatos y medidas. Los standards actuales de producción de material promocional y publicitarios para medios on - line de nuestro contexto.

Unidad 4: Gestión de contenido Web:

Los Sistemas de administración de contenido (CMS). La utilidad de los CMS como sistemas integrados de producción web. Montaje de los CMS: procedimientos generales. Análisis de las prestaciones de los principales CMS actuales: Wordpress, Joomla, Drupal. Experiencia de montaje y data entry en un CMS. Generalidades de internet y el rol de los sitios dinámicos. Descripción del flujo de funcionamiento en sitios dinámicos: el rol central de la base de datos.

Unidad 5: Edición de video:

Los procedimientos de edición y post producción de video digital. Consideraciones técnicas a tener en cuenta. Los procesos de tratamiento de compresión de video y evaluación de la calidad del material obtenido. El flujo de trabajo: de la planificación - edición - render. Los formatos actuales para medios off y on line.

3|BCONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Se busca que el alumno produzca un acercamiento a la tecnología productiva Multimedial que le permita asumir el rol de productor y gestor de comunicaciones mediadas por el software de autor. Esto mediante la concreción de producciones con la tutorización de la cátedra.

3|CCONTENIDOS ACTITUDINALES

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).
- Posicione la verdadera injerencia de la tecnología en la totalidad del proceso proyectual de generación de plataformas, logrando una integración real con el recorrido realizado en la asignatura Multimedia I.

4| ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

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

- Exposición del docente sobre las temáticas prácticas, con análisis de casos ilustrativos sobre el tema.
- Desarrollo de trabajos prácticos grupales.
- Desarrollo de trabajo práctico integrador.
- Demostraciones de procedimientos en pantalla respecto del uso de software.
- Puestas en común con los alumnos en mesas de debate sobre los resultados obtenidos.

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 4 (cuatro) 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.
- 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 aprobado el trabajo práctico final.
- El alumno que cumple los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de **alumno regular**.
- El alumno que no cumple al menos uno de los tres (3) requisitos enunciados adquiere la condición de **alumno no regular**.
- El alumno que no cumple dos o más de los tres (3) 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- Tener 80% de asistencias, mínimo
- 3- Tener aprobado 100% de los trabajos prácticos
- 4- Promediar entre 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 **POR NOTA ESCRITA** 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

7| EXTENSIÓN Y/O VINCULACIÓN PRODUCTIVA

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

8| BIBLIOGRAFÍA

Ínima y Obligatoria

Manuales oficiales de Adobe CS

Material Oficial de Adobe Corporation

Sitio web oficial Adobe Latinoamérica

<http://www.adobe.com/la>

Información contenida en los comandos.

Ayuda de los programas.

Tutoriales Pixel 2 Life

<http://www.pixel2life.com/>

Linkódromo, portal para diseñadores

<http://linkodromo.com.ar/>

DI Ariel Amadío