



UNIVERSIDAD NACIONAL DE QUILMES - DEPARTAMENTO DE CIENCIAS SOCIALES

Carrera: Licenciatura en Composición con Medios Electroacústicos

Cátedra: Taller de Producción Multimedia

Año lectivo: 2007

Profesor: Prof. Tarcisio Lucas Pirotta

Horario: Miércoles, de 18 a 22 hs.

Carga horaria semanal: 4 (cuatro) horas

Créditos: 8

Tipo de Asignatura: teórico-práctica

Modalidad de Dictado: presencial

Fecha de Redacción del Presente Programa: marzo, 2007

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 diferentes herramientas de producción 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.

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.

Desde una perspectiva práctica:

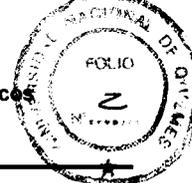
- Reconocer las diferentes herramientas digitales de producción multi/hipermedial.
- Operar las aplicaciones que posibiliten la ejecución de proyectos multi/hipermediales.
- Producir una obra multimedial o hipermedial a partir de un proyecto personal o grupal.
- Participar e interactuar en cualquier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

- Para la aprobación de la cursada, los alumnos deberán asistir al 80% de las clases, aprobar el 100% de los trabajos prácticos y por último asistir y aprobar las instancias evaluativas. Quienes no aprobaran tendrán una instancia adicional de recuperatorio.
- Durante la cursada se realizarán diversos trabajos prácticos y ejercicios acorde a las temáticas de las distintas unidades.



- 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.
- Los alumnos regulares serán evaluados durante la cursada en cada unidad con diversos trabajos prácticos. Por último al finalizar el cuatrimestre, los alumnos deberán rendir una evaluación integradora presentando como trabajo final alguna aplicación multimedia.

Unidades

1. COLOR E IMAGEN DIGITAL FIJA

Teoría del color
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: Layers, Máscaras, Filtros, Capas de ajustes (Herramientas: Adobe Photoshop, software libre)
Tipografías: la problemática en su utilización.

4 clases

2. IMAGEN EN MOVIMIENTO

Animación, principios. La ilusión del movimiento
El video digital
Función del video en los proyectos multi/hipermediales. Visualización de material, ejemplos.
Optimización de los recursos. Compresión no destructiva y destructiva
Estándares y formatos.
Streaming videos.

4 clases

3. HIPERMEDIA

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

1 clase

4. SISTEMAS HIPERMEDIALES

Componentes de un sistema hipermedial
Interfaz gráfica de usuario (GUI), estructuras e instrumentos de navegación
Metodología para la realización de un producto multi/hipermedial (diseño de CD-ROMs / sitios web)
Herramientas: Macromedia Flash. Animación, introducción a la programación. Compatibilidad con otros formatos de imagen y video. Publicación.
Problemas concernientes a la utilización de sistemas hipermediales en la web: compresión, estreaming media, ventajas y desventajas de los paquetes Shockwave y Flash.
Eficacia comunicativa de los sistemas multimediales. Visualización de ejemplos.

5 clases

5. HIPERMEDIOS EN TIEMPO REAL (1 clase)

Software de procesamiento de sonido e imagen en tiempo real: breve introducción y descripción.
Paradigma de la programación en entornos graficos.
Alcances y potencialidad de las herramientas.
Visualización de material: videos y ejemplos de instalaciones que utilizan esta tecnología.

1 clase

6. TRABAJO FINAL

Producción aplicación multimedia.
Seguimiento, corrección y evaluación

3 clases



Bibliografía obligatoria

- Adobe Systems Incorporated. Guía de Usuario de Photoshop 8.0 CS , documento electrónico, 2005.
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.
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 Irazo, 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.