

Planificación anual por trimestre – Técnico en Construcciones Civiles / Informática Personal y Profesional / Equipos e Instalaciones Electromecánicas

ESPACIO CURRICULAR: Diseño Multimedial

CURSO: 6to "E"

DOCENTE: Kolb, Mariela Elizabeth

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.

PROPÓSITOS

Diseñar y desarrollar aplicaciones digitales que incluyan elementos multimedia tales como imagen estática, imagen en movimiento, sonido, video y texto, que cumplan con los requerimientos establecidos por personas de diferentes ámbitos con fines de difusión.

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.

COMPETENCIAS**A) BÁSICAS**

- RELACIONA las temáticas abordadas en la materia de Diseño Multimedial con las situaciones del contexto cotidiano a partir de la bibliografía analizada en la clase.
- COMPRENDE situaciones del ámbito laboral para conocer el trabajo que realizará de acuerdo a su perfil profesional, analizando las necesidades del mercado.

B) ESPECÍFICAS

- CONOCE los conceptos básicos de la tecnología multimedia, desde las perspectivas de desarrollo, creación, edición, codificación y comunicación
- DESARROLLA las técnicas principales de tratamiento de los diferentes elementos que forman parte de una aplicación multimedia.
- VALORA los aspectos fundamentales, tanto a un nivel teórico como práctico, del desarrollo de un proyecto multimedia.

CONTENIDOS

PRIMER TRIMESTRE	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La información y sus formatos: Textual, Verbal, Sonora, Visual. ▪ Concepto de Multimedia. ▪ El proceso de diseño. ▪ Presentaciones multimedia ▪ La imagen como mensaje. ▪ La resolución. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entiende la información en sus distintos formatos. ▪ Comprende el significado de Multimedia. ▪ Conoce el proceso de diseño. ▪ Conoce el uso de editores de imágenes de mapa de bits. ▪ Conoce el uso de editores de imágenes vectoriales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar los formatos de información textual, verbal, sonora y visual. ▪ Realizar una presentación con diapositivas que defina el diseño elaborado. ▪ Mediante programa de edición de imagen de mapa de bits (GIMP o Photoshop) tratar imagen, definiendo su 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Argumenta los conceptos de Multimedia. ○ Diferencia formato de mapa de bits y formato vectorial. ○ Tiene predisposición para el trabajo en grupo. ○ Identifica aplicaciones software para tratar imágenes de mapa de bits e imágenes vectoriales.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ El color. ▪ Formatos. ▪ Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP, Photoshop...), editor de imágenes vectoriales (Inkscape, CorelDraw...). <p style="text-align: center;">SEGUNDO TRIMESTRE</p>	<p style="text-align: center;">CAPACIDADES</p>	<p style="text-align: center;">resolución, uso de colores y formatos.</p> <p style="text-align: center;">ACTIVIDADES</p>	<p style="text-align: center;">INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento de Sonido digital: Planteamientos básicos. • Sonido analógico y sonido digital. • Formatos de sonido digital. • Editores de sonido (Audacity, COOLEEDIT PRO, Sound Forge Pro...). Características. • Grabación y edición de video. • Formatos de archivos de video. • Editores de video (Windows Movie Maker, Adobe Premiere, SonyVegas). • Animaciones (2D-3D). • Editores de Animaciones (Cinema 3D Studio, Blender, Flash...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el significado y diferencia entre sonido analógico y sonido digital. • Conoce los distintos formatos de sonido digital. • Conoce el uso de editores de sonido. • Conoce los distintos formatos de video digital. • Conoce el uso de editores de video. • Comprende el significado y diferencia entre animaciones 2D y 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Editar un sonido en Audacity o Adobe Audition. ▪ Analizar los distintos formatos de sonido digital existentes. ▪ Editar un video capturado mediante su smartphone y editarlo con editor a elección, convertirlo en un formato para publicarlo en su red social. ▪ Realizar una animación utilizando Blender o Flash. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diferencia formato de audio y video. ▪ Identifica aplicaciones software para tratar video y sonido. ▪ Reconoce y diferencia una animación 2D de una animación 3D

TERCER TRIMESTRE	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	INDICADORES/ EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a la información Multimedia: Hipermedia en la Multimedia, Interactividad • Conceptos: Hipertexto, Estructuras del Hipertexto. Hipermedia. • Guión multimedia, Gramática audiovisual. • Técnica de Story Board, • Elementos del guión • Ficción interactiva: narración interactiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende la diferencia entre Hipermedia e Hipertexto. ▪ Aplica técnicas para la confección de guiones audiovisuales. ▪ Identifica los elementos del guión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Investigar sobre información multimedia. ▪ Realizar el guión para una historieta animada. ▪ Realizar el storyboard para la historieta animada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea animación mediante uso de un guión y su storyboard.

PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA 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.

INSTRUMENTOS DE 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.

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.

FIRMA DEL DOCENTE

PROGRAMA**UNIDAD DIDACTICA N° 1: Alfabetización Multimedia**

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

UNIDAD DIDACTICA N° 2: Tratamiento digital de la imagen

La imagen como mensaje. LA RESOLUCION. El color. Formatos. La digitalización: el Escáner. Editores de imágenes de mapa de bits (GIMP, Photoshop...), editor de imágenes vectoriales (Inkscape, CorelDraw...). Características.

UNIDAD DIDACTICA 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 DIDACTICA N° 4: Tratamiento digital de video

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

UNIDAD DIDACTICA 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 DIDACTICA 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.

BIBLIOGRAFÍA

VAUGHAN T. (2001). Multimedia Making It Work. Osborne. McGrawHill.

VAUGHAN T. (2006). Multimedia 7ª Edición. Osborne. McGraw-Hill Media.

ORIHUELA, J.L.Y.S., Ma L. (1999). Introducción al diseño digital. Madrid. Anaya Multimedia.

NIELSEN, J. (2000): Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid. Pearson Educación.