

*Universidad Nacional de Río Cuarto
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento de Ciencias de la Comunicación
Carrera: Comunicador Social
Orientación en Medios de Comunicación Social.*

Asignatura: **MULTIMEDIA (Cód. 6148)**

Profesores.

Mgter. Analía Angeli

Mgter. Claudio Asaad

JTP:

Mgter. Carlos Pascual

Ayudantes:

Mgter. Sebastian Thuer

Com. Emiliano Prámparo

Año Académico: 2010

Régimen de la asignatura (1° cuatrimestre)

Horas Semanales: 4 Horas.

1. Encuadre teórico y Metodología de trabajo:

Las aplicaciones multimedia se han convertido en el medio de producción de mensajes más completo de la última década. La utilización de diversas tecnologías, implica el conocimiento de sus alcances y del modo en que cada una de ellas se articula en la elaboración de los productos específicos.

La capacitación del alumno en este sentido contemplará la lectura y análisis de producciones que contemplen las nuevas tecnologías digitales y en red. Este ejercicio le permitirá acceder a las técnicas básicas de elaboración de criterios de análisis de producciones multimedia a la vez que le otorgará los elementos básicos para contextualizar esta nueva tecnología dentro del marco de las

Ciencias de la Comunicación.

Técnicamente se trabajará en función de introducir al futuro profesional en el campo de las nuevas tecnologías (on line y off line), con los elementos indispensables para analizar y comprender los diferentes formatos, bajo condiciones reales de trabajo, tecnología y tiempo.

2. Objetivos:

2.1. Objetivos Generales:

- Desarrollar capacidades para integrar, transferir y aplicar conceptos teóricos.
- Lograr que el alumno sea capaz de aplicar estrategias técnico- operativas, a la resolución de problemas acordes a los requerimientos específicos del lenguaje multimedia y de las nuevas tecnologías.
- Incorporar y utilizar el léxico propio de la informática y la tecnología específica del contexto de la disciplina.

- Relacionar algunos conocimientos adquiridos en asignaturas específicas de las Áreas Técnico Profesional y Teórica Metodológica al cuerpo teórico-técnico de la materia.
- Deducir a través de la investigación de campo los alcances y limitaciones de cada producto multimedia dentro del marco de la comunicación.
- Comprometer la participación real de los grupos de trabajo para el logro de una eficiente relación en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Intentar mediante la transformación del conocimiento desde una perspectiva grupal, la valoración de la actividad en equipo.

2.2. Objetivos Específicos:

1. Otorgar un marco de conocimiento general acerca de las características principales de los nuevos medios digitales y las nuevas tecnologías.
2. Presentar los conceptos básicos y esenciales acerca de la utilización de Hardware y software necesarios para la producción y realización de aplicaciones.
3. Reflexionar y conocer el alcance de las tecnologías en la constitución de redes informáticas, telecomunicación y sociales en las prácticas culturales actuales
4. Generar a través de actividades prácticas de lectura sobre distintas aplicaciones multimedia, habilidades para el análisis y estudio de las ventajas y limitaciones de las nuevas tecnologías.

3. Contenidos:

UNIDAD UNO

Nuevos medios. Estrategias y convergencias: La lógica digital de la cultura. La red: Una realidad en fragmentos. La convergencia de medios. Teorías sociales y medios electrónicos digitales. Aspectos económicos, políticos y sociales. Algunas instrumentaciones de la convergencia. La tecnología de internet y los modelos tradicionales de TV. El modelo de comunicación de los nuevos medios. Convergencia 3.0 : de receptor a emisor, de lector a autor. Participación Ciudadana y nuevos formatos digitales. La producción de contenidos en el nuevo paradigma

UNIDAD DOS

Ciberculturas juveniles. Los usos sociales de las nuevas tecnologías: computadoras, programas e internet desde el punto de vista de los usuarios. Bloggers, webmasters y hackers: desde la comunicación personal hasta la utopía comunitaria. Los géneros hipertextuales como nuevas formas de comunicación, información y entretenimiento. Los foros: micro comunidades de afinidad afectiva. Los Blogs. Las Redes Sociales Virtuales y su importancia en el contexto de la cultura.

UNIDAD TRES

La generación multimedia: Los usos. La tecnología disponible. La música. El entretenimiento. Comunicados y conectados. La televisión. El caso argentino. Comparación con estudios de otros países. Prácticas culturales y nuevos medios. Medios de comunicación tradicionales y medios digitales: complementación y generación de nuevos discursos.

UNIDAD CUATRO

Usabilidad y diseño multimedial: Definición. Comportamiento de los usuarios. Problemáticas a solucionar. Diseño Web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información. Eficacia, eficiencia, satisfacción. Proceso de diseño: planificación, diseño, prototipo, evaluación y mantenimiento. Diseño: modelado del

usuario, diseño conceptual, estilo, diseño visual, diseño de contenidos. Evaluación: métodos de test con usuarios métodos por inspección. Interacción persona – ordenador. Ejemplos de usabilidad en diseño web.

UNIDAD CINCO

Perfiles de usuario: Nuevos perfiles de usuario. Una aproximación al perfil de usuario de la Web 2.0. Cantidad de usuarios en internet. ¿Quién usa internet?. Los perfiles de usuarios de internet.

TALLER DE PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN – ACTIVIDAD PRACTICA

El taller tiene por objetivo recrear las condiciones de trabajo en una productora multimedia, a partir de la asignación de roles específicos para la producción y realización de todas las etapas de una campaña de promoción y difusión de algún evento institucional concreto. En el caso específico del año 2010 se trabajará con la promoción de las “Jornadas de Comunicación y Arte - Quién es Quién” organizadas por CICOM y Departamento de Ciencias de la Comunicación

4. Evaluación:

Los alumnos regulares deberán cumplimentarlos siguientes requisitos:

- Asistencia al 80% de las clases teórico prácticas.
- Realización del 100% de los trabajos prácticos que fije la cátedra.
- Desarrollo de una Producción final. La nota obtenida se considerará como segundo examen parcial.
- Aprobación con nota 4 (cuatro) como mínimo en el examen parcial teórico.
- Se podrá recuperar el examen parcial teórico

Requisitos para la aprobación de los trabajos prácticos:

- Ser presentados en la fecha establecida.
- La presentación será acorde a la exigencia de la cátedra.
- Deberán expresar correctamente los conocimientos y el vocabulario de cada uno de los temas elaborados.
- Se podrá recuperar los trabajos prácticos de acuerdo a la modalidad que fije la cátedra.

5. Bibliografía:

Unidades I y II

Marcelo Urresti. Ciberculturas juveniles. Icrj inclusiones. La crujía ediciones. 2008.

Roxana Morduchowicz. La generación Multimedia. Editorial paidos. 2008.

Roberto Igarza. Nuevos medios Estrategias de convergencia. La crujía ediciones. 2008.

Unidades III y IV

César Martín Licencia Copyleft. DesarrolloWeb.com.

Eduardo Manchón. Publicado: 24/4/03. **Licencia Copyleft.** DesarrolloWeb.com.

Eduardo Manchón. Publicado: 20/12/04. **Licencia Copyleft.** DesarrolloWeb.com.

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/226.php>

<http://www.desarrolloweb.com/manuales/5/>

Yusef Hassan & Francisco J. Martín Fernández & Ghzala Iazza. *Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información* [en línea]. "Hipertext.net", núm. 2, 2004. <<http://www.hipertext.net>> [Consulta: 28 ene. 2010]. .

Bevan, N.; Kirakowski, J.; Maissel, J. (1991). *What is Usability?*. Proceedings of the 4th International Conference on HCI, Stuttgart, September 1991. Elsevier.

Copper, A. (1999). *The Inmates Are Running the Asylum: Why High-Tech Products Drive Us Crazy and How to Restore the Sanity*. SAMS. ISBN: 0-67231-649-8.

Floría Cortés, A. (2000). *Recopilación de Métodos de Usabilidad* . SIDAR. Disponible en: <http://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/Herramientas.htm>

Folmer, E., Bosch, J. (2004). Architecting for usability: a survey. En: Journal of Systems and Software. Febrero 2004, v. 70, n. 1-2. pp. 61-78.

Garret, J.J. (2002). *Un vocabulario visual para describir arquitectura de información y diseño de interacción* . Disponible en:

<http://www.jjg.net/ia/visvocab/spanish.html>

Hartson, H.R. (1998). *Human-computer interaction: Interdisciplinary roots and trends*. En: Journal of Systems and Software, Noviembre 1998, v. 43, n. 2, pp. 103-118.

Hassan Montero, Y. Martín Fernández, F.J. (2003a). *Guía de Evaluación Heurística de sitios web* . Disponible en:

<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>

Hassan Montero, Y. Martín Fernández, F.J. (2003b). *Que es la Accesibilidad Web*. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/accesibilidad.htm>

Hassan Montero, Y. Martín Fernández, F.J. (2003c). *Método de test con usuarios*. Disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/test_usuarios.htm

Hassan Montero, Y. et al. (2004). *Arquitectura de la Información en los entornos virtuales de aprendizaje. Aplicación de la técnica de Card Sorting y análisis cuantitativo de los resultados*. En: *El Profesional de la Información*, 2004, marzo-abril, v. 13, n. 2, pp. 93-99.

ISO 9241-11. (1998). *Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDT)s - Part 11 Guidance on usability*, 1998.

Nielsen, J. (1994a). *Ten Usability Heuristics*. Disponible en: http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_list.html

Nielsen, J. (1994b). *Guerrilla HCI: Using Discount Usability Engineering to Penetrate the Intimidation Barrier*. Disponible en: http://www.useit.com/papers/guerrilla_hci.html

Norman, D. A.; Draper, S. W. (Eds.) (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Rosenfeld, L.; Morville, P. (2002). *Information Architecture for the World Wide Web*. 2nd edition. ISBN 0-596-00035-9. 2002.

Toub, S. (2000). *Evaluating Information Architecture: A Practical Guide to Assessing Web Site Organization*. ARGUS Associates. Disponible en: http://argus-acia.com/white_papers/evaluating_ia.html

El banner perfecto. Por César Martín. Publicado: 31/7/01. Licencia Copyleft. Puedes reproducirlo citando al autor y enlazando con DesarrolloWeb.com. Cómo grabar video para Internet. Por César Martín. Publicado: 11/1/02. Licencia Copyleft.

Puedes reproducirlo citando al autor y enlazando con DesarrolloWeb.com.

Construyendo páginas sencillas. Por Rubén García Zurdo. Publicado: 27/9/02. [http:// DesarrolloWeb.com](http://DesarrolloWeb.com).

Organizar información para web sites. Por César Martín. Publicado: 29/10/02. <http://www.DesarrolloWeb.com>.

Mgter. Carlos Pascual

Mgter Claudio Asaad:

Mgter. Analía Angeli