

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:
Diseño Multimedial (0264)**CÓDIGO:** 0264
AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:
4 año
FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:
2018-08-13
CARRERA/S: Licenciatura en Medios
Audiovisuales,**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (2do)
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	mpliaggio@untdf.edu.ar
Francisco Martín González	Asistente de primera	frmgonzalez@untdf.edu.ar
Guillermo Damián Leal	Asistente de primera	gdleal@untdf.edu.ar

1. FUNDAMENTACION

Si bien la Lic. en Medios Audiovisuales no está orientada hacia el diseño de Imagen y sonido, el conocimiento y práctica proyectual proveen al futuro autor y/o productor audiovisual de herramientas específicas para afrontar el desarrollo de formatos innovadores y alcanzar audiencias específicas.

Por otro lado, estos nuevos formatos, incluyen de forma cada vez más frecuente, diversos niveles de interacción, y transmedialidad. Brindar a los estudiantes oportunidades de trabajar con estas materias y reflexionar sobre los desafíos que plantean, parece especialmente pertinente en los últimos tramos de su carrera.

Por otro lado, el audiovisual contemporáneo que excede los formatos tradicionales de distribución y consumo, frecuentemente, excede también la pantalla como contenedor, derramándose en el espacio que es así "aumentado" por la información audiovisual y/o interactiva. La experiencia de los usuarios al operar estos dispositivos y acceder a estos contenidos expandidos, merece tomar contacto con un conocimiento específico, apuntando a futuras prácticas profesionales multidisciplinares.

2. OBJETIVOS

a) OBJETIVOS GENERALES

- Conocer la metodología específica del pensamiento y práctica proyectual.
- Experimentar un proceso de diseño desde el relevamiento de una situación inicial, hasta la propuesta de intervención y su prototipado.

- Profundizar en las particularidades del diseño y la producción de formatos multimediales interactivos, incluyendo el espacio transitable y la proyección.
- Acercarse al diseño de sistemas multimediales y multi-formato.

b) OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Ejercitar la producción de piezas multimediales, utilizando herramientas como la maquetación HTML, o el uso de herramientas de redes sociales.
- Experimentar herramientas de videomapping y Vj.
- Trabajar con diferentes materias expresivas combinadas, incorporando también el espacio en la retórica.
- Diseñar y testar un sistema multiformato de piezas multimediales con un objetivo de interés social y con una audiencia identificada.

3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA

Para obtener la regularización de la cursada, el alumno deberá presentar y aprobar la totalidad de los trabajos prácticos propuestos y su documentación teórica correspondiente con una evaluación mínima de 4 y completar la asistencia a un mínimo del 70% de las clases.

Para promocionar la asignatura, los trabajos prácticos y su documentación teórica asociada, deberán haber obtenido un promedio de 7.

Las condiciones de regularidad y de aprobación se enmarcan en lo que dicta la resolución 350 - 2014 Reglamento Gral. de Estudios de Pregrado y Grado en su Capítulo 3.

4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. Pensamiento y práctica proyectual

2. Investigación previa

2.1 Relevamiento e identificación de necesidades / Investigación para la interacción

2.2 Delimitación de usuarios y objetivos

2.3 Estudio de casos y antecedentes

2.4 Investigación visual

3. Proceso de diseño

3.1 El rol del usuario

3.1.a Participación y colaboración

3.1.b Llamados a la acción

3.1.c Ludificación de contenidos

3.1.d Apropiación y "hackeo"

3.1.e Estrategias de distribución/diseminación

3.2 Organización de la información

3.2.a El "viaje del héroe" vs "el viaje del usuario"

3.2.b Herramientas de pensamiento y comunicación (wireframes, mapas de flujo, mapas de contenido, storyboard y animática)

3.2.c Diseño de prototipo y método iterativo

3.3 Definición de la interface

3.3.a Sistemas de navegación entre contenidos

3.3.b Interfaces virtuales y físicas

3.3.c Operaciones de integración de materias expresivas diversas

3.3.d Interfaces intuitivas y/o aprendibles

3.4 Imagen y color

3.4.a Tratamiento de imágenes

3.5 Tipografía digital

3.6 El espacio multimedia

3.6.a Responsividad y contenido líquido

3.6.b Multipantalla y formatos inmersivos

3.6.c Fuera de la pantalla: proyección y realidad aumentada

4. Maquetación y desarrollo

4.1 Lenguajes y herramientas de integración y desarrollo online y offline

4.2 Maquetación

4.2.a Uso de una grilla

4.2.b Escalas y proporciones

4.2 c Trabajo con plantillas dinámicas y BBDD

4.3 Nociones de procesamiento y compresión de video y audio para su distribución en redes.

5. Evaluación y seguimiento de proyectos

5.1 Test de usuarios

5.2 Herramientas de planificación y seguimiento

5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Conexión A Internet Para El Docente Y Los Estudiantes.

6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	Pensamiento y práctica proyectual	Introducción al pensamiento y la metodología del diseño asociado a la producción de piezas multimediales. Concepto de relevamiento, empatía, función, proyecto, prototipo y puesta a prueba.	
2	Metodología: La investigación previa en un proceso de diseño multimedia / Investigación para la interacción	Análisis en profundidad de las particularidades de la investigación previa para el desarrollo de un proyecto multimedia: relevamiento de necesidades, definición de usuarios, referentes, investigación visual.	
3	El rol del usuario	Estrategias que definen el rol del usuario en el proyecto.	
4	Organización de la información 1	Herramientas de pensamiento y comunicación: wireframes, mapas de flujo, mapas de contenido, storyboards, animáticas.	
5	Organización de la información 2	Herramientas de pensamiento y comunicación: wireframes, mapas de flujo, mapas de contenido, storyboards, animáticas. Pre-entrega TP1.	

6	Definición de interface	Sistemas de navegación entre contenidos y medios. Interfaces físicas, virtuales y combinadas. Estudios de caso. Entrega TP1.	
7	Tipografía digital	Tipos de fuentes tipográficas, vocabulario básico. Particularidades del uso de la tipografía en los formatos y dispositivos digitales. Criterios de uso.	
8	El espacio multimedia: dispositivos, escala	La representación y uso del espacio en las obras multimediales según los distintos formatos, dispositivos y objetivos.	
9	Multipantalla y formatos inmersivos	Exploración de las particularidades del espacio narrativo en las obras multipantalla y en diversos formatos inmersivos.	
10	Fuera de la pantalla: proyección y realidad aumentada	Análisis de las particularidades de las obras que	
11	Lenguajes y herramientas de integración y desarrollo online y offline	Presentación de los lenguajes y herramientas de desarrollo más habituales en los distintos tipos de obras multimediales. Examinaremos su potencial, características definitorias y limitaciones actuales.	
12	Bases de datos. Introducción.	Breve introducción. Qué son, cómo funcionan, qué modelos hay y para qué sirven.	
13	Maquetación dinámica: BBDD y plantillas	Profundización del concepto de maquetación dinámica. Criterios y metodología para el diseño y maquetación de plantillas dinámicas en html5.	
14	Trabajos finales	Taller: Pre-entrega. Últimos ajustes	
15	Trabajos finales	Presentación y evaluación.	

7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
Jamie Steane	2016	Fundamentos del diseño interactivo		Barcelona	Promopress
Jorge La Ferla y Sofía Reynal comp.	2012	Territorios Audiovisuales	Instalaciones, el espacio resemantizado de Ana Claudia García	Buenos Aires	Libreria
Lev Manovich	2001	El lenguaje de los nuevos medios		Barcelona	Paidós
César Ustarroz	2013	Teoría del VJing: Realización y representación audiovisual a tiempo real		Barcelona	CreateSpace

Yusef Hassan Montero	2015	Experiencia de usuario			http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf
Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose	2017	I-docs. The evolving practices of interactive documentary	User experience vs author experience	Nueva York	Wallfower
Ellen Lupton	2017	Design is storytelling		Nueva York	Cooper Hewitt

Firma del docente-investigador responsable

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