

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO

PROGRAMA ASIGNATURA: TECNOLOGÍA DE DISEÑO ORIENTADO II (COMUNICACIÓN VISUAL-MULTIMEDIA) (240226).

Carrera: DISEÑO en COMUNICACIÓN VISUAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°954/22 y su modificatoria UNM-CS N° 1.044/23)¹

Carrera: DISEÑO MULTIMEDIAL (Plan de estudios aprobado por Resolución UNM-CS N°955/22 y su modificatoria UNM-R N°51/23)²

Área: Tecnología del diseño

Trayecto Curricular: Ciclo de formación inicial.

Período: 2° Cuatrimestre – Año 2

Modalidad: Presencial

Carga Horaria: 64 (sesenta y cuatro) horas

Vigencia: a partir del 2^{do} Cuatrimestre 2024

Clases: 16 dieciséis)

Régimen: regularidad o libre

Responsable de la asignatura: D. I. Marianela Jauregui

Programa elaborado por: D. I. Marianela Jauregui

Fundamentación:

Esta asignatura propone la adquisición, a nivel introductorio, de habilidades y saberes del diseño animado; y el impreso en su aplicación tecnológica para un amplio desempeño profesional, potenciando sus capacidades creativas. Se orientará a los estudiantes al desarrollo del proceso de producción hasta la materialización del producto final (tanto impreso como animado).

Se busca que incorporen los saberes necesarios tanto para la reproducción impresa (preparación de archivos, métodos de impresión, y pre prensa) como en la reproducción animada (técnicas de animación, preparación de archivos, correcta exportación, formatos y compatibilidades). La incorporación de lenguaje técnico académico y la exploración de tecnologías aplicadas con variadas herramientas son vitales y estructurales para su desarrollo. Se pretende en este nivel, formar profesionales orientados a generar una conciencia crítica acerca de sus determinaciones proyectuales y el impacto de estas en áreas culturales, sociales y económicas.

El contenido pedagógico de la asignatura derivará en un proyecto grupal, donde se pone en relieve la producción de piezas audiovisuales y comunicacionales, de manera analógica y digital.

Objetivos generales:

- Comprender las diferentes situaciones interior-exterior.
- Indagar en reforzar los mensajes a través de las variantes tecnológicas.
- Instruir sobre los navegadores de internet y la programación.

¹ Reconocimiento oficial y validez nacional del título aprobado por Resolución ME N° 2833/23.

² Reconocimiento oficial y validez nacional del título en trámite

Contenidos mínimos:

Entorno interior y exterior. La importancia del material en la comunicación visual y multimedial. Conceptos fundamentales: las clases, los objetos, los mensajes, los métodos, composición, sobrecarga y polimorfismo. Interacción en navegadores de internet mediante HTML dinámico, el modelo de objetos para documento (DOM) y programación orientada a objetos.

Programa:

Unidad 1:

Técnicas de impresión actuales: Tipos de impresiones más comunes, características, preparación de archivos para impresión (separación de color, tintas especiales; líneas de corte, de doblez, cortantes, lacas, márgenes y áreas de seguridad; etc) y preparación de originales. Tipos de soportes, papeles, acabados y sus particularidades.

Unidad 2:

Introducción al Lenguaje audiovisual: Introducción a las técnicas de animación (2d tradicional/digital; rotoscopía, stop motion, 3d, motion graphics). Sus características y diferencias. Principios y fundamentos de la animación. Animación de personaje. Desarrollo de Storyboard.

Unidad 3

Desarrollo de proceso creativo: animatic. Ritmo, timing y sonido. Encuadre, formatos, dimensiones y segmentos del cuadro, regla de tercios, composición y estructuras gráficas. Aplicación del lenguaje audiovisual con herramientas digitales (Software digitales) Integraciones tecnológicas. El montaje. Concepto técnico y concepto narrativo. Las técnicas y principios del montaje.

Bibliografía:

AMOUNT J. y BERGARA A. (2005). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Ediciones Paidós.

ANDREU C. coord. (2016) *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. AECID: Madrid en <http://www.aecid.es/Centro-Documentacion/Documentos/Publicaciones%20AECID/guia%20audiovisual%20ok.pdf>

BOHÓRQUÉZ, M. (2016) *El diseño audiovisual en* <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf>

DOUGLAS KATZ S. (2000). *Plano a plano: de la idea a la pantalla*. Edición Paperback.

Objetivos pedagógicos

- Desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales para la creación de contenido impreso y multimedial.
- Comprender y conocer las técnicas básicas de animación.
- Comprender y conocer las técnicas más utilizadas de impresión y sus procesos de preparación de originales.
- Aprender a planificar, producir y editar una pieza tanto para impresión como para animación.
- Integrar conocimientos teóricos y prácticos en un proyecto final.
- Adquirir conocimientos técnicos con el objetivo de lograr una pieza lista

para su reproducción en sistemas actuales de impresión y en la animación de personaje.

- Desarrollar procesos en modalidad taller para la solución de problemas de diseño y desarrollo de piezas visuales, desde la tecnología a través de herramientas analógicas y digitales.
- Elaborar material audiovisual para los canales de difusión a través del uso de tecnologías acorde a los medios contemporáneos.

Metodología de trabajo:

En esta etapa de las Carreras de Diseño en Comunicación Visual y Diseño Multimedial, el objetivo es profundizar y reforzar en las temáticas abordadas en años anteriores, buscando brindar un abanico de conocimientos técnicos que faciliten al alumno la inserción en el ámbito laboral.

Se trabajará articulando los conocimientos y contenidos de otras materias, para otorgar a la/el alumna/o una visión de diseño global e interrelacionado de los conceptos.

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 y de diseño que resolverán a través de la reflexión, el debate y la aplicación, con sus pares. La ejecución de esta metodología será a través de trabajos grupales, poniendo en valor dicha experiencia, que permita la optimización de los recursos que posee la Universidad.

Esta práctica será reforzada a través de textos, cortos animados, documentales, etc., relacionados con los módulos pedagógicos y abriendo espacios de debate para la reflexión colectiva.

Será fundamental el uso del aula virtual donde se proporcionará material teórico y audiovisual, y se generará un canal de comunicación permanente.

Evaluación y aprobación:

Es una materia de promoción directa, por lo tanto, su aprobación depende del desempeño satisfactorio en los trabajos prácticos y de los exámenes parciales. 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 alumno deberá contar con los siguientes requisitos:

- a. Asistencia 75 % (setenta y cinco por ciento) clases prácticas.
- b. Aprobación 100 % (cien por ciento) de los Trabajos Prácticos (TPs) y parcial/es con calificación 7 (siete) o superior. Cada una de las instancias de evaluación contarán con una instancia de recuperación.

– Con examen final, como alumno regular

Cuando el/la alumno/a cumpla con los requisitos a y b, pero apruebe el/los parcial/es y los trabajos prácticos con calificación igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) podrá aprobar la asignatura mediante un examen final de acuerdo con la normativa de la UNM.

– Por examen libre

De acuerdo con normativa vigente. Éste consistirá en la evaluación de los contenidos teóricos desarrollados en el cuatrimestre.