

ITINERARIOS FORMATIVOS
-DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIAL
-REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

2º AÑO

MÓDULO:
INTRODUCCIÓN A LOS MULTIMEDIOS

Correo electrónico: polimodal_itinerario@ed.gba.gov.ar

Autoridades

Dirección de Educación Polimodal y TTP

Director: Prof. Jorge Levoratti

Coordinadoras del Programa

Prof. Silvia Germani / Prof. Isabel Arigós

Equipo de especialistas:

Carrazzoni Miguel, Catanio Claudia, González Bohr Karina, Legnazzi Marcelo, Levis Diego, Magallanes Oscar, Ramacciotti Beatriz, Rodríguez Gastón, Villalva Adriana.

FUNDAMENTACIÓN

Las transformaciones conceptuales y tecnológicas que se han producido en los últimos treinta años en el campo de la comunicación social y específicamente en la comunicación visual, han convertido en obsoletas muchas de sus formas y herramientas tradicionales, suplantándolas por nuevas tecnologías de producción, reproducción, transmisión de información. Se ha ido instalando en la cultura una nueva forma de comunicar, de estar frente a la información, una nueva forma de compartir conocimiento con el mundo entero a través de una infinita red de nodos semánticamente conectados.

Este universo cambiante requiere una adecuación en la organización del trabajo y crea nuevos campos ocupacionales ya que implica requerimientos de planificación y realización cada vez más diversificados. Con ello, la necesidad de formar personas idóneas que se hagan cargo de ellos.

El Módulo *Introducción a los Multimedios* corresponde al segundo nivel de complejidad de la estructura modular del Itinerario Formativo. Se orienta a la adquisición de competencias fundamentales de la comunicación multimedial, para lograr productos que combinan una diversidad de lenguajes (imagen, sonido y texto), y en particular la interacción con el usuario. Todo esto debe ser abordado contemplando su dimensión expresiva, comunicativa y técnica.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

Que los/as alumnos/as comprendan la potencialidad expresiva de los recursos y productos multimediales para lograr intencionalidad en la propuesta, es decir, lograr la construcción de sentido, tomando conciencia de que están haciendo uso de un lenguaje en particular.

Que los/as alumnos/as puedan analizar distintos tipos de productos multimediales tanto desde su aspecto formal como desde su significado.

Que los/as alumnos/as puedan componer distintos tipos de estructuras multimediales ya sean lineales o no lineales, atendiendo a sus aspectos sintácticos y semánticos.

COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Que los/as alumnos/as hagan uso de los conocimientos adquiridos con sentido crítico y reflexivo ya que al diseñar productos multimediales estarán comunicando dentro de un contexto social y cultural.

Que los/as alumnos/as puedan elaborar aplicaciones multimediales interactivas con el objetivo de transmitir ideas, información e imágenes que identifiquen y agreguen valor a productos y/o mensajes.

Que los/as alumnos/as desarrollen su capacidad del trabajo en equipo y su capacidad creativa

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Al concluir este Módulo los/as alumnos/as estarán capacitados/as para:

Realizar, en el marco de un contexto cultural, productos multimediales simples como ser sitios y portales de internet, CD rom y puestos interactivos para distintos destinatarios.

Seleccionar, analizar, realizar y manipular los recursos artístico-comunicacionales y tecnológicos involucrados en la producción multimedial en relación a un mensaje, un receptor y una intencionalidad comunicativa.

Diseñar estructuras multimediales simples, lineales y no lineales, utilizando imágenes fijas o con movimiento y desarrollar una secuencia narrativa, diseñar interfases, y mapas de navegación prestando especial atención a la interacción que tendrá el usuario con el producto.

Adquirir capacidades básicas de manejo del software relevante para el desempeño en dicha área.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Con el fin de desarrollar las capacidades que el módulo plantea, se propone adoptar las siguientes pautas o criterios metodológicos:

Proponer actividades prácticas en relación con el interés del grupo de alumnos, atendiendo a sus características propias como grupo y en relación con las producciones culturales.

Desarrollar gradualmente las actividades, de las más simples a las más complejas, dado que el aprendizaje es un proceso de acercamiento progresivo (al desarrollo de la capacidad), donde teoría y práctica se implican mutuamente de manera compleja y creciente.

Incentivar a los/as alumnos/as a la conceptualización, a la reflexión, y a la toma de decisiones.

Desarrollar los contenidos teóricos en el marco de los trabajos prácticos que se realicen priorizando un enfoque integrado que articule teoría y práctica.

Realizar trabajos individuales y grupales.

Utilizar la modalidad de aula taller.

Abordar situaciones problemáticas reales tomando como ejemplo a empresas relevantes en su comunidad.

Posibles actividades a desarrollar:

- Análisis de productos multimediales diversos.
- Análisis de sitios de internet on line.
- Relevamiento de información y análisis. Jerarquización.
- Preparación de imágenes fijas y en movimiento para su uso.
- Realización del mapa de navegación de un producto multimedial lineal y otro no lineal.
- Realización de un producto multimedial simple: desde el relevamiento de la información, definición del destinatario, función del producto, diseño de mapa de navegación, diseño de la interfaz y opciones de interactividad.
- Prueba del producto realizado.

ENTORNO DE APRENDIZAJE

Es necesario el uso del Laboratorio de informática. Preferentemente se buscará cubrir dos o como máximo tres alumnos por computadora.

CONTENIDOS

En este módulo se abordan los elementos fundamentales de la comunicación multimedial para lograr productos que combinan imagen, sonido, narratividad y, en particular, la interacción del usuario, a partir del uso de herramientas digitales. Se buscará que los/as alumnos/as comprendan integralmente la dimensión expresiva, comunicativa y técnica.

En este punto se presentan los contenidos mínimos que deberían desarrollarse para que el/la alumno/a alcance las capacidades anteriormente descritas. El orden de los contenidos propuestos no indica secuenciación, ya que no se encuentran fragmentados en niveles. La misma depende de la organización del docente en clases.

Análisis estructural de los multimedios / Aspecto sintáctico

- Tipologías de productos multimediales. Cd rom, DVD, internet, páginas web, puestos interactivos.
- Monomedios / Multimedios: aspectos diferenciales. Valor agregado de la interacción de medios
- Multimedios / Hipermedios: aspectos diferenciales.
- Estructuras multimediales lineales: la secuencialidad. El usuario, receptor activo.
- Estructuras multimediales no lineales: la secuencialidad. Los múltiples caminos. La elección del usuario.
- Concepto de sistematicidad. Secuencialidad. Unidad y diversidad formal. Pertenencia a un sistema de identidad.

Componentes

- La organización sintáctica visual y sonora. Imagen, texto y sonido

- Imágenes: fotografías, dibujos, animaciones. Distintos formatos de imágenes fijas o en movimiento: giff, jpg, swf, avi, mov. Resolución. Pixel. Color.
- Diseño de la interface: organización espacial de la información: texto e imagen. Menús verticales y horizontes, marcos, botones.
- Mapa de navegación: opciones de interactividad. Nodos, enlaces, anclajes.
- Concepto de red. www.
- El lenguaje HTML
- Internet. Las bases de datos. Los motores de búsqueda.
- Alojamiento de sitios web. Transferencia de archivos: FTP

Análisis comunicacional de los multimedia / Aspecto semántico

- Distintos géneros: educativo, informativo (diarios y revistas on line, weblog) promocional, comercial, entretenimiento, artístico. Portales y sitios.
- Distintos emisores: instituciones, personas, empresas, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales.
- El mensaje. Guión multimedial. Jerarquización de la información. Construcción de sentido.
- El receptor. Caracterización del usuario. La interacción con la información. La situación del intérprete.
- Concepto de sistematicidad. Secuencialidad. Unidad y diversidad semántica. Pertenencia a un sistema de identidad.

PERFIL DOCENTE

Para el dictado del presente módulo es conveniente que el docente acredite una formación de grado de nivel terciario y/o universitario.

Se ponderará el desempeño en campos laborales específicos vinculados al perfil en que se pretende formar a los alumnos.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Paul Mijksenaar. *Diseño de la información*. México, Editorial Gustavo Gili.
- Bonsiepe Gui. *Del objeto a la interface*. Editorial Infinito, 1999.
- Arturo Montaug, Diego Pimentel, Martín Groisman. *Cultura digital*. Ed. Paidós, 2005.

- Fernández Coca, Antonio. *Producción y diseño gráfico www*. Editorial Paidós, 1998.
- *Multimedios Clarín*. Editorial Arte Gráfico Argentino
- Kindersley, Peter. *Multimedia guía completa*. Editorial B. Grupo Zeta.
- Fuenmayor Elena. *Ratón, Ratón*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1996.
- Buik, Joana. *Ciberespacio para principiantes*. Editorial Errepar, 1995.
- Taylor, Richard. *Enciclopedia de técnicas de animación*. Editorial Paidós, 2001.
- Royo, Javier. *Diseño Digital*. Barcelona, Editorial Paidós.