



OBJETIVOS GENERALES

Dado el avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación social (TICS) que están incidiendo hoy en día en los diversos medios audiovisuales, cine, video, televisión y especialmente en el nuevo medio denominado MULTIMEDIA, se considera imprescindible que los alumnos de la Carrera tengan una formación complementaria que complete su perfil y puedan acceder al conocimiento técnico / práctico de los procesos digitales multimediales ya sean en los medios tradicionales y en este nuevo medio en si, a los efectos de orientarse hacia un perfil profesional de diseñador multimedia, actualmente hoy muy solicitado en el mercado profesional y laboral.

PROGRAMA ANALÍTICO

1. Análisis de las relaciones y diferencias productivas y metodológicas entre el cine el video y la televisión.
2. Las tecnologías del cine el video y la televisión comparadas, los efectos especiales FX y las nuevas técnicas digitales de producción y postproducción audiovisual.
3. Los diversos procesos multimediales en le cine, el video y la televisión, la tecnología analógica vs la tecnología digital, el complejo sistema de la ingeniería y tecnología digital.
4. El espacio interno y el espacio off tradicional cinematográfico y televisivo y sus técnicas de composición del encuadre, influencias figurativas compositivas y de producción de sentido en el nuevo medio denominado MULTIMEDIA.
5. Incidencia de las técnicas digitales en el proceso de montaje, no solo en el montaje horizontal sino especialmente en el nuevo concepto de montaje vertical o montaje multicapas que modifica la organización compositiva del espacio en el encuadre en la producción multimedial.
6. El nuevo medio denominado multimedia y las diversas aplicaciones artísticas, educacionales y comerciales.



7. La informatización de los medios audiovisuales, la operación en la red internet, los teletextos, las paginas web, los fotoblogs, los videoblogs, el stop motion, la animación digital y la interactividad digital estableciendo un “nuevo paradigma narrativo”

8. Diseño de paginas web de diversos tipos: web institucional, web informativa, web publicitaria de productos, web educativa, web personal, web art.

9. Diseño de presentación de películas de largometrajes (títulos y efectos), trailers promocionales, demos, spot de ventas, spot publicitarios, vidoclips, net art, diseño de pantalla de televisión, apertura de programas de televisión, separadores con efectos, spot promocionales.

10. La multimedia como instrumento didáctico pedagógico que actualmente esta desarrollando un nuevo concepto de la enseñanza interactiva (ya sea de tipo presencial o educación a distancia), constituyendo de hecho, además de la innovación narrativa, “un nuevo paradigma cognitivo”

11. La multimedia como instrumento comunicacional para ser utilizado en conferencias, lanzamiento de productos, stand de ventas, etc. (del power point tradicional a la multimedia interactiva).

12. Nuevo diseño composicional y operativo en las diversas aplicaciones de la multimedia, los recursos técnico / expresivos del diseño digital, la elaboración de un metalenguaje digital (en formación), los nuevos recursos de montaje y post-producción digital, los sistemas de registro y post-producción HD como una revolución comunicacional en el medio audiovisual en general, la nueva comunicación interactiva del futuro denominada triple play (televisión, teléfono e internet).

13. Las diversas aplicaciones de distintos tipos de software, operatividad y artesanía para diseñar productos multimedia, el software de diseño de paginas web, el software de edición adobe premiere y after effect, el software de edición profesional Avid, el software de edición de corrección de color photoshop, el software flash animation, el software animación 2d y 3d, el software multimedia

14. El rol del diseñador multimedia, análisis del campo profesional artístico y laboral, orientaciones para completar una formación profesional. Análisis de los diversos campos de acción en el cine en el video la televisión y la multimedia propiamente dicha, conclusiones y evaluación final.



TRABAJOS PRÁCTICOS

Durante todo el cuatrimestre los alumnos realizarán una serie de trabajos prácticos programados en forma escalonada y progresiva hasta la realización del T.P. Final, como ejemplo colocamos algunos de los trabajos mencionados:

1. Investigación y análisis de las diferencias y relaciones entre el cine, video y televisión elaborando una monografía al respecto.
2. Elaboración compositiva de diversos encuadres cinevideográficos de diversos formatos (dibujados a mano y/o computadora).
3. Práctica de nivelación en la operatividad de computadoras y operación de photoshop y software de edición
4. Diseño de títulos e imagen de presentación de una película de largometraje.
5. Diseño de pantalla de TV sobre la apertura de un programa.
6. Diseño multicapas de mezclar varias imágenes y textos como entrenamiento para el diseño multimedia (elaborado en computadora y entregando un print para su evaluación).
7. Diseño de una página web elemental de texto e imagen (elaborado en computadora y entregando un print para su evaluación).
8. A partir de modelos compositivos pictóricos (como por ejemplo los cuadros de MONDRIAN elaborar una página web).
9. Elaboración de un guión para la realización de un stop motion con animación incluida.
10. Elaboración de un story board del guión presentado para la realización de un stop motion
11. Trabajo Práctico Final: Realización por computadora del producto stop motion mencionado, presentado en CD o DVD.
12. Corrección de trabajos, devolución y comentarios. Evaluación final.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERAS DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO



Materia Electiva: Introducción al Diseño en Multimedia
Cátedra: Hermida

Curso: Cuatrimestral

Año Académico: 2007
Carga Horaria: 60 hs.

Rodolfo Hermida
Profesor Titular

