



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: DISEÑO MULTIMEDIAL I

DEPARTAMENTO/AREA: CINECIAS DE LA INFORMACION

CUATRIMESTRE: V

HORAS CATEDRA SEMANALES: 6

AÑO LECTIVO: 2010

PROFESOR A CARGO: SEBASTIAN VITULLO

FUNDAMENTACIÓN:

Lograr que los alumnos adquieran mayores conocimientos en la utilización de las herramientas y las técnicas en función de la idea multimedial.

Que puedan diseñar y codificar mensajes en soporte multimedia.

Que formen un criterio propio y personal de diseño.

OBJETIVO GENERAL

Que el alumno incorpore los conceptos básicos de diseño de sistemas interactivos y ejercite la conceptualización en la tarea de Diseñar. Otorgando sentido al desarrollo de todo proyecto.

METODOLOGIA

Las clases serán conceptuales-teórico-prácticas y se tendrá en cuenta el desempeño de los alumnos en las mismas.

Las condiciones de entrega se establecerán entre los alumnos y el Profesor durante el cursado de la materia.

EVALUACION

La evaluación se instrumenta de manera constante durante el cursado de la asignatura, en Para cursar la asignatura los alumnos deberán aprobar los Trabajos Prácticos y un Trabajo Práctico Integrador.

Para promocionar la signatura deberán aprobar un Teórico Integrador.

El final será oral con obligatoriedad de presentarse con todos los trabajos prácticos solicitados así como el práctico integrador.

PROGRAMA ANALITICO

1º UNIDAD: Desarrollo de un proyecto multimedia / hipermedia.

Conceptos:

- Definición de Multimedia.
- Definición de Hipermedia.
- Definición de Interfaz.
- Diseño centrado en el humano y diseño centrado en el usuario.
- El diseño de la interfaz en el ciclo del diseño.

Criterios de Diseño de Sistemas Interactivos parte 1:

- La ergonomía y la psicología cognoscitiva: conciente cognoscitivo e in-conciente cognoscitivo / estímulos audiovisuales.
- Centro de atención: formación de hábitos / ejecución de tareas simultáneas / singularidad, orígenes y beneficios del centro de atención único.
- Modos, Monotonía y Mitos: Definición de modos / preferencias del usuario y modos temporales.



2º UNIDAD: Cuantificación.

Criterios de Diseño de Sistemas Interactivos parte 2:

- Construcción Sustantivo – Verbo. Comparación con Verbo - Sustantivo.
- Visibilidad y Evidencia.
- Monotonía.
- Dicotomía principiante – experto.
- Interfaces intuitivas y naturales.

Cuantificación:

- Análisis cuantitativo de interfaces.
- Modelo GOMS a nivel de tecleo.
- Tiempos de la interfaz: tecleo / señalamiento / inicio / preparación mental / respuesta.
- Medida de la eficiencia de la Interfaz.

Cronograma:

UNIDAD	I	II
%(*)	50	50

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

BIBLIOGRAFIA:

- "Diseño de Sistemas Interactivos" . **Jef Raskin.**