



03

Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

MORENO, 106 MAR 2015

VISTO el Expediente N° UNM:0000994/2014 del Registro de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO; y

CONSIDERANDO:

Que el REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO, aprobado por Resolución UNM-R N° 37/10 y sus modificatorias, el que fuera ratificado por el Acta de la Sesión Ordinaria N° 01/13 del CONSEJO SUPERIOR de fecha 25 de Junio de 2013, establece el procedimiento para la aprobación de las obligaciones curriculares que integran los Planes de Estudios de las carreras que dicta esta UNIVERSIDAD NACIONAL.

Que conforme lo dispuesto en el citado REGLAMENTO GENERAL, se ha elevado una propuesta de Programa de la asignatura: SEMINARIO DE PRÁCTICAS DISCURSIVAS MULTIMEDIALES (3251M), del ÁREA: TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN, correspondiente CICLO DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL de la carrera LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, de esta UNIVERSIDAD, aconsejando su aprobación con vigencia a partir del 1er. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2015.

03

Que la SECRETARÍA ACADÉMICA de la UNIVERSIDAD ha emitido opinión favorable, de conformidad con lo previsto en el artículo 3º de la Parte I del citado REGLAMENTO GENERAL, por cuanto dicho Programa se ajusta a las definiciones enunciadas en el artículo 4º de la Parte I del REGLAMENTO en cuestión, así como también, respecto de las demás disposiciones reglamentarias previstas en el mismo.

Que la SUBSECRETARÍA LEGAL Y TÉCNICA ha tomado la intervención de su competencia.

Que el CONSEJO del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES, en sesión de fecha 16 de diciembre de 2014, trató y aprobó el Programa propuesto, conforme lo establecido en el artículo 2º de la Parte I del REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO.

Por ello,

EL CONSEJO DEL DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

DISPONE:

ARTÍCULO 1º.- Aprobar el Programa de la asignatura: SEMINARIO DE PRÁCTICAS DISCURSIVAS MULTIMEDIALES (3251M), del ÁREA: TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN, correspondiente CICLO DE ORIENTACIÓN PROFESIONAL de la carrera LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL del DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS





Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

SOCIALES de la UNIVERSIDAD, con vigencia a partir del 1er. Cuatrimestre del ciclo lectivo 2015, el que como Anexo I forma parte integrante de la presente Disposición.

ARTÍCULO 2º.- Regístrese, comuníquese, dese a la SECRETARÍA ACADÉMICA a sus efectos y archívese.-

DISPOSICIÓN UNM-DHyCS N° 3/15

MARTA PATRICIA JURGE
DIRECTORA GENERAL DEPARTAMENTO
HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES



03

Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

ANEXO I

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

Asignatura: Seminario de Prácticas Discursivas Multimediales
(3251M)

Carreras: LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-R N° 21/10)¹

Área: Teorías de la Comunicación

Trayecto curricular: Cicló de Orientación Profesional
Producción Multimedial

Período: Año 5; cuatrimestre 9

Carga horaria: 96 hs

Vigencia: A partir del 1° Cuatrimestre 2015

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: Regularidad

Responsable de la asignatura: Walter Temporelli

Programa elaborado por: Walter Temporelli

FUNDAMENTACIÓN:

Los multimedia han venido a desafiar las pautas de producción, realización y distribución de las producciones audiovisuales, y claro está, esto exige un discurso específico, con códigos y pautas de trabajo distintivos. En efecto, vivimos inmersos en un proceso de cambio de una cultura del saber acabado y delimitado, por una cultura del conocimiento múltiple e incierto. Ya no basta con almacenar información, sino que una

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por Resolución ME 1545/12

educación que pretenda afrontar los nuevos retos, impone el desarrollo de capacidades que aporten ideas y metodologías sobre qué hacer con dicha información.

Las TIC representan un potencial enorme para el desarrollo de herramientas que generen mayor motivación en las actividades cotidianas. Entre aquellas que son más significativas, emergen los multimedia como las más adecuadas para despertar el interés del alumnado, dado que representan un potente estímulo e invitación a la experimentación y a la participación grupal de carácter colaborativo.

Pero desarrollarlas se impone pautas específicas de trabajo y diagramación, que este seminario plantea como objetivos principales de la propuesta.

Objetivos de aprendizaje:

- Producir textos en distintos formatos tecnológicos.
- Sistematizar el empleo de las distintas alternativas mediáticas para la producción de herramientas en distinto formato.
- Identificar los contenidos estéticos de la producción a realizar en formatos digitales y diseñar productos audiovisuales destinados a distintos públicos.

Contenidos mínimos:

La metodología de los equipos ágiles. La estética digital. Reconocimiento y características. La tensión entre información y estética en el mundo digital. La ficción hipertextual. Ejercitación de reconocimiento y producción. El empleo del libro digital. El pasaje del texto a formatos múltiples. El uso de skype. El futuro desarrollo regional a partir del





03

Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

empleo de las prácticas discursivas multimediales.

PROGRAMA:

UNIDAD 1: PARADIGMAS DEL TRABAJO Y ABORDAJE MULTIMEDIAL

Objetivos específicos: Analizar las distintas formas en que se puede abordar el desarrollo de los formatos multimedia

Contenidos

- Definición e importancia de los enfoques del trabajo multimedia.
- Vínculos entre los enfoques y el desarrollo de recursos multimedia
- Integración, solapamiento, yuxtaposición e interrelación de recursos
- Tres paradigmas de utilización y abordaje del trabajo multimedial:
- Primer nivel de uso y abordaje de recursos multimedia: el enfoque instrumental
- Segundo nivel de uso y abordaje de recursos multimedia: el enfoque constructivista
- Tercer nivel de uso y abordaje de recursos multimedia: el enfoque epistemológico

UNIDAD 2: LA NARRATIVIDAD EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Objetivos específicos: Comprender los aspectos salientes de la narrativa en general, y del audiovisual y la TIC en particular

Contenidos:

- Todo es cuento: la narratividad como elemento constitutivo del ser humano
- La construcción narrativa de la realidad.
- Ficción y no ficción en la tradición narrativa
- El aporte de la narrativa audiovisual a las TIC
- La ficción hipertextual.
- Internet como discurso: puntos de contacto y de distancia con los medios tradicionales.
- Géneros y subgéneros narrativos multimediales
- Uso y optimización de metáforas multimediales
- La comunicación e interactividad lecto-autor
- La recepción según las características de los usuarios: co-cooning, multitasking, atención flotante, residentes, prosumidores

UNIDAD 3: LA ESTÉTICA EN Y CON RECURSOS TIC

Objetivos específicos: Conocer, analizar y reflexionar en torno a la influencia de las TIC en el desarrollo y diseño de recursos multimedia.

- La estética digital: reconocimiento y características.
- Funcionalidad vs estética en el mundo digital
- Diseño de la información.
- Nuevas herramientas, nuevos paradigmas.
- Arquitectura de la información: definición y taxonomías.
- Disposición en pantalla: lecturas, tipos de jerarquías (visual y de información)
- La navegación: tipos de lectura de la información





03

Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

- Organización de la información y análisis funcionales
- Los entornos virtuales de aprendizaje.
- Componentes de la interfaz gráfica de un sitio web: contenido, expresión audiovisual, interacciones web-usuarios, intertexto
- Diseño tecnológico.
- Diseño instruccional o pedagógico.
- Principios heurísticos de evaluación de usabilidad del diseño de interfaces
- Distintas posturas del diseño funcional: tradicional e interactivo
- Tipos de usuarios: militantes e informívoros

UNIDAD 4: DESARROLLO Y DISEÑO DE RECURSOS TIC

Objetivos específicos: Analizar las características básicas de recursos TIC y multimedia. Desarrollar distintas herramientas y recursos TIC y multimedia

- El pasaje del texto a formatos múltiples.
- Hipertextualidad, hipermedia, interactividad
- Lenguaje multimedia
- Lenguaje icónico-ideográfico
- Fases del diseño multimedial
- Factores que inciden en el desarrollo de una interfaz: económicos, computacionales, temporales, cognitivos, de memoria.
- Principios básicos de estructuras, de interfases y de funcionalidad de una web
- Estructuras, tipos y características. Lineal, lineal con

Cuy
A

metaestructura interactiva, jerárquica, hipertextual, interactiva subsidiaria de estructuras lineales, dendrítica circular, polidendrítica, abierta, semi-abierta, convergente.

- Interfases, tipos y características. De intermediación, tipográficas, icónicas, icónico-tipográficas, simbólicas, simbólico-tipográficas, mimético-naturales, viertas o de realidad virtual, mudias y sonoras, semiabiertas o simuladoras de realidad virtual, convergentes, opacas, transparentes, estáticas, dinámicas.
- Funcionalidad, tipos y características. De gestión y de formación. Principios básicos: vitalidad, retroalimentación, ergonomía, necesidad, atención, accesibilidad, interactividad, cohesión, instantaneidad, exhaustividad, intensidad, legibilidad, adaptabilidad.
- Web Based Learning (WBL): tipos y modalidades de diseño
- Colaboración, cooperación, y construcción discursiva en la web
- Trabajo en redes virtuales, concepto y optimización de comunidades virtuales
- Pasos para el desarrollo de un multimedia: de la idea central a la arquitectura de la información.
- Principales herramientas para el desarrollo de un multimedia: tabla de contenidos, diseño conceptual, diagrama de flujos, grilla, modelo de navegación, guión, sinopsis.

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA:

- Adrián, M. y Gros, B (2004). Estudio sobre el uso de los

Cy
B



03

Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

foros virtuales para favorecer las actividades colaborativas en la enseñanza superior. *Teoría de la Educación* 5. Universidad de Salamanca. [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_05/n5_art_gros_adrian.htm].

- Bou Bauzá G. (1997). *El guión multimedia*, Barcelona: Anaya
- Edus - Grintie (2004). *Pautas para el análisis de la intervención en entornos de aprendizaje virtual: dimensiones relevantes e instrumentos de evaluación*. [http://www.uoc.edu/in3/dt/esp/barbera0704.pdf]
- Monereo, C. (2005). La construcción virtual de la mente: implicaciones psicoeducativas. *Interactive Educational Multimedia*, 9, pp 32-47. [www.ub.edu/multimedia/iem/down/c9/Construccion_of_the_mind_(SPA).pdf]
- Morville, P. (2004). *User Experience Design*. http://semanticstudios.com/publications/semantics/000029.php.
- Negroponte, Nicholas (1995): *Ser digital*. Bs As: Atlántida.
- Ottobre, S. y Temporelli, W. (2010). *Profe, no tengamos recreo. Creatividad y aprendizaje en la era de la desatención*. Buenos Aires: la Crujía.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Castells, M. (2005). *La era de la información. La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial

Cuy
H

- Jonassen, H.; Kim, B. (2010). Arguing to learn and learning to argue: design justifications and guidelines. *Education Tech Research* 58 (4) pp. 439-457.
- Merrill, M. (1991). Second Generation Instructional Design, *Educational Technology*, 1991, 30 (1), 7-11 and 30 (2), 7-14
- Minsky, M. (2006). *The Emotion Machine: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind*. NYC: Simon & Schuster.
- Ottobre, S. y Temporelli, W. (2005): *¿Dónde quedó mi Tamagochi?. Paradojas de las nuevas tecnologías de la educación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Scardamalia, M.; Bereiter. C. y Lamon, M. (1994). The CSILE project: trying to bring the classroom into world 3. En K. Mc Gilly (Ed.): *Classroom lessons: integrating cognitive theory and classroom practice* (p. 201-228). Cambridge MA: The MIT Press

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Que el alumno sea capaz de:

- Reflexionar críticamente en torno a las prácticas discursivas multimediales
- Sistematizar el empleo de las distintas alternativas mediáticas para la producción de herramientas en distinto formato.
- Comprender las dinámicas y flujos de trabajo en torno al desarrollo de instrumentos multimedia
- Identificar los contenidos estéticos de la producción a realizar en formatos digitales y diseñar productos





Universidad Nacional de Moreno
Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales

audiovisuales destinados a distintos públicos.

- Participar activa, crítica y colaborativamente en todas las actividades propuestas, tanto en forma presencial como a distancia.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Que el alumno sea capaz de:

- Analizar críticamente distintos sitios y herramientas multimediales
- Interiorizar métodos, estrategias y técnicas de desarrollo de herramientas multimedia
- Comprender las dinámicas y flujos de trabajo en torno al desarrollo de instrumentos multimedia
- Desarrollar y planificar herramientas multimedia

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

La asignatura asume una postura constructivista y de participación activa del alumnado.

Por ello, se realizarán actividades destinadas al desarrollo de instrumentos de trabajo multimediales, y a la potenciación del trabajo continuo y constante de los participantes.

El material de trabajo se apoya en la bibliografía recomendada al inicio del curso, así como materiales visuales y audiovisuales aportados por el profesor: vídeos, diapositivas, textos especializados, presentaciones multimediales, modelos de análisis, etc.

El planteamiento del curso tiene también un objetivo marcado hacia la investigación, reflexión teórico-práctica y creación multimedial, por lo que se proponen las siguientes dinámicas de trabajo:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Cruz' followed by a stylized initial.

1. Construcción de discursos multimedia.
2. Comentarios y análisis de producciones multimediales y sitios web.
3. Reseñas y críticas de eventos o experiencias profesionales realizadas fuera de la Facultad y que aporten conocimiento a la materia.
4. Participación dentro de distintas herramientas colaborativas destinadas a tales fines (blogs, wikis, redes sociales, etc.)

Evaluación y aprobación:

Conforme a lo explicitado en el punto anterior, adoptamos una evaluación de tipo formativa, con un análisis diacrónico de las producciones y la producción del alumno. Para ello, se establecen dos tipos de evaluación:

- 1) La participación tanto en forma presencial como en forma virtual, a través de blogs, wikis, redes sociales, etc
- 2) Un ejercicio final de integración de los temas abordados, a través de la realización de una práctica simulada, que incluya fundamentalmente el desarrollo y diseño de materiales multimedia

En decir, dos instancias de evaluación para alcanzar la regularidad (punto 1 y 2) y luego el examen final en instancia de exámenes finales.

