

Escuela de comunicación audiovisual La Metro

Asignatura: Diseño multimedia I

Curso: Primer año

Profesora: Lila Pagola

Año 2008 / Plan 2005

Objetivos de la materia:

- que el alumno reconozca las distintas formas de la actividad proyectual y se ubique en su rol como diseñador interactivo.
- que el alumno comience a reconocer la especificidad del diseño interactivo multimedia mediante el análisis y la realización de productos.
- que el alumno maneje conceptos básicos de comunicación visual que le permitan realizar análisis críticos de su producción y la de su entorno.
- que el alumno desarrolle un proceso de diseño interactivo básico, desde su concepción como problema de diseño hasta su resolución técnica con herramientas básicas.

Fundamentación y enfoque:

El diseño en la era electrónica ha registrado mutaciones¹ que exigen la incorporación de tecnología, lenguajes, prácticas que pueden seguir siendo entendidas dentro del amplio marco de las actividades proyectuales. Los distintos ámbitos del diseño comparten la premisa básica de ser mediadores entre el hombre y sus necesidades, de crear artefactos que permitan al hombre llevar a cabo una acción eficaz, sea ésta material o inmaterial, inscripta en prácticas culturales tan diversas como cocinar, peinarse, usar el dinero o enviar un mensaje electrónico, siempre ubicadas en un contexto histórico específico que les dá sentido.

El diseño de aplicaciones interactivas es una área en conformación y mutación continua dentro de la práctica proyectual, en relación al desarrollo de la tecnología digital que permite interfases más complejas en su concepción y función, con la inclusión de información en múltiples medios: visual, audiovisual, sonoro, textual.

Los diseñadores interactivos deberán incorporar la experiencia del diseño de información (en el diseño gráfico y audiovisual) para adaptarla a las necesidades específicas del diseño de interfases de comunicación entre la información digital y el usuario.

Desde esa premisa básica se hace necesario que los alumnos conozcan los fundamentos del diseño, en sus aspectos comunicacionales y formales, e

¹ Parafraseando a Gui Bonsiepe, en "del objeto a la interfase, mutaciones del diseño" Edic. Infinito, Buenos Aires 1999.

identifiquen la problemática básica del diseño de información como un proceso que parte desde una necesidad comunicativa y finaliza en una interfase (una imagen, un producto audiovisual o multimedial) que permite darle satisfacción. De ello se desprende, que la cátedra entiende que el diseño es una actividad cuya función social es mejorar la calidad de vida de las personas, no simplemente “estetizar” los productos informáticos para su mayor aceptación en el mercado.

La introducción a conceptos generales y la definición del campo de estudio y el rol profesional del diseñador interactivo se considera como un punto de partida unificador que permite a los alumnos posicionarse respecto de su vocación, conocer el estado experimental de la disciplina asumiendo un rol proactivo en el cursado, frente a los cambios permanentes que exige su área de desempeño.

Contenidos

Unidad I Sobre el diseño			
Ideas básicas	Contenidos conceptuales	Contenidos procedimentales	Actividades
Definir el área de trabajo para encontrar las similitudes y diferencias con otras áreas de diseño, partiendo de la breve historia de la disciplina. 2 clases 13 y 27 de marzo	● Concepto de diseño (Bonsiepe). ● Clasificación de las áreas del diseño. Diseño interactivo, diseño multimedia y diseño visual. ● Objetivo del diseño. ● La interfase al diseño de información. ● Perfil del diseñador multimedial. ● Relación entre tecnología, técnicas y diseño. Breve reseña.	Lectura de distintas definiciones de diseño. Reconocimiento de elementos comunes y diferenciales. Reconocimiento de las tradiciones de diseño que aportaron a la definición del diseño interactivo.	Reconocimiento de elementos de la definición en ejemplos de buen y mal diseño. Reconocimiento de diferencias y similitudes entre diseño gráfico, audiovisual y diseño de software, mediante ejemplos.
Unidad II Diseño interactivo			
Reflexionar sobre la especificidad del diseño de interactivos multimediales manejando la terminología básica y la evolución histórica del concepto y la tecnología de su disciplina.	● Características específicas del diseño interactivo: no linealidad.	Representación de estructuras comunicativas: lineales, no lineales, simultáneas. Representación de estructuras hipertextuales por tipo de navegación (Berenguer/Wilson).	Reconstrucción de estructuras hipertextuales de ejemplos en la web (diagramas de flujo)
	● Concepto de Digital. Hipertexto. Hipermedia. Interactividad. Interfase. Breve historia del desarrollo de los	Búsqueda de conceptos, buscando superposiciones y referencias de origen.	Comparación de definiciones, reconocimiento de articulación o contradicción entre ellas, y

5 clases 3 de abril al 8 de mayo	conceptos y la tecnología que les dió origen.		referencia a otros conceptos. Acuerdo de uso en la cátedra.
	● Diseño de interfase gráfica de usuario. (GUI). Tipos: Simulación/directas.	Reconocimiento en ejemplos de interfaces textuales y GUI (directas y de simulación).	Resolución de diseño de interfase GUI de simulación y directa a partir de los mismos elementos.
	● Clasificación de interactivos por género, cantidad y calidad de interacción requerida al usuario, acceso y/o posibilidad de modificar la información.	Caracterización de interactivos en géneros (Orihuela/Santos) por tipo de contenido. Casos mixtos o indefinidos. Visualización de ejemplos. Caracterización de los diseños interactivos por la calidad y cantidad de interacción requerida al usuario (Berenguer)	Búsqueda y reconocimiento de ejemplos de cada género. Análisis de ejemplos dados, de género mixto o indefinido. Análisis de ejemplos dados de ejemplos de distinta calidad de interacción: mínima, exploratoria, condicional, contributoria.
15 de mayo: parcial 1			
Unidad III Proceso de diseño			
Métodos de diseño como un proceso que empieza en una necesidad humana que el producto busca satisfacer en una situación comunicativa con el usuario. El diseño es un proceso que tiene etapas. Revisar varios modelos según diversos autores. 6 clases 22 de mayo al 26 de junio	● Proceso de diseño. Etapas. Especificidad del diseño interactivo. ● Diseño de información. ● Diseño de interacción. ● Diseño de interfase gráfica.	Revisión de procesos de diseño adaptados al diseño interactivo desde el diseño gráfico (Frascara). Revisión del proceso de diseño interactivo de Kristof y Satran.	Recorrido de las etapas de un proceso de diseño en un caso concreto: el sitio web de una escuela con varios niveles de enseñanza. TP2 Organización de contenidos en una estructura hipertextual. Diseño de la actividad del interactor (navegación y permanencia) Diseño gráfico y otros recursos de pantalla.
	● Introducción al User testing. (formas de evaluación de las interfaces respecto de los objetivos del diseño)	La eficacia del diseño medida en la evaluación por usuarios.	Verificación de cumplimiento de objetivos de diseño propuestos en el TP2 mediante un test de usuarios básico.

Metodología

Tratándose de una disciplina nueva, de escasa representación en el imaginario social y/o limitada a productos específicos, partiremos de aquello que los alumnos crean o conozcan para nivelar, aclarar (buscando en la historia) y acordar conceptos operativos para el desarrollo de las prácticas de diseño. Se estimulará en los alumnos el aporte de soluciones creativas a las situaciones planteadas, en relación a la actitud proactiva que se espera que desarrollen como profesionales de un campo en parte en construcción y/o en permanente cambio.

Se buscará que los alumnos incorporen los conceptos como instrumentos de análisis de los diseños que los rodean, y sobre todo, como herramientas de construcción de sus propias estrategias de comunicación. El análisis de casos y la realización de ejemplos serán los modos de evaluación preponderantes.

Recursos

Weblog de la materia: www.dinteractivo.wordpress.com

Sitios web en línea

Cdroms interactivos

Sistemas operativos en cd vivo (p.e Ubuntu Linux)

Emuladores de sistemas operativos/dispositivos no disponibles

Realización de estructuras hipertextuales en forma de diagramas de flujo o mapas de navegación.

Organización de contenidos /creación de categorías al estilo de mapas conceptuales.

Cronograma

Indicado en cada Unidad del programa.

Correlaciones o coordinaciones con otras materias

Las destrezas técnicas requeridas para el TP1 y TP3 están coordinadas con Imagen Digital I e Informática e Internet I en función de sus respectivos programas.

No existen otras correlaciones.

Bibliografía básica

AAVV. Curso *Introducción a la Interacción Persona-Ordenador. El libro electrónico*. Disponible en línea en <http://griho.udl.es/ipo/libroe.html>. España. 2006. Capítulos **Introducción a la IPO** y **Diseño**.

Orihuela Jose Luis y Santos María L., *Introducción al diseño digital*. Anaya Multimedia. 1999.
Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Edic. Infinito Buenos Aires, Argentina. 1999.
Frascara, Jorge. *Diseño gráfico y comunicación*. Edic. Infinito. Buenos Aires Argentina. 1994.
Levy, Pierre. *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Ed. Edicial. Col. Interfaces. Buenos Aires. 1990
Kristof, R y Satran A. *Diseño interactivo*. Ed. Anaya Multimedia. 1999. España.
Berenguer, Xavier. *Escribir programas interactivos*. <http://www.iaa.upf.es/formats/formats1/a01et.htm>
Wilson, Steven. *The aesthetics and practice of designing interactive computer events*. 1994
<http://userwww.sfsu.edu/~swilson/papers/interactive2.html>

Bibliografía ampliatoria

Colorado Castellary, Arturo. *Hipercultura visual. El reto del hipermedia en el arte y la educación*. Editorial Madrid: Complutense, 1998.
Landow, George, P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Editorial Barcelona: Paidós, 1996.
Apple computer Inc. *Human interfase guidelines*. The Apple desktop interfase. www.apple.com
Bou Bouza, Guillem. *El guión multimedia*. Anaya Multimedia. 1998.
Jorge La Ferla, Martin Groissman (comp.) *El medio es el diseño*. Eudeba, Buenos Aires. 1998
Llovet, Jordi. *Ideología y metodología del diseño*. Ed. Gustavo Gili SA. Barcelona. 1981
Davila, Mela. *Hipertexto*. Mecad E-journal 2. publicado en línea en www.mecad.org