



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

CARRERA: ANALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

ASIGNATURA: SISTEMAS OPERATIVOS

DEPARTAMENTO/AREA: CIENCIAS DE LA INFORMACION

CUATRIMESTRE: I

HORAS CATEDRA SEMANALES: 3 **AÑO:** 2010

DOCENTE: IVAN SANCHEZ

FUNDAMENTACIÓN:

Los medios de comunicación han cambiado, y los productos multimedia son cada vez más importantes y solicitados. La labor de un diseñador multimedia no será solamente la de resolver técnicamente una producción hipermedia, sino también comunicar con este nuevo lenguaje. Para ello se lo debe dotar al alumno de la noción básica de comunicación y conceptualización NO LINEAL. Nuestra cultura está adecuada al pensamiento lineal. Ya sea literatura, cine y hasta contenidos educativos. Pero la hipermedia tiene códigos propios de un lenguaje que el Diseñador deberá comprender y ejecutar no sólo como usuario, sino también como Emisor del mensaje. Se debe experimentar con esta nueva comunicación hasta encontrar la teoría propia que haga al alumno comprender que la comunicación ha cambiado tal y como la conocía. Pantanoso es el terreno, pero empíricos los estudios que avalan el cambio. Sobre ellos se basará la materia. Entendiendo además que el cambio es constante, por ende la teoría. Por lo tanto se intentará crear una conciencia de atención a los cambios y constante capacitación para no perder competitividad.

OBJETIVO GENERAL:

El objetivo fundamental será el de dotar al alumno de los conocimientos teóricos y prácticos para entender la comunicación Multimedia. Teniendo como ejes principales la multiplicidad de mensajes agrupados por la multimedia y la diversidad de lecturas posibles gracias a la no linealidad. Pensar en el usuario como objetivo comunicativo antes que el emisor que lo contrata.

METODOLOGÍA

Se pretende una metodología activa, donde el alumno sea parte fundamental en su propio aprendizaje. Se intentará una motivación orientada al trabajo, la creación de hábitos de estudio, investigación, trabajo en equipo. Para poder desarrollar esta metodología, se integrará desde la lección teórica del profesor hasta la facilitación de materiales de trabajo y prácticos tanto individuales como grupales.

EVALUACIÓN

Para cursar la materia se deberán aprobar todos los trabajos prácticos. Cada parcial tendrá una instancia recuperatoria.

Se desarrollarán durante el transcurso de la cursada distintos trabajos prácticos que formaran un concepto general evaluativo del alumno.

Para aprobar la materia se deberá rendir un examen teórico-práctico.

La evaluación actitudinal del alumno (participación en clase, predisposición para el aprendizaje y autoaprendizaje) será un punto importante de evaluación en el cursado.

PROGRAMA ANALÍTICO



1.- CONCEPTOS SOBRE MULTIMEDIA

- 1.1. Introducción
- 1.2. Definición de Multimedia e Hipermedia
- 1.3. Tipos de Aplicaciones Multimedia
 - 1.3.1. Publicación Electrónica
 - 1.3.2. Tratamiento de Información
 - 1.3.3. Enseñanza Interactiva
 - 1.3.4. Entretenimiento Interactivo
 - 1.3.5. Comunicaciones
 - 1.3.6. Creación y Producción
- 1.4. Medios
 - 1.4.1. El medio de Percepción
 - 1.4.2. El medio de Representación
 - 1.4.3. El medio de Presentación
 - 1.4.4. El medio de Almacenamiento
 - 1.4.5. El medio de Transmisión
 - 1.4.6. El medio de Intercambio de información

2. Avance de las TICs

- 2.1 Web 1.0 y 1.5
- 2.2 Web 2.0
 - 2.2.1 Servicios
 - 2.2.2 Comunidades, Redes Sociales, Redes Colaborativas (Wikis)
 - 2.2.3 Medios Participativos
 - 2.2.4 Filtrado y Personalización (RSS)
 - 2.2.5 CONTENIDOS (Blogs, Podcast, Videocast, e-Learning)
- 2.3 Web 3.0
- 2.4 Web 4.0
- 2.5 PROBLEMATICAS:
 - 2.5.1 Tecnofobia / Tecnofilia
 - 2.5.2 Brecha Digital
 - 2.5.3 Alfabetización Digital
 - 2.5.4 Cultura / Comunicación (narrativa no lineal)
 - 2.5.5 Problemas y Soluciones de la Era Digital (¿Para qué?, ¿Para quién?)

3.- COMPONENTES MULTIMEDIA

- 3.1. Introducción
- 3.2. Texto en multimedia
- 3.3. Imágenes en multimedia
 - 3.3.1. Mapas de bits
 - 3.3.2. Imágenes vectoriales
- 3.4. Sonido
- 3.5. Video
- 3.6. Animaciones

4. El Cambio que representa la Comunicación Digital

- 4.1. de Audiencia a Usuario
- 4.2. de Medio a Contenido
- 4.3. de Soporte/Formato a Multimedia
- 4.4. de Periodicidad a Tiempo Real
- 4.5. de Escasez a Abundancia
- 4.6. de Intermediación a Desintermediación
- 4.7. de Distribución a Acceso
- 4.8. de la Unidireccionalidad a Interactividad



4.9. de Lineal a Hipertexto
4.10 de la Información al Conocimiento

CRONOGRAMA:

UNIDAD	I	II	III	IV
%(*)	35	25	20	20

(*) Sobre el total del tiempo destinado en el cuatrimestre

BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

"Web 2.0", Antonio Fumero y Genís Roca, Fundación Orange, 2.007, España

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

."Ser Digital" Nicholas Negroponte

"Ciberculturas 2.0", Alejandro Piscitelli

"El Guión Multimedia", Guillem Bou Bouzá, Editorial ANAYA Multimedia, 1.997, España