



**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 II

**DEPARTAMENTO/AREA:** CIENCIAS 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**

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**

**UNIDAD 1:** Etapa de desarrollo de un proyecto multimedia.

Investigación previa al armado del proyecto: información visual/información directa/información de campo/información pública y privada y procesado de la información.

Ejercicios de creatividad, ensayos en imagen y sonido.

Formulación de estrategia creativa

Objetivos de la comunicación

**UNIDAD 2:** Expresión creativa para el desarrollo de un producto multimedia.

Diseño del producto: bocetos, elección de colores, íconos, interfaces.

La simbología del producto, la imagen, la ilustración, el argumento.

Códigos sónicos, orales, visuales, cromáticos, simbólicos, icónicos.



Formatos de archivos para multimedia. Importación y exportación de las piezas.

Definir la imagen deseada.

El uso del producto. Informes

**UNIDAD 3:** Manejo de costos para la realización de un producto multimedia.

Análisis de costos, montos de inversión y presupuestos, costo y valor del producto multimedia.

**UNIDAD 4:** Armado del Proyecto con todas sus piezas.

**Cronograma:**

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

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

**BIBLIOGRAFIA:**

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