

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE DISEÑO MULTIMEDIAL I
(240631)

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: 1° 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 1° 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 en el que la imagen es el núcleo de medios y de comunicación, la asignatura Tecnología de Diseño Multimedial I, aborda las herramientas de software y los procesos de creación que permiten a las y los estudiantes explorar herramientas y técnicas de la actualidad para la producción de imágenes estáticas y dinámicas, como también su aplicación en la representación gráfica y la manipulación digital, que son fundamentales para fomentar la experimentación y el aprendizaje aplicado a la comunicación y el diseño multimedia.

Se propone explorar principios de identidad visual y branding, comprendiendo la relación entre los elementos gráficos y los mensajes comunicativos. Como así también, profundizar en el diseño de la imagen cinética, avanzando hacia la creación de piezas audiovisuales adaptadas a los requerimientos técnicos de los medios digitales.

En este sentido, se propone que las y los estudiantes desarrollen un lenguaje visual propio, combinando sensibilidad estética con un dominio técnico sólido. Además, se les incentiva a comprender la imagen digital no sólo como un medio de representación, sino como una herramienta capaz de abrir nuevas perspectivas en la comunicación visual y multimedial.

Objetivos Generales:

- Brindar los conocimientos pertinentes de hardware y software para su correspondiente manejo.
- Instruir acerca de la óptima transmisión del mensaje, los actores intervinientes y los medios/canales.
- Reforzar la importancia del desarrollo proyectual.

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

Contenidos Mínimos:

Hardware de captura y procesamiento de imágenes. Principios teórico-prácticos del software de procesamiento de imágenes, animación pixelar y edición y posproducción de video. Fundamentos técnicos. Paradigmas implícitos en su interfaz. Modelos matemáticos de la imagen y algoritmos fundamentales. Aplicación al desarrollo proyectual. Pertinencia de su utilización. Estado del arte y proyección. Integración con otras tecnologías. Evaluación crítica.

Programa:

Unidad 1: *Tecnología aplicada a la creación de imágenes fijas digitales.*

Software de imagen fija: Uso de herramientas básicas. Creación de composiciones gráficas mediante la integración de elementos visuales. Procesamiento de imágenes. Introducción al branding. Conceptos básicos de identidad visual. Relación entre elementos visuales y el mensaje. Logotipo, isotipo e imagotipo. Sistema y coherencia visual.

Unidad 2: *Tecnología aplicada a la creación de imágenes móviles digitales.*

Software de edición de video y gráfica cinética. Introducción al branding audiovisual. Diseño y producción de piezas cinéticas. Formatos: piezas para redes sociales (stories, reels, banners animados). Aspectos técnicos: resolución, exportación y optimización.

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. Birmingham: Packt Publishing.
GERSTNER, K. (1981). Diseñar programas: Principios para el diseño visual sistemático. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
KEITH, J. (2010). HTML5 para diseñadores web. Peachpit Press.
KRUG, S. (2005). No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web. Madrid: Pearson Educación.
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. Cambridge: MIT Press.
MARCOTTE, E. (2011). Responsive Web Design. Nueva York: A Book Apart.

Objetivos pedagógicos:

- Promover la capacidad de interpretar y aplicar brief publicitarios en proyectos audiovisuales.
- Establecer un vínculo claro entre los conceptos teóricos de diseño multimedial y su implementación en la práctica mediante actividades que incluyan la ideación y la creación de piezas gráficas y audiovisuales.
- Fomentar la integración creativa de conceptos teóricos y prácticos en el uso de software especializado para la producción de contenido multimedia que responda a las demandas de los medios digitales actuales.

- Impulsar el desarrollo de habilidades técnicas en la producción de imágenes.
- Incentivar la construcción de una sensibilidad estética propia, apoyada en una comprensión integral de las posibilidades técnicas y creativas del diseño multimedial.

Objetivos Específicos

- Capacitarse en el uso de software especializado para la edición de imágenes fijas y en movimiento, incluyendo herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator y After Effects.
- Desarrollar habilidades prácticas para la creación de composiciones gráficas estáticas y dinámicas, aplicando conceptos fundamentales como jerarquía visual, ritmo y coherencia narrativa.
- Comprender el branding visual y audiovisual como herramienta clave en la comunicación corporativa, explorando la creación de logotipos, isotipos e identidades visuales dinámicas.
- Conocer los principios técnicos de exportación, resolución y optimización de contenido digital para su distribución en redes sociales, cine y televisión.
- Ejercitar la creatividad y la experimentación mediante la aplicación de conceptos teóricos a proyectos prácticos que integren la edición, la animación y la postproducción audiovisual.

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.

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**

Aquellas personas que no alcancen los objetivos durante la cursada del cuatrimestre, deberán rendir un examen final para la aprobación de la asignatura. El mismo consistirá en la evaluación de todos los contenidos teóricos y de la entrega de la producción de los trabajos prácticos, como también de los esquicios desarrollados en la cursada.