

diseño en multimedia

Programa

Contenidos básicos



programa

BI INTERFA FADU.

Unidad I. Introducción

Orígenes y evolución de la computación gráfica. Campos de acción e instrumentación. La graficación y visualización de datos y procesos en la pantalla electrónica. Metáforas, representación y visualización. Aparición de las GUI (Graphical Unit Interfaces). Problemas conceptuales y metodológicos. Información, comunicación, significación.

Unidad II. Los sistemas digitales

La imagen digital. Problemas metodológicos de la transferencia analógico-digital. El procesamiento digital de la imagen y el sonido. Sistemas y procedimientos. Descripción y análisis del proceso digital. Alcances y límites de la transferencia. Sistemas, procedimientos y soportes. Estado del arte: disposición y análisis crítico de las plataformas y aplicaciones disponibles para el diseñador.

programa

Unidad III. La imagen electrónica

Análisis de la imagen electrónica. Aspectos morfológicos y perceptuales. Los elementos gráficos en la pantalla. Color y forma en los sistemas digitales. Protocolos y standards de color; sistemas de referencia y calibración. Manejo y procesamiento del color en aplicaciones y equipos. Diseño y percepción de la imagen electrónica. Composición, pregnancia y legibilidad en la imagen digital. La tipografía electrónica. Sistemas, unidades y convenciones de las fuentes en pantalla. Códigos de lectura y reconocimiento.

Unidad IV. Los sistemas multimedia

Descripción de los sistemas multimediáticos: su origen, evolución y aplicaciones. Los géneros del “lenguaje” multimediático. El libro electrónico, roll-playig, los juegos tipo “arcade” Las aplicaciones multimedia: astronomía en multimedia y simulación de procesos físico-mecánicos.

BIBLIOTECA FAD

programa

Imagen, imagen en movimiento y sonido. Archivos, sistemas y protocolos. Interacción de los elementos en el espacio virtual. Relaciones formales y perceptivas entre imágenes y sonido.

Unidad V. El lenguaje multimediático

Instancias en la presentación multimediática. Interfases, usuarios e interactividad. Puesta en escena y contenidos del discurso multimediático. Multimedia, hipertexto e hipermedia. Interactividad y control. El desarrollo del multimedia en el eje temporal. Aspectos narrativos. Géneros y estilística de lo multimediático.



diseño en **multimedia**

Bibliografía

Lecturas recomendadas

bibliografía

A.A.V.V
El cuento de ciencia ficción del siglo XIX
— Centro Editor de América Latina; Buenos Aires, 1978.
Selección y notas: Jorge A. Sánchez.

Aziosmanoff, Florent
Interactivité: Le message c'est l'utilisation du médium
en *Nov Art*, Junio-Septiembre de 1994.

Benedikt, m. (ed.)
Cyberspace: First Steps
MIT Press; Cambridge, Mass., 1991.

Bourdieu, Pierre
Disposition esthétique et compétence artistique
Les Temps Modernes, n° 295, febrero de 1971.

Branscomb, Anne
"Common Law for the Electronic Frontier"
en *Scientific American*, September 1991, vol. 265, n° 3.

Brouste, Pierre. y Cotte, Dominique
Le Multimedia, promesse e limite
Editorial E.S.F.; París, 1993.

Brun, Jean
La mano y el espíritu
Fondo de Cultura Económica; México, 1975.

Burdea, Grigori y Coiffet, Philippe
La Réalité Virtuelle
Editorial Hermès; París, 1973.

Carter, Sebastian et al.
Twentieth Century Type Designers
Trefoil; Londres, 1987.

bibliografía

- Chaum, David
"Achieving Electronic Privacy"
en *Scientific American*, Agosto de 1992, vol. 267, n° 2.
- Cipolla, Carlo M. y Birdsall, Derek
The Technology of Man
Holt, Rinehart and Winston; New York, 1980.
- Colonna, Jean-François
Images du virtuel
Editorial Addison-Wesley; Paris, 1994.
- Crutchfield, James P
"Caos"
en *Investigación y Ciencia*, febrero de 1987.
- Dawkins, Richard
The Blind Watchmaker
Norton; New York, 1987.
- Ditto, William L. & Pecora, Louis M.
"Mastering Chaos"
en *Scientific American*, Agosto de 1993, vol. 269, n° 2.
- Dorfles, Gillo
Naturaleza y artificio
Lumen; Barcelona, 1972.
- Fischler, Martin y Firschein, Oscar
The Eye, the Brain and the Computer
Addison-Wesley; Reading, Massachusetts, 1987.
- Friedhoff, R M. & Benzon, W.
Visualization: The Second Computer Revolution
Harry N. Abrams; New York, 1989.



F.A.D.

bibliografía

- Frutiger, Adrian
Type, Sign. Symbol
ABC Verlag, Zunch, 1980.
- Gardner, Howard
La nueva ciencia de la mente
Paidós; Barcelona, 1988.
- Guedj, Denis
La Révolution des Savants
Gallimard, 1988.
- Heller, Steven & Chwast, Seymour
Graphic Style: from Victorian to Post-Modern
Harry N. Abrams, Nueva York, 1988.
- Hofstadter, Douglas R.
“¿Mecanizar la inspiración?”
en *Investigación y Ciencia*, nº 74, noviembre de 1982.
- Jones, John Ch.
Diseñar el diseño
Gustavo Gili; Barcelona, 1985.
- Khanna, Tarun
Foundations of Neural Networks
Addison-Wesley; Reading, MA, 1990.
- Kapor, michael
“Civil Liberties in Cyber-space”
en *Scientific American*, Septiembre de 1991, nº 3, pp. 116 y ss.
- Jitrik, Noé
La producción cultural
Cuadernos de marcha, julio-agosto de 1979.

bibliografía

- Laurel, Brenda (ed.)
The art of Human-Computer Interface design
Addison-Wesley; Reading, Mass., 1990.
- Lesieur, Marcel
“La turbulencia desarrollada”
en *Mundo Científico*, n° 22, vol. 3.
- Lynch, K.
The Image of the City
The MIT Press; Cambridge, MA, 1990.
- Mandelbrot, Benoit
The Fractal Geometry of Nature
W H. Freeman; San Francisco, 1982.
- McDermon, Catherine
Street Style: British Design In the 80's
The Design Council, Londres, 1987.
- Meggs, Phillip B.
A History of Graphic Design
Van Nostrand Reinhold, Nueva York, 1983.
- Milner, Max
La fantasmagoría
Fondo de Cultura Económica; México, 1990.
- Morin, Edgar
El espíritu del tiempo
Taurus; Madrid, 1966.
- Moles, Abraham
Sociodinamyque de la culture
Editorial Mouton; La Haya, 1967.

bibliografía

- Müller Brockmann, Josef
The Graphic Designer and his Design Problems
Arthur Niggli, Teufen AR (Suiza), 1983.
- Olins, Wally
Corporate Identity
Thames & Hudson, Londres, 1989.
- Prata, Stephen
Artificial Life Playhouse
Wait Group Press; Corte Madera, California, 1992.
- Prigogine, Ilya
¿ Tan sólo una ilusión?
Tusquets; Barcelona, 1988.
- Ross Anderson, Alan
Controversias sobre mentes y máquinas
Tusquets; Barcelona, 1984.
- Rosset, Clément
La anti-naturaleza
Taurus; Madrid, 1974
- Spencer, Herbert
The Liberated Page
Lund Humphries, Londres, 1987.
- Stampe, Dave et al.
Virtual Reality Creations
The Waite Group; Corte Madera, California, 1993.
- Steinberg, Saul H.
Five Hundred Years of Printing
Penguin Books, Londres, 1955.

BIBI

.A.D.V.

bibliografía

- Thomas, C. L.
Games, Theory and Applications
Ellis Horwood Limited; Chichester, England, 1986.
- Tufte, Edward
Envisioning Information
Graphics press; Cheshire, Ct., 1990.
- Virilio, Paul
Estética de la desaparición
Anagrama; Barcelona, 1988.
- Wayte Gibbs, W
"Body English. Controlling Computers with twitch and glance"
en *Scientific American*. Agosto de 1993, vol. 269, nº 2.
- Wegner, Tim & Tyler, Bert
Fractal Creations
The Waite Group Press; Corte Madera, CA, 1993.
- Weiser, Mark
"The Computer of the 21st. Century"
en *Scientific American*. Septiembre de 1991, vol. 265, nº 3.
- Wildbur, Peter
Information Graphics
Trefoil, Londres, 1989.
- Wilson, Robin J. y Watkins, John
Graphs. An Introductory Approach
John Wiley & Sons; New York, 1990.