

Nombre de la asignatura: Introducción al diseño multimedia
Código de la asignatura (00825)
Carrera: Diseño Gráfico
Año de la asignatura en el plan de estudios: 4to año

Contenidos Mínimos

El lenguaje multimedia. Texto, gráficos, imágenes. Gráficos en movimiento, imágenes en movimiento. Tipos de medios: discretos y continuos. Usos y Funciones de la multimedia. Multimedia para la educación. Multimedia para la información. Multimedia para el entretenimiento. La narración multimedial. Guión multimedial, principio de combinación entre medios continuos y discretos.

1.- Docentes a cargo de la asignatura (nombre y apellido completo)

Docente	Cargo
Rafael Ignacio Guerrero	JTP

2.- Cargo de cada docente asociado a la materia

Docente	Cargo

3.- Objetivos

Poder analizar y manejar las principales tecnologías de aplicaciones multimediales para poder implementarlas en el diseño gráfico, proporcionando a los estudiantes el nivel de especialización profesional ideal en este campo en permanente expansión y transformaciones.

4.- Metodología

Actividades individuales y/o grupales de aplicación práctica semanal y por unidad temática.
Presentación de ejercicios de aplicación de los conocimientos para ser elaborados por los alumnos.

5.- Modalidad de cursada (deje solo el que corresponda)

Teórico-Práctico

6.- Estrategias de evaluación

Evaluaciones sobre la base de trabajos prácticos de aplicación de los conocimientos adquiridos.

7.- Unidades Temáticas (Contenidos)

Unidad 1: Introducción

La Web 2.0

Evolución de tecnologías

Diferencias entre sitios web, sitios web mobile y aplicaciones

Ejemplos de web 2.0 e interacción con redes sociales

Browsers disponibles

Resoluciones de pantalla para dispositivos móviles

Ejemplos de sitios específicos

Unidad 2: Diseño

Creación de Blog y la plataforma Wordpress

Animación Flash: desarrollo de banner animados.

¿Qué es el diseño de interacción?

Desarrollo de productos interactivos.

- PDF Interactivo y Sitios Web.

Percepción y diseño visual

Unidad 3: Revistas Digitales para dispositivos mobile

(Creación de una revista digital, cuyo resultado final es una aplicación básica)

8.- Bibliografía obligatoria

1. Cox. J. (2010) "iPad and Other Tablets Scores High on Business Use", Network World Magazine.
2. Lee J. (2012) "The Evolution of Smart Mobile Devices. Using Operate system iOS and Android as an example".
3. de la Riva D. (2007) "Aplicaciones Web para celulares", Tesis de Grado. Facultad de Informática. Universidad Nacional de La Plata.
4. Zanoni Leandro (2008) "El imperio Digital".

9.- Bibliografía complementaria