

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES**

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES**

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

**Cátedra:** Taller de Producción Multimedia

**Año lectivo:** 2004

**Profesor:** Lic. Raúl Lacabanne

**Horario:** Miércoles, de 14 a 18 hs.

**Carga horaria semanal:** 4 (cuatro) horas.

**Créditos:** 8

**Tipo de Asignatura:** teórico-práctica.

**Modalidad de Dictado:** presencial.

**Fecha de Redacción del Presente Programa:** Abril, 2004

**PROGRAMA PARA ALUMNOS REGULARES**

**Marco referencial**

La cátedra se presenta en el cuarto y último año de estudios de la carrera Licenciatura en Composición con Medios Electroacústicos.

En este espacio se abordará algunas cuestiones que tienen que ver con el desarrollo de productos multimediales, con especial énfasis en el subtipo denominado "hipermedia". Se considerarán los contenidos relacionados a problemáticas dadas en las producciones informáticas de imágenes fijas, imágenes en movimiento y los discursos no lineales hipermediales en su doble posible modalidad: online y offline.

Esta cátedra pretende aportar al futuro egresado, los conceptos fundamentales relacionados a la producción multimedia, el lenguaje técnico asociado y algunas herramientas de producción de imágenes digitales fijas y de autoría hipermedial.

De esta manera, el futuro compositor estará capacitado a participar de proyectos multi-hipermediales no solamente como parte integrante en una disciplina aislada, sino que podrá aportar una mirada más integrada al mismo.

Es así que, mediante la toma en contacto de herramientas de producción gráfica y de autoría multi-hipermedial y los conceptos teóricos involucrados no solo desde el área tecnológica sino también desde la reflexión crítica de la recepción y efecto en los espectadores o usuarios de dichos productos multi-hipermediales, el alumno entrará a una dimensión interdisciplinar y comprenderá algunas modalidades de sentido sin olvidar nunca el anclaje en su especialidad relativa.

Desde el punto de vista de posicionamiento crítico, el docente procurará conducir la cátedra a partir del análisis de la supuesta asepsia ideológica que generalmente se pretende dar a las cuestiones inherentes a los desarrollos tecnológicos; incorporará textos que develen las prácticas de dominación del capitalismo postindustrial residentes en dichas tecnologías y discursos hipermediales y ensayará sobre las posibles aplicaciones de los mismos en el ámbito de lo social.

Por último la propuesta didáctica parte de la premisa de considerar el espacio real (el aula) y el espacio virtual (los dispositivos multi-hipermediales) como ámbitos de reflexión y puesta en acción de las capacidades creativas teórico-prácticas del alumno.



## 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 básica 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. Quienes no aprobaran tendrán una instancia adicional de recuperatorio.



- 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 los puntos de vista técnico y estético.

### **Contenidos mínimos de la asignatura**

#### **Unidad 0. INTRODUCCIÓN**

Nociones fundamentales de hipertextos: algunas posiciones según Barthes, Foucault, Nelson, Landow, Morgan y Eco.

#### **Unidad 1. IMAGEN FIJA DIGITAL**

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

#### **Unidad 2. IMAGEN EN MOVIMIENTO**

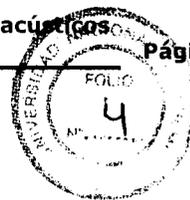
El video digital. Función del video en los proyectos multi/hipermediales. Optimización de los recursos. Estándares y formatos. Compresión no destructiva y destructiva de archivos de video. Streaming videos.

#### **Unidad 3. HIPERMEDIA**

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 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 obligatoria

- Adobe Systems Incorporated. Guía de Usuario de Photoshop 7.0, documento electrónico, 2002.
- Berenguer, Xavier. *Escribir programas interactivos*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Doménech, Font. *Estética del relato audiovisual*, <http://www.iaa.upf.es/formats/>. Visitado en marzo de 2002.
- Eco, Humberto. *La imaginación virtual*, Diario "El País", Domingo 19 de noviembre de 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, pags. 157-160.
- Macromedia Inc. *Lingo Dictionary*, documento electrónico, 2002.
- Macromedia Inc. *Using Director MX*, documento electrónico, 2002.
- Microsoft Corp. *FOURCC for Video Compression Berenguer*, <http://www.microsoft.com>. Visitado en marzo de 2002.
- 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.

### Bibliografía de consulta

- 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.
- 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.
- Gombrich, E. y otros. *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós, 1983.
- Guasch, Anna María (ed.). *Los manifiestos del arte posmoderno*, Madrid, Akal, 2000.
- Landow, G. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona, 1996.
- Mink, Janis. *Marcel Duchamp. El arte contra el arte*, Colonia, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 1996.
- 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.
- Nielsen, J. *Multimedia and hypertext: the Internet and beyond*, Boston, Academic Press, 1995.