



## **PROGRAMA PARA ALUMNOS REGULARES**

Carrera: **Licenciatura en Composición con Medios Electroacústicos**

Asignatura: **Taller de Producción Multimedia**

Carga horaria: **Cuatro horas semanales.**

Aula: **26**

Profesor: **Raúl Lacabanne**

Tipo de asignatura: **Teórico – Práctico**

Ciclo Lectivo: **2003**

### **Objetivos**

**Desde una perspectiva teórica los alumnos estarán capacitados para:**

- Analizar, diagramar y producir mapas y redes conceptuales eficaces para ser aplicados a la producción de proyectos multi/hipermediales.
- Evaluar los métodos de realización más convenientes para un determinado proyecto multi/hipermedial.
- Proyectar sistemas multi/hipermediales eficientes.
- Reflexionar críticamente sobre las consecuencias en los comportamientos sociales a partir de la instauración de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

**Desde una perspectiva práctica:**

- Reconocer las diferentes herramientas digitales de producción multi/hipermedial.
- Operar las aplicaciones que posibiliten la ejecución de proyectos multi/hipermediales.
- Producir una obra multimedial o hipermedial a partir de un proyecto personal o grupal.
- Participar e interactuar en cualquier etapa de una producción multi/hipermedial a gran escala.

### **Actividades - Metodología**

- Observación de obras (imágenes, videos, CD).
- Lectura de documentos teóricos y técnicos.
- Resolución de problemas prácticos en el aula.
- Ejercitación en trabajos individuales.

### **Evaluación**

- Los alumnos regulares serán evaluados en dos instancias. Un Parcial a mitad de cursada en donde entregará dos (2) trabajos prácticos como mínimo con las siguientes características:
  1. Una primera imagen digital realizada en alguna aplicación de edición de imágenes de mapas de bits, con un formato de 800 x 600 pixeles, una resolución de 72 dpi y una paleta de no menos de 16 bits. El formato final del archivo de imagen deberá ser JFIF. La imagen deberá ser trabajada específicamente con las herramientas de generación básicas y los filtros que ofrece la aplicación (no utilizar ni textos ni imágenes importadas de scanners o ya generadas por otros medios).
  2. Una segunda imagen digital realizada en alguna aplicación de edición de imágenes de mapas de bits, con un formato de 800 x 600 pixeles, una resolución de 72 dpi y



una paleta de no menos de 16 bits. El formato final del archivo de imagen deberá ser un JFIF. La imagen deberá ser trabajada enfatizando especialmente la utilización de textos e imágenes escaneadas, o generadas por cualquier otro medio. Además deberá utilizar las herramientas de generación básicas y filtros.

- En la segunda instancia al finalizar el cuatrimestre, los alumnos deberán rendir una evaluación integradora en el que presentarán un último trabajo con las siguientes características:
  3. Un CD-ROM temático hipermedial autoejecutable que contenga texto, imágenes, audio, animación (opcional), video (opcional), una interfaz gráfica de usuario consistente y al menos deberá tener 10 nodos. Previa implementación del CD-Rom deberá estar aprobada por el docente tanto la propuesta temática como el análisis y diseño del mismo en las formas de Mapa de navegación y de Storyboard hipermedial.
- Para la aprobación de la cursada, los alumnos deberán asistir y aprobar las anteriormente mencionadas instancias evaluativas.
- Los trabajos prácticos deberán ser acompañados con la presentación de un informe comentando las herramientas utilizadas, los métodos aplicados y la fundamentación del desarrollo desde el punto de vista técnico y estético.

## Contenidos mínimos de la asignatura

### Unidad 1. HIPERTEXTOS, MULTIMEDIOS E HIPERMEDIOS

Precisiones terminológicas. Mapas y redes conceptuales. Evolución del hipertexto. Estructuras hipertextuales. Narrativas hipertextuales. Búsqueda de la integración y la no redundancia en los distintos lenguajes mediáticos. Utilidades y aplicaciones de los sistemas hipermediales.

### Unidad 2. IMAGEN FIJA

Teoría del color. Forma y composición de una imagen. Imágenes vectoriales y mapas de bits. Formatos de archivos de imagen. Tipografías: la problemática en su utilización. Tratamiento de la imagen digital. Compresión no destructiva y destructiva de archivos de imágenes.

### Unidad 3. IMAGEN EN MOVIMIENTO

Animación en 2D. Propósitos de la animación. Animación de mapas de bits y gráficos vectoriales. Ventajas y desventajas de la animación. Movimientos y transformaciones de los actores multimediales. Interactividad. Animación de mapas de bits. El video digital. Función del video en los proyectos multi/hipermediales. Optimización de los recursos. Estándares y formatos. Compresión no destructiva y destructiva de archivos de video. Streaming videos.

### Unidad 4. SISTEMAS HIPERMEDIALES

Componentes de un sistema hipermedial. Interfaz gráfica de usuario (GUI). Estructuras e instrumentos de navegación. Balance y consistencia de los componentes mediáticos. Consideraciones generales para realización de CD-ROMs interactivos. Estrategias para el diseño de CD-ROMs. Metodología para la realización de un producto multi/hipermedial. Eficacia comunicativa de los sistemas multimediales. Problemas concernientes a la utilización de sistemas hipermediales en la web. La compresión de la información y los streaming media. Ventajas y desventajas de los paquetes WMA, Real, Shockwave y Flash. Hipermedios en tiempo real.



## Bibliografía

- Berenguer, Xavier. *Escribir programas interactivos*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Bush, Vannevar. *As we may think*, <http://www.isjz.sfu.ca/-duchier/misc/vbushlvbush.shtml>. Visitado en agosto de 1999.
- Warncke, Carsten-Peter y Walther, Ingo. *Pablo Picasso*, Colonia, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1997.
- Doménech, Font. *Estética del relato audiovisual*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Düchting, Hajo. *Kandinsky. Una revolución pictórica*, Colonia, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1993.
- Eco, Humberto. *Obra abierta*, Barcelona, Ariel, 1979.
- Eco, Humberto. *La definición del arte*, Barcelona, Planeta-De Agostini, 1985.
- Eco, Humberto. *La imaginación virtual*, Diario "El País", Domingo 19 de noviembre de 2000.
- Gombrich, E. y otros. *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós, 1983.
- Guasch, Anna María (ed.). *Los manifiestos del arte posmoderno*, Madrid, Akal, 2000.
- Lacabanne, Raúl. *Desarrollo de un a interfaz gráfica de usuario*, Buenos Aires, Apunte de clase, 2001.
- Lacabanne, Raúl. *Modelos de representación de color en aplicaciones de tratamiento de imágenes digitales*, La Plata, EnIAD 2002 – Encuentro de Investigación en Arte y Diseño, 2002.
- Landow, G. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona, 1996.
- Microsoft Corp. *FOURCC for Video Compression Berenguer*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Mink, Janis. *Marcel Duchamp. El arte contra el arte*, Colonia, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1996.
- Nielsen, J. *Multimedia and hypertext: the Internet and beyond*, Boston, Academic Press, 1995.
- Novak, J. y Gowin, D. *Aprendiendo a aprender*, Barcelona, Martínez Roca, 1988.
- Ontoria Peña, A. y Molina Rubio, A. *Los mapas conceptuales*, Buenos Aires, Colección Magisterio, 1995.
- Pericot, Jordi. *Las guías iniciales y las lindes del juego visual*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Pintor Iranzo, Ivan. *A propósito de lo imaginario*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Villafañe, Justo y Mínguez, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*, Madrid, Pirámide, 1996.
- Wallis, Brian. *Arte después de la modernidad*, Madrid, Akal, 2001.