



**Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
“UNESCO”**

PLANIFICACIÓN ANUAL 2016

Ciclo Superior Secundario

ESPECIALIDAD: E-F: TÉCNICO EN INFORMÁTICA PERSONAL Y PROFESIONAL

ESPACIO CURRICULAR: Diseño Multimedial

DOCENTE: Kolb Mariela Elizabeth

CURSO: 6to

DIVISIÓN: “E”

HORAS SEMANALES: 4 hs

FUNDAMENTACIÓN

La asignatura Diseño Multimedial se orienta al diseño de aplicaciones interactivas, es un 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 de-





**Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
“UNESCO”**

sarrollo 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 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.



**Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
“UNESCO”**

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

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

EVALUACIÓN



**Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
“UNESCO”**

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.

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.

RECURSOS



***Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
“UNESCO”***

- Pizarra
- Computadoras
- Proyector
- Uso de las TICs

Firma del profesor



*Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
"UNESCO"*

Programa Anual 2016

Ciclo Superior Secundario

ESPECIALIDAD: **TÉCNICO EN INFORMÁTICA PERSONAL Y PROFESIONAL**

ESPACIO CURRICULAR: Diseño Multimedial

CURSO: 6to

HORAS SEMANALES: 4hs

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.





**Escuela Provincial de
Educación Técnica N° 1
"UNESCO"**

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