



PROGRAMA

Espacio Curricular: **Multimedia**

Carrera: **Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado**

Profesora: **D. G. Pasi Claudia.**

Curso: **Tercer Año**

Modalidad: **Anual**

Año Lectivo: **2017**

Horas: jueves de 21.30 a 22.30 hs

CONTENIDOS CONCEPTUALES:

Unidad 1: Hardware Multimedia:

Historia de la tecnología multimedia. Soportes de almacenamiento, estructura física y lógica. Grabadoras de CD-ROM. Tarjetas. Otros dispositivos.

Unidad 2: Introducción a la Multimedia:

¿Qué es Multimedia?. Elementos que la conforman. Múltiples medios integrados. Formatos de producción digitales. Interactividad. Sonido, video y animación. Aplicación de multimedia. Hipertexto. Nodo. Relaciones entre nodos. Link. Sistemas hipertextos. Usos y aplicaciones. Hiperdocumento. Textos no secuenciales. Diferencias con los textos tradicionales. Prezi. Google drive. Powerpoint. Stop motion.

Unidad 3: 3D Studio Max:

Entorno de 3D Studio Max. Iniciar una escena. Creación de objetos. Objetos geométricos. Seleccionar, mover y situar objetos. Alineación y ajustes. Formas spline y su modificación. Copias y matrices. Editar splines. Objetos solevados. Modelando con subobjetos. Objetos nurbs. Luces, cámaras y materiales. Representación y animación.

Unidad 4: Sonido:

Concepto. Tipos de Sonido. Almacenamiento y reproducción del sonido. Almacenamiento en forma analógica. Almacenamiento en forma digital. Diferencias. Cómo convertir una señal analógica en digital. Ondas analógicas. Ondas digitales. Representación de ondas de sonido. Placas de sonido. Frecuencia. Formatos de audio digital. CD-DA. Waverform audio. CD-ROM. Generación del sonido secuenciadores MIDI. Características. Usos.

Unidad 5: Imagen:

Imágenes creadas. Creación personal. Free images. Clipart. Imágenes obtenidas. Imágenes scaneadas. Fotografías digitalizadas. Imagen de video



digitalizado. Animación. Concepto. Animación bidimensional. Animación tridimensional. Como lograr tres dimensiones en pantalla plan. Programa a utilizar: Adobe Photoshop, herramientas.

Unidad 6: Video:

Adaptadores video-VGA. VGA-video. Placas captura de video. Placas de digitalización y compresión. Almacenamiento de la señal de video. Implementación de la grabación de video. Técnicas. Lossy Compresión. MPEG. JPEG.

BIBLIOGRAFIA.

- Quero Catalinas, Enrique - Rubio López, Rocío – “Diseño y Realización de Servicios de Presentación en Entornos gráficos”. Editorial Paraninfo - Thomson Learning. Año 2001.
- Computer Aided Education, S. A. “3D STUDIO MAX” Editorial CAE. Año 2005.
- Revistas PC, Magazine, Argentina. Año 2007.
- DE LA CRUZ HERAS, Daniel. ROMIGLIA Kali FLASH MX 2004. PROYECTOS PROFESIONALES. ANAYA MULTIMEDIA. Junio 2004.
- CRUZ HERAS y otros. DISEÑO WEB CON FLASH. Edición 2006. ANAYA MULTIMEDIA.
- ESCUDERO FERNANDEZ, Sofía. 1º edición noviembre 2005. FLASH MX. INICIACION Y REFERENCIA: McGraw-Hill.
- DE LA CRUZ HERAS Daniel y otros. Flash, PHP y MySQL. Contenidos dinámicos. Anaya multimedia. Edición 2006.
- ISSI CAMY Lázaro. FLASH MX. ANAYA MULTIMEDIA.



PLANIFICACION

Carrera: Tecnicatura Superior en Diseño Gráfico Computarizado

Espacio Curricular: Multimedia

Profesora: D. G. Pasi Claudia.

Curso: Tercer año. 2017

Distribución Cronológica: Anual

Horas: jueves de 21.30 a 22.30 hs

FUNDAMENTACION

Este espacio curricular propone dar a conocer contenidos en relación a el crecimiento de la tecnología, debido a que la comunicación es ahora interactiva y se dispone a todo tipo de material (sonoro, visual, texto) registrándose en múltiples medios (memorias de computadoras, videos, discos, CD, etc.), y debido a que la multimedia abarca esta amplia gama de tecnología de la información, se propone contenidos que genere la búsqueda de información, manejo de diversos formatos, lecturas comprensivas, relación con otros datos y análisis de información, continuando con el almacenamiento de la información elaborada y la presentación adecuada de los resultados.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

- Comprender el concepto de multimedia
- Identificar las diferentes tipologías de software
- Conocer los significados de la terminología específica.
- Identificar las herramientas de programación.
- Aplicar las herramientas para crear y editar texto.
- Utilizar los reproductores de video y sonido.
- Manejo de las combinaciones entrelazadas de los elementos de texto, grafico, sonido, animación y video.
- Contribuir al logro de aprendizajes a través de un buen diseño, creativo y objetivo.
- Calidad técnica y estética en sus elementos: Títulos, menús, ventanas, iconos, botones, espacios de texto-imagen, formularios, barras de navegación, barras de estado, elementos

CONTENIDOS CONCEPTUALES

UNIDAD 1: HARDWARE MULTIMEDIA

Historia de la tecnología multimedia. Soportes de almacenamiento, estructura física y lógica. Grabadoras de CD-ROM. Tarjetas. Otros dispositivos.



UNIDAD 2: INTRODUCCIÓN A LA MULTIMEDIA

¿Qué es Multimedia?. Elementos que la conforman. Múltiples medios integrados. Formatos de producción digitales. Interactividad. Sonido, video y animación. Aplicación de multimedia. Hipertexto. Nodo. Relaciones entre nodos. Link. Sistemas hipertextos. Usos y aplicaciones. Hiperdocumento. Textos no secuenciales. Diferencias con los textos tradicionales.

UNIDAD 3: SONIDO

Concepto. Tipos de Sonido. Almacenamiento y reproducción del sonido. Almacenamiento en forma analógica. Almacenamiento en forma digital. Diferencias. Cómo convertir una señal analógica en digital. Ondas analógicas. Ondas digitales. Representación de ondas de sonido. Placas de sonido. Frecuencia. Formatos de audio digital. CD-DA. Waverform audio. CD-ROM. Generación del sonido secuenciadores MIDI. Características. Usos.

UNIDAD 4: IMAGEN

Imágenes creadas. Creación personal. Free images. Clipart. Imágenes obtenidas. Imágenes scaneadas. Fotografías digitalizadas. Imagen de video digitalizado. Animación. Concepto. Animación bidimensional. Animación tridimensional. Como lograr tres dimensiones en pantalla plan. Programa a utilizar: Adobe Photoshop, herramientas.

UNIDAD 5: VIDEO

Adaptadores video-VGA. VGA-video. Placas captura de video. Placas de digitalización y compresión. Almacenamiento de la señal de video. Implementación de la grabación de video. Técnicas. Lossy Compresión. MPEG. JPEG.

CONTENIDOS PROCEDIMENTALES

- Reconocimientos de las partes y funciones del programa.
- Usos específicos de las herramientas.
- Interpretación de lectura y análisis de gráficos y páginas web.
- Análisis de productos comunicacionales

ESTRATEGIAS DIDACTICAS

- Ejercitación mediante programas específicos.
- Aprendizaje por investigación
- Exposición y análisis de los trabajo.
- *Búsqueda de información actual.*
- Ejercitación mediante los programas específicos.



CRITERIOS DE EVALUACION

- Elaboración individual y /o grupal de trabajos en clases.
- Valoración y respeto por sus producciones y la de sus pares.
- Autoevaluación y coevaluación.
- Proceso del alumno en las actividades propuestas frente a las dificultades del programa a trabajar.

INSTRUMENTOS DE EVALUACION

La evaluación será en forma permanente y se evaluará el manejo de la máquina, grado de participación e interacción del alumno con el recurso, también se tendrá en cuenta el uso eficiente de las herramientas de cada programa, la precisión en el desarrollo de las actividades solicitadas y la presentación general del trabajo teniendo en cuenta la estética adecuada y pertinente), la evaluación será en forma individual, con una defensa oral con análisis de la producción.

BIBLIOGRAFIA.

- Quero Catalinas, Enrique - Rubio López, Rocío – “Diseño y Realización de Servicios de Presentación en Entornos gráficos”. Editorial Paraninfo - Thomson Learning. Año 2001.
- Computer Aided Education, S. A. “3D STUDIO MAX” Editorial CAE. Año 2005.
- Revistas PC, Magazine, Argentina. Año 2007.
- DE LA CRUZ HERAS, Daniel. ROMIGLIA Kali FLASH MX 2004. PROYECTOS PROFESIONALES. ANAYA MULTIMEDIA. Junio 2004.
- CRUZ HERAS y otros. DISEÑO WEB CON FLASH. Edición 2006. ANAYA MULTIMEDIA.
- ESCUDERO FERNANDEZ, Sofía. 1º edición noviembre 2005. FLASH MX. INICIACION Y REFERENCIA: McGraw-Hill.
- DE LA CRUZ HERAS Daniel y otros. Flash, PHP y MySQL. Contenidos dinámicos. Anaya multimedia. Edición 2006.
- ISSI CAMY Lázaro. FLASH MX. ANAYA MULTIMEDIA.