



**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**

**2026**

**Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología**

**Disposición**

**Número: UNM- DCAYT 7 / 26**

**Ciudad de Moreno**

**02/03/2026**

**Referencia:** Aprobación Programa Asignatura TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL III (240640)

---

VISTO el Expediente N° UNM-EXP: 22/2026 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 TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL III (240640), del ÁREA: PRÁCTICAS DE DISEÑO, correspondiente al CICLO DE FORMACIÓN PROFESIONAL de la Carrera DISEÑO MULTIMEDIAL del DEPARTAMENTO DE CIENCIAS APLICADAS Y TECNOLOGÍA, de esta UNIVERSIDAD, aconsejando su aprobación con vigencia a partir del 1er. cuatrimestre del Ciclo Lectivo 2026.

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

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



**República Argentina – Universidad Nacional de Moreno**

**2026**

**Departamento de Ciencias Aplicadas y Tecnología**

**Disposición**

Que el CONSEJO del DEPARTAMENTO DE CIENCIAS APLICADAS Y TECNOLOGÍA, en Sesión Ordinaria N° 01/26 de fecha 26 de febrero de 2026, trató y aprobó la decisión propiciada, conforme lo establecido en el artículo 2° de la Parte I del REGLAMENTO GENERAL ACADÉMICO.

Por ello,

**EL CONSEJO DEL DEPARTAMENTO DE CIENCIAS APLICADAS Y  
TECNOLOGÍA de la UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO  
DISPONE:**

**ARTÍCULO 1°.- Aprobar el Programa de la Asignatura TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL III (240640), del ÁREA: PRÁCTICAS DE DISEÑO, correspondiente al CICLO DE FORMACIÓN PROFESIONAL de la Carrera DISEÑO MULTIMEDIAL del DEPARTAMENTO DE CIENCIAS APLICADAS Y TECNOLOGÍA, de esta UNIVERSIDAD, con vigencia a partir del 1er. cuatrimestre del Ciclo Lectivo 2026, el que como Anexo I forma parte integrante de la presente Disposición.**

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

**Fdo.: Arqta. María Liliana TARAMASSO. DIRECTORA DECANA**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE MORENO**

**PROGRAMA ASIGNATURA: TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL III (240640)**

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

**Área:** Prácticas de Diseño

**Trayecto Curricular:** Ciclo de Formación Profesional

**Período:** 1° Cuatrimestre – Año 4

**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 2026

**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 III profundiza y amplía los contenidos desarrollados en Taller de Diseño Multimedial II, articulando teoría y práctica en el marco de un espacio de taller donde la experimentación resulta central. Su propósito es consolidar una comprensión crítica del diseño multimedial a partir de la relación entre signos, interfaces, interactividad y territorio, situando la producción en un cruce entre lo técnico, lo comunicacional y lo estético.

El enfoque de la materia propone una mirada interdisciplinaria que integra herramientas digitales, dispositivos físicos y metodologías de exploración visual en tiempo real.

La Unidad 1 introduce la interfaz como sistema de mediación, analizando su dimensión semiótica, sus niveles de sistematicidad y su vinculación con la identidad visual y funcional de los productos multimediales. La interfaz es abordada como estructura, como lenguaje y como espacio condicionado por la experiencia del usuario, el dispositivo y el contexto.

La Unidad 2 expande este marco hacia la creación de imágenes generativas y procesos visuales reactivos en tiempo real. Se trabajan principios de la imagen algorítmica, el procesamiento dinámico de video y la articulación entre datos, movimiento, sonido y visualidad. La construcción de entornos visuales situados permite comprender cómo el cuerpo, el espacio físico y las condiciones materiales del territorio intervienen en la percepción y en el sentido de las experiencias multimediales contemporáneas.

A lo largo de ambos recorridos, el taller promueve la exploración con herramientas digitales y dispositivos interactivos, el diseño de prototipos y la construcción de interfaces sensoriales. El trabajo colaborativo, el análisis crítico y la realización de producciones concretas permiten a las y los estudiantes desarrollar competencias técnicas y creativas, fortalecer su capacidad de resolución de problemas y consolidar un lenguaje propio dentro de un campo en permanente transformación.

---

<sup>1</sup> Reconocimiento oficial y validez nacional del título otorgado por RESOL-2024-544-APN-SE#MCH

## **Objetivos Generales:**

- Formar a un profesional capacitado para interpretar, resolver e innovar, como participe calificado, en el ámbito de la producción de signos e interfaces de la comunicación multimediática.
- Elaborar producciones concretas que resuelvan desde la multimedia, problemáticas técnicas, comunicacionales y estéticas.
- Investigar sobre la utilización de las herramientas digitales en función de un lenguaje propio, desarrollando destrezas perceptivas y operativas, conceptualización e ideación y capacidad de juicio y crítica en lo estético, comunicacional y técnico.

## **Contenidos mínimos:**

Signos. Interfaz con el usuario. Identidad. Identidad en los productos multimediales. Concepto de sistematicidad. Niveles y planos de sistematicidad. Concepto de transferencia de información. Diferentes modos de organización y compensaciones o interrelaciones entre estos tres conceptos en función de los diversos productos. El contexto como condicionante. Elaboración de producciones concretas. Herramientas digitales en función de un lenguaje.

## **Programa:**

**Unidad 1:** Interfaz, signos e identidad en productos multimediales. La interfaz como espacio de mediación entre usuarios, sistemas e información. Tipologías de interfaces y sus implicancias en la construcción de sentido. El signo en la interfaz: planos de significación, códigos, convenciones y lectura situada. Identidad en los productos multimediales: coherencia visual, sistematicidad y transferencia de información entre elementos gráficos, narrativos y funcionales. Niveles y planos de sistematicidad: estructura, jerarquía visual, navegabilidad y flujos de interacción. El contexto como condicionante (usuario, dispositivo, entorno). Usabilidad y accesibilidad: criterios para la elaboración de producciones concretas. Herramientas digitales orientadas al desarrollo de interfaces como lenguaje.

**Unidad 2:** Técnicas de creación de imágenes en tiempo real. Fundamentos de imagen generativa: patrones, loops y matrices. Procesos visuales en tiempo real. Integración de audio, movimiento y datos como variables de modulación. Transformación de imágenes y video: filtros, composición y manipulación en vivo. Identidad visual en sistemas generativos. Entornos para visualización en tiempo real: criterios de diseño, proyección, mapping y uso de superficies alternativas. Interfaces de control mediante sensores y protocolos de comunicación. Territorio y visualidad: cómo el espacio físico, sus condiciones materiales y su dinámica social influyen en la configuración y lectura de las imágenes en tiempo real. Experiencia visual situada: relación entre cuerpo, entorno y percepción. Integración multimedial entre imagen, sonido y gesto.

## **Bibliografía:**

ALONSO, R. (2016): Elogio de la Low-Tech: historia y estética de las artes electrónicas en América Latina. Luna.

BAUMAN, Z. (2002): Modernidad líquida. Ed. Fondo de Cultura Económica, España.

GARCÍA, R. (2016): Arte y robótica: la tecnología como experimentación estética. Casimiro.

- KOZAK, C. (2012): Tecno-poéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología. Caja Negra, Bs. As.
- MUNARI, B. (2016): ¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Editorial GG.
- MUNARI, B. (2016): Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica. Barcelona: Editorial GG.
- MUNARI, B. (2018): Artista y Diseñador. Editorial GG.
- PARIKKA, J. (2025): Imágenes operativas. De la representación visual al cálculo y la automatización. Caja Negra Editora, Buenos Aires, Argentina.
- REBENTISCH, J. (2018): Estética de la instalación. Buenos Aires: Caja Negra.
- SCOLARI, C. (2018): Las leyes de la interfaz. Gedisa.

### **Objetivos de aprendizaje**

- Incorporar técnicas y metodologías vinculadas a la producción visual en tiempo real, la imagen generativa y la manipulación dinámica de video, integrando herramientas digitales y dispositivos interactivos en proyectos multimediales.
- Desarrollar competencias para la creación de instalaciones y entornos visuales situados, explorando el mapping, la proyección en distintos soportes y la relación entre imagen, espacio y cuerpo.
- Investigar sobre la utilización de las herramientas digitales en función de un lenguaje propio, desarrollando destrezas perceptivas y operativas, conceptualización e ideación y capacidad de juicio y crítica en lo estético, comunicacional y técnico.
- Comprender los signos en los productos multimediales desde una perspectiva semiótica y funcional.
- Analizar la identidad como sistema: elementos, coherencias, variaciones.
- Entender el concepto de sistematicidad y sus niveles.
- Comprender el rol de la interfaz en la experiencia del usuario.
- Asimilar los modos de transferencia de información en productos multimediales.
- Relacionar sistematicidad, estructura y contexto de uso.
- Resolver un caso práctico con herramientas digitales.

### **Objetivos pedagógicos:**

- Fomentar el desarrollo de habilidades creativas, técnicas y analíticas, articulando conceptos teóricos con prácticas experimentales orientadas a la innovación en sistemas interactivos e interfaces multimediales.
- Desarrollar en las y los estudiantes la capacidad de seleccionar, justificar y aplicar herramientas, procedimientos y estrategias de diseño para dar respuesta a problemáticas específicas en contextos multimediales.
- Potenciar el aprendizaje colaborativo dentro del taller, fortaleciendo la capacidad de trabajo individual y grupal para afrontar desafíos técnicos, conceptuales y creativos propios del diseño multimedial contemporáneo.
- Formar diseñadores multimediales capaces de tomar decisiones fundamentadas sobre el uso de tecnologías, lenguajes visuales y dispositivos interactivos, con criterio profesional y conciencia del contexto, el territorio y la experiencia del usuario.

### **Metodología de trabajo:**

Se adoptará una metodología de taller activo para el desarrollo de la materia durante el cuatrimestre. Se realizarán trabajos prácticos, que favorezcan 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, la entrega final y el examen teórico con una calificación de 4 o superior.

## Hoja de firmas