

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL 1 (240630)

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

Área: Prácticas de Diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 1° Cuatrimestre – Año 3

Modalidades: Presencial o Presencial con actividades virtuales

Carga Horaria: 96 (noventa y seis) horas con un máximo de 32 (treinta y dos) horas virtuales.

Vigencia: a partir del 1° Cuatrimestre 2025

Clases: 32 (treinta y dos)

Régimen: regularidad

Responsable de la asignatura: DI De Rose Roberto

Programa elaborado por: Esp. Rodríguez Natalia Monserrat

Fundamentación:

La asignatura Taller de Diseño Multimedial 1 se presenta como una asignatura teórico-práctica en formato de taller, lo que la convierte en un componente esencial para la formación integral de las y los estudiantes. Con las actividades prácticas propuestas se busca fomentar el aprendizaje activo dentro y fuera del aula, promoviendo la investigación y la experimentación, competencias clave en un entorno laboral en constante evolución.

La materia tiene un enfoque interdisciplinario propio del diseño multimedial impulsando la adaptabilidad y la colaboración, articulando principalmente el espacio físico, la animación, la puesta en escena y la proyección sobre pantallas no convencionales, mediante el uso de tecnologías físicas y digitales. La formación en estas áreas no solo enriquece el perfil profesional de las y los estudiantes, sino que también les permite contribuir de manera significativa a la cultura contemporánea.

Cada unidad temática se estructura en torno a la exposición de contenidos teóricos, apoyada por recursos multimedia, seguida de discusiones grupales y lecturas complementarias de bibliografía especializada.

Se propone abordar la experimentación en el espacio explorando técnicas de puesta en escena e iluminación para la animación tradicional de técnicas como stop-motion y pixilation, desde la manipulación cuadro a cuadro de objetos y cuerpos. También se introducirá el uso del chroma key para integrar fondos virtuales en animaciones y producciones en vivo. Por otra parte, se introducirá los conceptos básicos del videomapping como técnica creativa, explorando la proyección sobre superficies tridimensionales, objetos, esculturas y/o arquitecturas, donde aprenderán a utilizar software de video y proyección en tiempo real, como también el uso de cámaras y la implementación de circuito cerrado.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional otorgado por RESOL-2024-544-APN-SE#MCH

Objetivos Generales:

- Instruir en cuanto a las dimensiones que abarca el rol del diseñador y el compromiso que debe tener en el ejercicio de la profesión.
- Desarrollar integralmente conocimientos para el diseño y la producción multimedial atendiendo a las dimensiones expresivas, comunicacionales y técnicas.
- Colaborar con la formación de un profesional reflexivo y capaz de adecuarse a los cambios tecnológicos.

Contenidos mínimos:

Paradigma de funcionamiento en el arte interactivo. Construcción de sentido a través de la relación entre imagen fija y en movimiento, sonido, texto e interactividad. La trama de la metáfora, y su aplicación al diseño de comportamientos. Operaciones de traducción entre fenómenos de entrada y de salida. El rol de artista/diseñador: como ecologista, como facilitador de contextos. El lugar del usuario. Control y elección en el arte interactivo. Diferentes tipos de interfaces. Sistemas controlables. Sistemas responsivos. Modelos de Interactividad.

Programa:

Unidad I: Animación y puesta en escena.

Experimentación en el espacio físico. Técnicas de puesta en escena para animación experimental y proyecciones. Iluminación y puesta en escena. Técnicas de animación tradicional y experimental: stop-motion y pixilation. Narrativas visuales mediante la manipulación cuadro por cuadro de objetos y cuerpos. Uso del chroma key: Integración de fondos virtuales en animaciones y producciones en vivo.

Unidad II: Proyección en superficies no convencionales

Conceptos básicos del videomapping como técnica creativa. Proyección sobre superficies tridimensionales: objetos, esculturas y arquitecturas. Creación de dinámicas inmersivas mediante sistemas de video y proyección en tiempo real. Introducción al uso de cámaras de circuito cerrado en la animación. Manejo de software de proyección y edición en tiempo real.

Bibliografía:

- ALONSO, R. (2016). Elogio de la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Luna Editores, Buenos Aires.
- ASTARITA, M. (1962). Construcción de proyectores. HOBBY.
- BELADIEZ, A. (2016). Breve introducción al video mapping. Revista ADE Teatro, (161).
- KNAPP, M. L. (1980). Essentials of Nonverbal Communications. Paidós Comunicación. Capítulos: “2. Comunicación no verbal: perspectivas del desarrollo” y “6. Los efectos del movimiento del cuerpo y la postura”.
- LUNA, F. (2016). Diseño de sonido para producciones audiovisuales. Club Burton, Buenos Aires.
- MARÍN, P. (2022). Una luz revelada. El cine experimental argentino. La Vida Útil, Buenos Aires.
- MARTÍNEZ ARROYO, E. J., Doménech Ibáñez, I., López Poquet, J., & Gracia Bensa, T. (2015). Las proyecciones audiovisuales en pantallas no convencionales, antecedentes

del video mapping.

MURCH, W. (2021). En el momento del parpadeo. ECAM, Madrid.

POPPER, F. (1989). Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy. Ediciones Akal, Madrid. Capítulo: “De la participación lúdica a la creatividad”.

SCHIANCHI, A. (2014). El error en los aparatos audiovisuales como posibilidad estética. El Aleph. Universidad del Cine, Buenos Aires.

SIRLIN, E. (2021). La luz en las artes escénicas. Editorial de la Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires.

VALIENTE, R. S. (2006). Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Ediciones de la Flor.

WILLIAMS, R. (2009). The Animator's Survival Kit. New York. Farrar, Straus and Giroux Editorial.

Objetivos de aprendizaje:

- Capacitarse en el uso de técnicas de animación tradicional y experimental, así como en el manejo de herramientas digitales para la creación de proyectos multimediales.
- Desarrollar competencias para la creación de instalaciones y proyecciones utilizando videomapping, fomentando la experimentación y la innovación en el uso del espacio.
- Incursionar en el aprendizaje colaborativo en el taller, impulsando la capacidad de trabajo individual y en equipo para la resolución de desafíos creativos y técnicos.

Objetivos pedagógicos:

- Fomentar el desarrollo de habilidades creativas y técnicas en el diseño multimedial, promoviendo la integración de conceptos teóricos y prácticos en proyectos innovadores.
- Desarrollar en las/os estudiantes la capacidad de elegir y aplicar las herramientas, métodos y estrategias técnicas más apropiadas para resolver problemas o necesidades específicas dentro del ámbito del diseño multimedial.
- Formar diseñadores multimediales con criterio profesional, capaces de tomar decisiones fundamentadas sobre cómo usar la tecnología y las técnicas creativas para resolver problemas de comunicación.

Metodología de trabajo:

Se adoptará una metodología de taller activo para el desarrollo de la materia durante el cuatrimestre. Se realizarán trabajos prácticos, que favorezca las etapas correspondientes de investigación y análisis, desarrollo de producto y producción de presentación final.

En su modalidad virtual, la asignatura trabajará en el aula virtual de la plataforma de la UNM, donde, de manera sincrónica o asincrónica, se presentarán conceptos teóricos, como videos, textos de lectura y clases teóricas al inicio de cada propuesta de trabajo.

Los encuentros presenciales incluirán presentaciones de avances de los trabajos prácticos, correcciones proyectuales individualizadas, charlas teóricas que ordenen el proceso metodológico y producción proyectual en el aula.

En el marco de la modalidad pedagógica de taller, se fomentará el trabajo individual, grupal y colectivo, promoviendo la construcción de una comunidad proyectual y creativa entre las/os estudiantes. Como también se trabajará en la construcción de

habilidades críticas para fortalecer la autonomía proyectual, apoyando la participación activa tanto de estudiantes como de docentes.

Evaluación y aprobación

Criterios de evaluación

La evaluación se realizará por medio de ejercitación en clase, la entrega y aprobación de trabajos prácticos y la aprobación 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.

Por promoción directa:

Para aprobar la asignatura, el/la alumno/a deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Asistencia al 75% de las clases prácticas presenciales.
- b) Aprobación del 100% de los trabajos prácticos y la entrega final con una calificación de 4 o superior.