

**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:**

2021-08-25

**CARRERA/S:** Licenciatura en Medios  
Audiovisuales,**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (2do)**TIPO:** OBLIGATORIA**NIVEL:** GRADO**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL  
(MIXTA)**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	mpiaggio@untdf.edu.ar
Francisco Martin Gonzalez	Profesor Adjunto	frmgonzalez@untdf.edu.ar
Guillermo Damial Lean	Asistente de 1era	gdleal@untdf.edu.ar

## 1. FUNDAMENTACION

El conocimiento y práctica proyectual proveen al futuro autor y/o productor audiovisual de herramientas específicas tanto de investigación como de diseño y evaluación 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, es pertinente en los últimos tramos de su carrera, específicamente en una de las últimas asignaturas del eje producción determinado en el plan de estudios de la Lic. en Medios Audiovisuales.

El audiovisual contemporáneo, que excede los formatos tradicionales de distribución y consumo, frecuentemente, excede también la pantalla (esencialmente bidimensional) 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 multidisciplinarias.

## 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 y sistemas multimediales interactivos, incluyendo el espacio transitable y la proyección.
- Comprender los conceptos de accesibilidad y usabilidad y todas implicancias derivadas de producir contenidos para formatos interactivos digitales.
- Conocer metodologías de evaluación de experiencias y resultados en contextos interactivos.

## **b) OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Ejercitar la producción de piezas multimediales, utilizando herramientas como la maquetación HTML y sistemas de gestión de contenidos (CMS).
- Diseñar un sistema multiformato de piezas multimediales con un objetivo de interés social para una audiencia identificada y planificar su aplicación en el tiempo, así cómo los metodos a utilizar para su evaluación y reconfiguración.
- Experimentar herramientas y técnicas de videomapping y mezcla de video en tiempo real orientadas a la realización de instalaciones multimedia.
- Reconocer y utilizar elementos de diseño gráfico (tipografía, sistema de grillas, construcción de paletas y/o armónias de color entre otros).
- Trabajar con diferentes materias expresivas combinadas, incorporando buenas prácticas en relación a la experiencia de usuario.
- Observar y reflexionar sobre las condiciones de usabilidad y accesibilidad en piezas digitales interactivas.

## **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 con una evaluación mínima de 4 y completar las actividades de integración y verificación cargadas en la plataforma Moodle relacionadas a los contenidos teóricos asincrónicos.

Para promocionar la asignatura, los trabajos prácticos (dos trabajos grupales y uno individual) deberán haber obtenido una calificación promedio de 7.

El trabajo práctico individual tendrá una instancia de recuperación con fecha a definir dentro del cronograma de clases.

Los trabajos prácticos grupales prevén múltiples entregas parciales previas como instancias de seguimiento, recuperación y mejora, y una única entrega final para su evaluación/calificación definitiva.

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. Introducción al pensamiento y práctica proyectual (Metodo proyectual de Munari, Design Thinking por Hasso Plattner y Diseño centrado en el Usuario por Jorge Frascara).

1.1 Relevamiento e identificación de necesidades / Investigación para la interacción

1.2 Delimitación de usuarios y objetivos

1.3 Estudio de casos y antecedentes

1.4 Investigación visual

1.5 Herramientas de pensamiento y comunicación (wireframes, mapas de flujo, mapas de contenido, storyboard y animática)

1.6 Prototipado y método iterativo

2. El espacio multimedia

2.1 Multipantalla y formatos inmersivos

2.2 Fuera de la pantalla: proyección, videomapping y realidad aumentada

2.3 Responsividad y contenido líquido

2.4 Telepresencia y teleacción

3. El rol del usuario

3.1 Participación y colaboración

3.2 El “viaje del héroe” vs “el viaje del usuario”

3.3 Ludificación de contenidos

3.4 Apropiación y “hacking”

3.5 Estrategias de distribución/diseminación

3.6 Usabilidad y accesibilidad

4. Diseño y producción de un sistema multimedia

4.1 Organización de la información

4.2 Sistemas visuales

4.3 Interfaces y sistemas de navegación entre contenidos

4.3.a Interfaces virtuales y físicas

4.3.b Interfaces intuitivas y/o aprendibles

4.4 Lenguajes y herramientas de integración y desarrollo online y offline

4.4 a Trabajo con plantillas dinámicas y BBDD

4.5 Nociones de tipografía digital

5. Evaluación y seguimiento de proyectos interactivos

5.1 Test de usuarios

5.3 Herramientas de planificación y seguimiento

## 5. RECURSOS NECESARIOS

- Proyector
- Parlantes
- Pc
- Laboratorio Informatica
- - Conectividad

## 6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1 Introducción al 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.	Bruno Munari;
2	2. El espacio multimedia	El espacio significado. Espacio virtual y espacio físico. Multipantalla y formatos inmersivos.	Ana Claudia García,
3	1 Introducción al pensamiento y práctica proyectual	Herramientas de pensamiento y comunicación: Herramientas de relevamiento, diseño y prototipado	Jamie Steane;
4	2. El espacio multimedia	Telepresencia y teleacción.	Lev Manovich,
5	3. El rol del usuario	Diseño y narrativa. Participación y colaboración. Viaje del usuario.	Ellen Lupton,

6	4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Organización de la información. Sistemas visuales	
7	3. El rol del usuario / 4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Usabilidad y accesibilidad / Interfaces y sistemas de navegación entre contenidos	Yusef Hassan Montero,
8	4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Evaluación heurística de usabilidad	
9	4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Lenguajes y herramientas de integración y desarrollo online y offline. Nociones de tipografía digital	
10	4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Creación y utilización de grillas. Paletas y armonías de color.	
11	4. Diseño y producción de un sistema multimedia	Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Implementación y personalización de plantillas. Instalación en servidor local.	
12	3. El rol del usuario	Ludificación de contenidos. Apropiación y "hacking". Estrategias de distribución/difusión	
13	5. Evaluación y seguimiento de proyectos interactivos	Test de usuarios. Herramientas de planificación y seguimiento.	
14	5. Evaluación y seguimiento de proyectos interactivos	Revisión general de proyectos.	
15	Trabajos finales	Presentación, tutoría y evaluación	
16	Trabajos finales	Presentación y evaluación	

## 7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
Steane, Jamie	2016	Fundamentos del diseño interactivo		Barcelona	Promopress
La ferla, Jorge y Reynal, Sofía (comp.)	2012	Territorios Audiovisuales	Instalaciones, el espacio resemantizado de Ana Claudia García	Buenos Aires	Librería
Manovich, Lev	2001	El lenguaje de los nuevos medios		Barcelona	Paidós
Ustarroz, César	2013	Teoría del VJing: Realización y representación audiovisual a tiempo real		Barcelona	CreateSpace
Hassan Montero, Yusef	2015	Experiencia de usuario			<a href="http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf">http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf</a>

Judith Aston, Sandra Gaudenzi y Mandy Rose	2017	I-docs. The evolving practices of interactive documentary	User experience vs author experience	Nueva York	Wallflower
Llupton, Ellen	2017	El diseño como storytelling		Nueva York	Cooper Hewitt
Munaro, Bruno	1983	Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual		Barcelona	Gustavo Gilli
Frascara, Jorge	2018	Enseñando Diseño			Infinito

-----  
Firma del docente-investigador responsable

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

**Este programa de estudio tiene una validez de hasta tres años o hasta que otro programa lo reemplace en ese periodo**