

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE DISEÑO MULTIMEDIAL II
(240635)

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N° 51/23)¹

Área: Tecnología del Diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de Formación Inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial o Presencial con actividades virtuales

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas con un máximo de 16 (dieciséis) horas virtuales.

Vigencia: a partir del 2° Cuatrimestre 2025

Clases: 16 (dieciséis)

Régimen: de regularidad o libre

Responsable de la asignatura: DI Roberto De Rose

Programa elaborado por: Esp. Rodríguez Natalia Monserrat

Fundamentación:

En un contexto donde la presencia web es indispensable para empresas, marcas y proyectos personales, el diseño web se ha convertido en una habilidad clave para garantizar una comunicación efectiva y una experiencia de usuario amigable, la asignatura “Tecnología de Diseño Multimedial II” tiene como objetivo el desarrollo de competencias para la creación del diseño de interfaces web funcionales, accesibles y visualmente atractivas, que respondan a las necesidades de usuarios y/o marcas.

Esta asignatura es una continuación de “Tecnología de Diseño Multimedial I”, su modalidad es de tipo teórico-práctico y tiene como objetivo principal que las y los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos sobre diseño gráfico y comunicación visual al ámbito del diseño web.

A lo largo del cuatrimestre, las y los estudiantes conocerán los principios fundamentales del diseño web y las técnicas de maquetado, integrando conceptos como usabilidad, accesibilidad y diseño responsivo. Estas habilidades técnicas, prácticas y conceptuales serán aplicadas en proyectos fomentando la creatividad, la innovación y el pensamiento crítico en el diseño.

Objetivos Generales:

- Indagar en los conocimientos de programación y sus diferentes tipologías.
- Identificar las particularidades y diferencias de los diferentes tipos de documentos.
- Conocer acerca de la programación y la relación cliente/servidor en la web.

Contenidos Mínimos:

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por Resolución SE – MCH N°544/2024

Conceptos básicos de programación. Algoritmos. Estructuras secuenciales, alternativas, repetitivas. Tipos de datos. Operadores. Identificadores. Constantes. Variables. Técnicas algorítmicas para la solución de problemas. HTML. Tipos de documentos. Elementos, diseño e interactividad. Introducción a la programación cliente/servidor en el Web. JavaScript. Funciones. Objetos y métodos. Arrays. Eventos. Procesar y comprobar formularios. Animación e interactividad. Introducción a la Programación Orientada a Objetos (OOP) para Plataformas Móviles (wireless). Introducción a la Programación Orientada a Objetos. Lenguaje de POO. Diferencias entre la Programación Procedural y la Programación Orientada a Objetos. Conceptos fundamentales: las clases, los objetos, los mensajes y los métodos. Concepto de encapsulado, herencia, composición, sobrecarga y polimorfismo. Características del lenguaje de POO. Creación de contenido multimedia para plataformas móviles líderes del mercado.

Programa:

Unidad 1: Diseño web e interfaz de usuario

Tipos de Web. Principios básicos de diseño centrado en el usuario. Creación de wireframes y prototipos. Diseño de UX/UI. Interfaz. Usabilidad, accesibilidad y funcionalidad. Convenciones. Jerarquía visual de la información. Importancia de la tipografía y uso de fuentes aptas para navegador. Conceptos básicos de web responsive (RWD). Resoluciones y tipos de formatos: diseño de maqueta para desktop, tablet y smartphone.

Unidad 2: Introducción al maquetado web: HTML y CSS

Introducción a HTML: Historia y evolución del lenguaje HTML. Elementos básicos: etiquetas, atributos y estructura. Uso semántico. Sintaxis. Integración de contenido multimedia y elementos interactivos. Introducción a CSS: selectores, propiedades y valores. Efectos hover, active y focus en botones mediante CSS. Uso de media queries en CSS para adaptabilidad a diferentes dispositivos.

Bibliografía:

AICHER, O. (1994). El mundo como proyecto. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
BONSIEPE, G. (1999). Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
DUCKETT, J. (2011). HTML and CSS: Design and Build Websites. Wiley.
FRAIN, B. (2015). Responsive Web Design with HTML5 and CSS3. Packt Publishing.
GERSTNER, K. (1981). Diseñar programas: Principios para el diseño visual sistemático. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
LANDOW, G. P. (1995). El hipertexto y la teoría crítica. En Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología (pp. 13–49).
MANOVICH, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios. La interfaz.
MARCOTTE, E. (2011). Responsive Web Design. A Book Apart.
KRUG, S. (2005). No me hagas pensar. Pearson Educación.
KEITH, J. (2010). HTML5 para diseñadores web. Peachpit Press.

Objetivos pedagógicos:

- Promover la integración de conceptos de diseño responsive (RWD) para desarrollar sitios web accesibles desde diversos dispositivos y resoluciones.

- Fomentar la capacidad de crear proyectos web que prioricen la usabilidad, funcionalidad y la satisfacción de las necesidades de las y los usuarios.
- Preparar a los/as estudiantes para enfrentar retos del diseño digital con un enfoque creativo, ético y profesional.
- Fomentar la creatividad y resolución de problemas explorando soluciones creativas para necesidades específicas de comunicación digital.

Objetivos de aprendizaje:

- Desarrollar habilidades para construir diseños de prototipos y maquetas web mediante el uso de herramientas y técnicas vistas en la cursada.
- Comprender y aplicar los principios básicos del diseño centrado en el usuario (UX) y de la interfaz de usuario (UI) en el desarrollo de proyectos web.
- Dominar las bases del lenguaje HTML y CSS, integrando contenido multimedia e interactivo.
- Diseñar y construir prototipos web que sean funcionales, accesibles y visualmente coherentes con las necesidades específicas de una marca o cliente.
- Conectar la teoría con la práctica profesional, aplicando los fundamentos del diseño UX/UI y el desarrollo web en sus proyectos.
- Analizar y evaluar interfaces, identificando mejoras en términos de usabilidad, accesibilidad y estética visual.
- Desarrollar competencias técnicas para crear proyectos web funcionales y modernos.

Metodología de trabajo:

La modalidad de cursada de esta asignatura será tanto teórica como práctica. En su modalidad práctica se le presentarán a las/os estudiantes distintas problemáticas tecnológicas en relación con software de procesamiento de imágenes, animación pixelar y edición y posproducción de video. La ejecución de esta metodología será a través de trabajos prácticos tanto grupales como individuales.

Las clases en modalidad virtual serán a través del aula virtual de la plataforma de la UNM, cuyo objetivo será reforzar y profundizar los contenidos de las clases presenciales mediante recursos asincrónicos como videos, lecturas recomendadas, foros de consulta y/o de debate, cuestionarios online y/o distintos recursos que brinda la plataforma Moodle.

El proyecto final de la asignatura consistirá en la creación de un prototipo de diseño web para satisfacer las necesidades de una marca determinada. El objetivo es diseñar una página web creativa y funcional que conecte con el público, mostrando los productos y/o servicios de una manera eficaz. Este proyecto integra los fundamentos de diseño UX/UI, priorizando la experiencia del usuario, la estética visual y la adaptabilidad a diferentes formatos y dispositivos.

Evaluación y aprobación

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará por medio de ejercitación en clase, la entrega y aprobación de trabajos prácticos y de un examen teórico sobre los temas tratados en la materia.

Se valorará no solo las producciones finales, sino también el proceso de cada estudiante, dando importancia a la participación en las clases, el trabajo colectivo, el respeto y convivencia con la comunidad educativa.

Aprobación de la materia

Para la aprobación de la asignatura, se adoptan las siguientes modalidades:

– Por promoción directa

Para la aprobación de la asignatura por el Sistema de Promoción al finalizar el Curso Lectivo, el/la alumno/a deberá contar con los siguientes requisitos:

- a) Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) de las clases presenciales.
- b) Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y examen teórico con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las entregas de los trabajos contará con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando las o los estudiantes cumplan con la asistencia y, la aprobación de los Trabajos Prácticos, pero la nota del examen parcial tenga una calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final teórico de acuerdo con la normativa de la UNM.

– Modalidad libre

Según la normativa vigente.