
Planificación Anual 2015

Espacio Curricular:
Diseño Multimedial

Docente: Mariela Elizabeth Kolb

PLANIFICACIÓN ANUAL 2014

Ciclo Superior Secundario

ESPACIO CURRICULAR: Diseño Multimedial

DOCENTE: Kolb Mariela Elizabeth

ESPECIALIDAD: E-F TECNICO EN INFORMATICA PERSONAL Y PROFESIONAL

CURSO: 6to

DIVISION: "E"

HORAS SEMANALES: 4hs

FUNDAMENTACION

La asignatura Diseño Multimedial se orienta al diseño de aplicaciones interactivas, es una área en conformación y mutación continua dentro de la práctica proyectual, en relación al desarrollo de la tecnología digital que permite interfaces más complejas en su concepción y función, con la inclusión de información en múltiples medios: visual, audiovisual, sonoro, textual, conjugando conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas.

El contenido de la asignatura pretende obtener una visión global de los sistemas multimedia y conocer desde el punto de vista teórico y sobre todo práctico el manejo de las herramientas existentes para la producción de aplicaciones multimedia (online / offline).

Poder ampliar los horizontes sobre tendencias, brindando un espacio de reflexión para esta moderna forma de comunicación.

OBJETIVOS

- ❖ Conocer los conceptos básicos de la tecnología multimedia, desde las perspectivas de desarrollo, creación, edición, codificación y comunicación
- ❖ Describir las técnicas principales de tratamiento de los diferentes elementos que forman parte de una aplicación multimedia.
- ❖ Conocer y manejar el software necesario para viabilizar la producción de proyectos multimedia.
- ❖ Cubrir los aspectos fundamentales, tanto a un nivel teórico como práctico, del desarrollo de un proyecto multimedia.
- ❖ Proveer al estudiante del conocimiento necesario para la resolución de problemas en el área de la tecnología multimedia empleada en la actualidad.
- ❖ Desarrollar en el alumno una actitud de investigación sobre las tecnologías, con el fin de cubrir las necesidades comunicacionales y expresivas en la producción multimedial.

CONTENIDOS CONCEPTUALES:

Distribución de unidades didácticas

UNIDAD N° 1: Alfabetización Multimedia

La información y sus formatos: Textual, Verbal, Sonora, Visual. Concepto de Multimedia. El proceso de diseño. Presentaciones multimedia.

UNIDAD N° 2: Tratamiento digital de la imagen

La imagen como mensaje. LA RESOLUCION. El color. Formatos. La digitalización: el Escáner. Editores de imágenes (GIMP, Photoshop...). Características.

UNIDAD N° 3: Tratamiento digital del sonido

Planteamientos básicos. Sonido analógico y sonido digital. Formatos de sonido digital. Editores de sonido (Audacity, COOLEEDIT PRO, Sound Forge Pro...). Características.

UNIDAD N° 4: Tratamiento digital de video

Grabación y edición de video. La digitalización. Formatos de archivo. Editores de video (Windows Movie Maker, Adobe Premiere, ...). Características.

UNIDAD N° 5: Acceso a la información Multimedia: Hipermedia en la Multimedia, Interactividad

Conceptos: Hipertexto, Estructuras del Hipertexto (lineal, ramificada, paralela, jerárquica, reticular y mixta). Navegación: metáforas, mapas, ayudas. Hipermedia.

UNIDAD N° 6: Creación Multimedia

Construcción de Multimedia: Guión multimedia, Gramática audiovisual, Técnica de Story Board, Elementos del guión, Metáfora Multimedia, Grafos, Escenas, Interfaz, Pantallas, Ventanas. Ficción interactiva: narración interactiva. Utilización de software para la creación de productos Multimedia (Adobe Flash, Adobe DreamWeaver, Prezi...). Software de Autor (Adobe Director...). Organización del trabajo.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Responsabilidad para cumplir con los plazos establecidos en la presentación de trabajos.
- La utilización de equipamiento en forma correcta y segura.
- El desarrollo de sus actividades aplicando la legislación referida a derechos de autor, de la propiedad intelectual.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Elección de archivos de imágenes, sonido y video para tratamiento de los mismos con software correspondiente. Discusión sobre la calidad y cantidad de información presentada por los diferentes medios y su impacto en los receptores.
- Análisis de productos multimediales *lineales*, a partir del reconocimiento de los parámetros trabajados.
- Análisis de productos multimediales *no lineales* a partir del reconocimiento de los parámetros trabajados. Es importante diferenciar las distintas opciones de navegación presentadas por los interactivos analizados y comparar los resultados con la experiencia anterior (producto multimedial lineal).
- Elaboración del mapa de navegación para un *site*.
 - Definición del tipo de sitio.
 - Identificación del público destinatario.
 - Diseño del mapa de navegación y las opciones de interactividad.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Las competencias a impartir se desarrollan en clases teórico-prácticas dictadas en el laboratorio de informática, con una carga horaria de 4 horas semanales. En ellas se

proporcionarán ejemplos concretos dentro del marco teórico adecuado. Se les entregarán repartidos con ejercicios prácticos, pretendiendo que su gran mayoría sean analizados y resueltos fuera del horario de clase, para luego presentar y corregir las soluciones en diferentes instancias presenciales. En el tiempo destinado a cada unidad temática, se consideran horas a dedicarle a la guía del proyecto final. Esto implica, que los temas no serán agotados en su tratamiento inicial, sino que serán retomados y profundizados en instancias sucesivas.

- ❖ Puesta en común de trabajos (debates).
- ❖ Investigación.
- ❖ Experimentación.
- ❖ Exposición de actividades.
- ❖ Enseñanza individualizada
- ❖ Enseñanza socializada
- ❖ Aplicación de herramientas de formato de texto, imagen, audio, video y animaciones.
- ❖ Elaboración de trabajos prácticos

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- ❖ Elaboración de un mapa conceptual sobre las implicancias del diseño multimedial.
- ❖ Edición de imágenes utilizando software editor de imagen.
- ❖ Edición de audio utilizando software editor de audio.
- ❖ Edición de video utilizando software editor de video.
- ❖ Elaboración de animaciones utilizando software para dicho fin.
- ❖ Elaboración de sitio web integrando los elementos multimediales abordados.

*** Sobre el software a utilizar.**

Cada Unidad, dedicada al tratamiento de diferentes archivos digitales (imágenes, sonido, video) y de diseño de productos multimediales, obliga a la elección de software para tal fin. Se propone la utilización de software de distribución gratuita para el uso eventual por parte de los estudiantes en clase y/o en sus domicilios. A su vez, actualizar permanentemente el software disponible, para evitar caer en la obsolescencia de la tecnología.

EVALUACIÓN

Se evaluará en forma permanente por observación directa, la organización y la actitud frente al trabajo, el respeto por el trabajo ajeno y en general todos aquellos aspectos que influyan luego en las relaciones interpersonales.

Se realizarán asimismo, ejercicios prácticos, escritos y trabajos obligatorios durante el cursado, que permitan evaluar la correcta adquisición de los contenidos. En resumen:

Evaluación inicial: observación directa. Indagación de conocimientos previos. Ejercicios. Actividades grupales.

Evaluación formativa: Trabajos prácticos individuales y grupales. Indagación de saberes. Dialogo. Dinámicas grupales.

Evaluación sumativa: trabajos prácticos grupales. Exposición oral. Informes individuales y grupales.

Al finalizar el año lectivo, deberán presentar un trabajo (proyecto), que deberá ser realizado en equipo/individual, y defendido en forma individual:

➤ **Producción de un interactivo no lineal.**

- ❖ Elección de un cliente ficticio. Puede tratarse de una empresa o negocio, de una institución educativa, gubernamental o no gubernamental, de una persona que necesite autopromocionarse o necesite material para un propósito en particular, etc.
- ❖ Definición de las necesidades comunicacionales del cliente: mensaje a transmitir y universo objetivo.
- ❖ Selección del producto a desarrollar: institucional, educativo, promocional, comercial, etc.
- ❖ Elección del tipo de soporte a utilizar: CD-ROM, DVD, Sitio en Internet, etc.
- ❖ Recopilación y selección del material necesario para la producción.
- ❖ Diseño del mapa de navegación (tomando en cuenta el tiempo disponible y las capacidades de los/as alumnos/as).
- ❖ Diseño de interfaz y ensamblado del interactivo. Evaluación del resultado.

Este trabajo será propuesto a los alumnos con tiempo suficiente para una correcta realización.

CRITERIOS DE EVALUACION

- ❖ Entender el mensaje de los multimedia.
- ❖ Utilización de vocabulario específico de los multimedia
- ❖ Capacidad para analizar y diseñar creativamente.
- ❖ Participación interesada y comprometida en clase.
- ❖ Análisis e interpretación de consignas.
- ❖ Presentación oportuna de los trabajos.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- ❖ Carpetas de campo

- ❖ Presentaciones con soportes informáticos/ audiovisuales, exposiciones orales
- ❖ Trabajos Prácticos
- ❖ Trabajos monográficos
- ❖ Pruebas escritas

RECURSOS

- ❖ Pizarra
- ❖ Computadoras
- ❖ Proyector
- ❖ Uso de las TICs

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ TAY VAUGHAN. “*Multimedia Making It Work*”. McGrawHill Osborne, 2001.
- ❖ TAY VAUGHAN. “*Multimedia*” 7ª Edición McGraw-Hill Osborne Media. 2006
- ❖ ORIHUELA, J.L.Y.S., MARÍA LUISA. “*Introducción al diseño digital*”, Madrid: Anaya Multimedia, 1999.
- ❖ NIELSEN, J. (2000): “*Usabilidad. Diseño de sitios web*”. Pearson Educación. Madrid.

Firma del profesor:

Programa Anual 2015

Ciclo Superior Secundario

Especialidades: E-F Técnico en Informática Personal y Profesional

Espacio Curricular: Diseño Multimedial

Cursos: 6to **División/es:** "E"

Profesor/es: KOLB Mariela Elizabeth

CONTENIDOS CONCEPTUALES A DESARROLLAR:

UNIDAD N° 1: Alfabetización Multimedia

La información y sus formatos: Textual, Verbal, Sonora, Visual. Concepto de Multimedia. El proceso de diseño. Presentaciones multimedia.

UNIDAD N° 2: Tratamiento digital de la imagen

La imagen como mensaje. LA RESOLUCION. El color. Formatos. La digitalización: el Escáner. Editores de imágenes (GIMP, Photoshop...). Características.

UNIDAD N° 3: Tratamiento digital del sonido

Planteamientos básicos. Sonido analógico y sonido digital. Formatos de sonido digital. Editores de sonido (Audacity, COOLEEDIT PRO, Sound Forge Pro...). Características.

UNIDAD N° 4: Tratamiento digital de video

Grabación y edición de video. La digitalización. Formatos de archivo. Editores de video (Windows Movie Maker, Adobe Premiere, ...). Características.

UNIDAD N° 5: Acceso a la información Multimedia: Hipermedia en la Multimedia, Interactividad

Conceptos: Hipertexto, Estructuras del Hipertexto (lineal, ramificada, paralela, jerárquica, reticular y mixta). Navegación: metáforas, mapas, ayudas. Hipermedia.

UNIDAD N° 6: Creación Multimedia

Construcción de Multimedia: Guión multimedia, Gramática audiovisual, Técnica de Story Board, Elementos del guión, Metáfora Multimedia, Grafos, Escenas, Interfaz, Pantallas, Ventanas. Ficción interactiva: narración interactiva. Utilización de software para la creación de

productos Multimedia (Adobe Flash, Adobe DreamWeaver, Prezi...). Software de Autor (Adobe Director...). Organización del trabajo.

Criterios de Evaluación:

- ❖ Entender el mensaje de los multimedios.
- ❖ Utilización de vocabulario específico de los multimedios
- ❖ Capacidad para analizar y diseñar creativamente.
- ❖ Participación interesada y comprometida en clase.
- ❖ Análisis e interpretación de consignas.
- ❖ Presentación oportuna de los trabajos.

Bibliografía:

- ❖ TAY VAUGHAN. "*Multimedia Making It Work*". McGrawHill Osborne, 2001.
- ❖ TAY VAUGHAN. "*Multimedia*" 7ª Edición McGraw-Hill Osborne Media. 2006
- ❖ ORIHUELA, J.L.Y.S., MARÍA LUISA. "*Introducción al diseño digital*", Madrid: Anaya Multimedia, 1999.
- ❖ NIELSEN, J. (2000): "*Usabilidad. Diseño de sitios web*". Pearson Educación. Madrid.

Firma del profesor