

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:

Narrativas Hipermediales (0261)

CÓDIGO: 0261**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

4 año

FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:

2019-02-12

CARRERA/S: Licenciatura en Medios
Audiovisuales,**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (1ro)**TIPO:** OBLIGATORIA**NIVEL:** GRADO**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL**MODALIDAD PROMOCION DIRECTA:** SI**CARGA HORARIA SEMANAL:** 5 HS**CARGA HORARIA TOTAL:** 85 HS**EQUIPO DOCENTE**

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
María Laura Piaggio	Profesora Adjunta	mpiaggio@untdf.edu.ar
Francisco González	Asistente de Primera	frmgonzalez@untdf.edu.ar
Guillermo Damián Leal	Asistente de Primera	gdleal@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

Desde los años 90' del siglo pasado, la difusión de contenidos a través de la WWW y otros soportes digitales como el CDROM o el DVDrom, han ido definiendo formatos específicos. El hipertexto primero, y más tarde su versión "enriquecida", el hipermedia, definidos a partir de la posibilidad de conectar de forma potencialmente infinita los distintos fragmentos del texto en múltiples recorridos, han reconfigurado todo el proceso de producción, distribución y consumo de las obras audiovisuales.

Desde el punto del vista de un especialista en medios audiovisuales, resulta ineludible enfrentarse a este proceso, que implica revisar el rol del autor, las estructuras narrativas habituales, el rol del receptor y los límites mismos de la obra entre otras cuestiones fundamentales.

Por otro lado, la relación entre los medios audiovisuales y sus dispositivos tecnológicos, ha sido siempre parte fundamental del quehacer de sus profesionales. La producción audiovisual, va unida al conocimiento profundo y especializado de su tecnología. Toda producción audiovisual, resulta de la colaboración entre los distintos especialistas en favor de la mejor concreción de una obra. De ello se deriva que la producción de obras hipermediales, requieren de conocimientos técnicos específicos, nuevos especialistas y nuevas prácticas y metodologías que necesitan ser incorporados al proceso.

Por ello, comprender el funcionamiento de los lenguajes y herramientas de producción y distribución digital, y poseer herramientas para discernir la pertinencia de su uso y juzgar la calidad de los mismos, forma parte de las competencias de un productor audiovisual contemporáneo.

Siendo un medio en continuo desarrollo y creciente complejidad, no pretenderemos abarcar más de una introducción a sus cuestiones específicas, sus herramientas actuales, sus géneros más establecidos y las limitaciones y ambigüedades identificadas, siendo uno de los formatos con

mayor potencial creativo y un campo profesional en expansión.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

- Conocer y comprender las características del medio digital como entorno de producción y consumo de contenidos.
- Conocer las ideas de los principales autores que reflexionaron sobre el medio digital y sus formas hipermediales, su autoría, narrativa, producción y consumo.
- Conocer los procesos y herramientas básicos para la producción de una obra hipermedial.
- Comprender el digital hipermedial como un formato específico para identificar su pertinencia.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

Que los estudiantes logren:

- Analizar las particularidades de una obra audiovisuales hipermedial, desde la perspectiva de la autoría, la audiencia, la narrativa, la tecnología utilizada y el proceso de creación.
- Adquirir conocimientos básicos de HTML5 y CSS.
- Completar una experiencia introductoria al proceso de producción de una obra audiovisual hipermedial.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Para aprobar la asignatura, alumno deberá:

- asistir al 75% de las clases presenciales, contando como clase a cada uno de los bloques semanales en que se organiza la asignatura (bloque teórico y bloque práctico).
- aprobar el Examen Parcial y el total de los trabajos prácticos.
- aprobar el Examen Final.

Podrán eximirse del Examen final los alumnos con una nota promedio que entre todas las instancias evaluativas iguallen o superen el número 7.

Ejemplos:

Caso 1: Asistencia igual o superior al 75% de las clases, aprobación del parcial, aprobación de todos los Trabajos prácticos. Nota promedio: 7, 8, 9 ó 10. Regulariza la materia y se exime del Examen final.

Caso 2: Asistencia igual o superior al 75% de las clases, aprobación del parcial, aprobación de todos los Trabajos Prácticos. Nota promedio: 4, 5 ó 6. Regulariza la materia y debe rendir Examen final.

Caso 3: Porcentaje de inasistencias superior al 75% y/o desaprobación de trabajos prácticos o Examen Parcial. Nota promedio: 1, 2, ó 3. No regulariza la materia y debe recurrar.

El Examen final constará de:

Una instancia escrita individual que abarcará el marco teórico de la materia (bibliografía obligatoria y apuntes de clases)

Una instancia oral de presentación del Trabajo Práctico Final.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Definición de “nuevos medios” o “medios digitales”

Características

Formas culturales propias: hipertexto, espacio recorrible, base de datos

2. Hipertexto e hipermedia

Definición y características

El pensamiento hipertextual (el medio es el mensaje)

Antecedentes

3. Reconfigurando al lector y al autor

El rol del autor y el rol del receptor/usuario/interactor

Recursos

4. Reconfigurando la escritura: La interface

Definición y rol de la interface

Tipos de interface.

Materialidad hipermedia

Operaciones básicas: loop y estructuras recursivas, collage y mashup, telepresencia

Base de datos y algoritmos: definiciones y ejemplos.

Plantillas y estructura dinámicas

5. Reconfigurando la narrativa:

La representación del espacio y el tiempo

- La temporalidad hipermedia

- Espacio recorrible e inmersividad

Estructuras no lineales

Narrativa de flujo y otras posibilidades

Recursos: tiempo interrumpido, cajas chinas, polifonías, bifurcaciones (condicionales),

rompecabezas y cut-up, combinatoria y aleatoriedad, flashback tiempo reversible), simultaneidad (yuxtaposición)

Acciones colaborativas: plataformas colaborativas abiertas, web 2.0, crowdsourcing.

Herramientas de representación (análisis y desarrollo): Mapa de contenidos, diagrama de flujo y otros.

7. Géneros hipermedia

8. Introducción a la producción de proyectos hipermediales online

Introducción al HTML5.

Utilización de hojas de estilo CSS.

Introducción al lenguaje Javascript.

Introducción a la publicación de proyectos en la www.

5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Conexión A Internet. Laboratorio De Informática Para El Bloque Práctico (deseable).

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
--------	-----------------	-------------	--------------

1	1. Definición de "nuevos medios" o "medios digitales"	Presentación docentes y asignatura - Qué son los medios digitales (Manovich) / Características, ejemplos Formas culturales propias (hipertexto + espacio recorrible + narrativa de base de datos) / Sensibilización con la materia digital: Data moshing y data bending	Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios / Machado, Arlindo. "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas" en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas
2	2. Hipertexto e hipermedia	Definición de hipertexto e hipermedia - Antecedentes en el sXX - El pensamiento hipertextual / Observación y análisis de obras hipermediales	Landow, George P. Hipertexto 3.0 / Eco, Umberto. Obra abierta
3	3. Reconfigurando al lector y al autor	El rol del autor y el rol del receptor/usuario/interactor. Recursos / Introducción al HTML5	Landow, George P. Hipertexto 3.0 / Eco, Umberto. Obra abierta
4	4. Reconfigurando la escritura: La interface	Definición y rol de la interface Tipos de interface. Operaciones básicas / Introducción al HTML5 y CSS	Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios / Scolari, Carlos Alberto. Interfaces. Cinco leyes
5	5. Reconfigurando la narrativa	Espacio recorrible y narrativa de base de datos. Base de datos y algoritmos: definiciones y ejemplos. Plantillas y estructura dinámicas / Introducción al HTML5, CSS y Javascript	Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios / Weibel, Peter. The Allusive Eye. Illusion, Anti-Illusion, Allusion
6	8. Introducción a la producción de proyectos hipermediales on line	- Internet, protocolos de comunicación, ip,	
7	5. Reconfigurando la narrativa	La representación del espacio y el tiempo: la temporalidad hipermedia y el espacio recorrible.	Moulon, Dominique. Grégory Chatonsky. Una estética del flujo
8	5. Reconfigurando la narrativa	Inmersividad	
9	5. Reconfigurando la narrativa	Estructuras no lineales. Abiertas y cerradas. Narrativa de flujo y otras posibilidades	
10	5. Reconfigurando la narrativa	Herramientas de análisis y representación	
11	5. Reconfigurando la narrativa	Las acciones colaborativas / web 2.0 y 3.0 / estudios de caso ficción, documental, otros	
12	Unidades 1 a 5	Parcial	

13	6. Géneros hipermedia	Webdoc, serious games, divulgación, investigación periodística, ensayo	Duckett, John. HTML And CSS. Design And Build Websites
14	6. Géneros hipermedia	Comic y ficción interactivos, aplicaciones de realidad aumentada,	Duckett, John. HTML And CSS. Design And Build Websites
15	8. Introducción a la producción de proyectos hipermediales on line	Corrección final de proyectos	Duckett, John. HTML And CSS. Design And Build Websites
16	8. Introducción a la producción de proyectos hipermediales on line	Presentación proyectos	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Eco, Umberto. "La poética de la obra abierta", en Obra Abierta

Landow, George P. Hipertexto 3.0

Machado, Arlindo. "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas" en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas

Machado, Arlindo. "Ensayos en forma de hipermedia" en El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas

Manovich, Lev. El lenguaje de los nuevos medios

Moulon, Dominique. Grégory Chatonsky. Una estética del flujo

Scolari, Carlos Alberto. Interfaces. Cinco leyes

Duckett, John. HTML And CSS. Design And Build Websites

w3schools.com: <https://www.w3schools.com/>

Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	