

Área de Competencias Comunicacionales | Programa de Formación en Gestión de la Comunicación Digital Universitaria

## CURSO “GESTIÓN DE OBJETOS MULTIMEDIA”

Semipresencial / 2015

### 1. Presentación

Dentro del Programa de Formación en gestión de la comunicación digital - 2014, diseñado en el marco de los acuerdos de trabajo y las coordinaciones desarrolladas entre la Unidad de Comunicación (UCUR), el Área Tecnológica de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual de la FArq-IENBA y el Instituto de Capacitación y Formación (ICF) de la UdelaR, se propone el curso: Gestión de Objetos Multimedia.

La apuesta a la capacitación de los/as funcionarios/as en la gestión de la comunicación digital aparece como una respuesta pertinente en los contextos actuales de transformación de la UdelaR, atendiendo demandas de formación específicas que incluyen las competencias para la gestión y el manejo de los lenguajes y objetos multimedia en referencia a los procesos, medios, canales, mensajes y el uso de las TIC en el trabajo universitario.

El curso busca dar respuestas a las siguientes preguntas y a otras que irán surgiendo del análisis de prácticas y técnicas que se utilizan para organizar los procesos de producción de los nuevos medios: ¿se puede organizar el proceso de desarrollo de un sitio web, de aplicaciones interactivas, juegos didácticos, intervenciones en redes sociales y apps?, ¿existen metodologías que permiten coordinar las diferentes tareas y actividades necesarias para la realización de un proyecto interactivo funcional?, ¿se pueden potenciar los conocimientos que diferentes disciplinas (comunicación, imagen, sonido, programación, etc.) aportan a un proceso común de trabajo?.

### 2. Objetivos

- Formar a los/as funcionarios/as de la UdelaR a través de espacios de capacitación que habiliten el desarrollo de competencias para la mejora y el fortalecimiento de su desempeño en la organización universitaria, con énfasis en el análisis de la gestión de la comunicación digital en formatos multimedia.
- Contribuir a mejorar las herramientas de comunicación de los/as participantes, buscando aportar elementos desde las TIC y su aplicabilidad en el contexto universitario, integrando en la dinámica de trabajo de los espacios universitarios nuevas herramientas multimedia.
- Indagar en las posibilidades de organización de procesos interdisciplinarios de trabajo con proyectos y aplicaciones interactivas, analizando y evaluando técnicas y estrategias

referentes a los nuevos medios e integrando perspectivas con la “programabilidad” propia de los medios actuales.

### **3. Destinatarios**

Dirigido a funcionarios/as de la UdelaR que realizan tareas y actividades en procesos de comunicación e información que incorporan las TIC, gestionando medios y canales de comunicación digitales-electrónicos universitarios.

### **4. Carga horaria / Duración**

El curso tendrá una carga horaria de 30 horas teórico-prácticas, distribuidas de la siguiente forma: 15 horas de taller presencial y 15 horas de trabajo a distancia en la plataforma EVA-UdelaR.

### **5. Modalidad / Metodología**

El curso se desarrolla en modalidad semipresencial. Se propone una metodología de trabajo participativa que se verá favorecida por el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), el involucramiento de los/as participantes y el intercambio entre los mismos.

El curso articula clases presenciales (de análisis, exposición e intercambio de contenidos teórico-metodológicos y trabajo grupal) con los foros de discusión, actividades individuales y de producción grupal en los encuentros a distancia en base tareas definidas y la realización de talleres prácticos. Para ello el curso presenta una modalidad semipresencial con utilización de la Plataforma EVA-UdelaR / [Capacitación](#).

### **6. Programa / Contenido temático**

MÓDULO 1: De la lectura a la navegación.

- El proyecto de información vs. el proyecto espacial: tema del proyecto, objetivos, sinopsis, argumento. Interdisciplinariedad y roles.
- Comunicación visual: Composición. Legibilidad. Contraste. Principio de profundidad, de rotura del marco, de simetría, de barrido. El trabajo con las diagonales. Encuadres.
- Comunicación Sonora. Ambientación sonora. Espacio y voz en off. Uso de música.
- Interactividad. Arquitectura de la información. Usabilidad. Escenas interactivas. Zonas y elementos sensibles.

MÓDULO 2: El modelo de organización cinematográfico.

- Historia / Guión literario. Estructura / Navegación. Escenas / Módulos-Carácter. Destinatarios. Diálogo / Contenidos + enlaces. Acción emocional / Metáfora. Acción física / Contenidos “media”.
- Linealidad / Interactividad.
- Hojas de desglose / Guión técnico.

MÓDULO 3: El modelo de organización informático.

- Análisis. Diseño conceptual del modelo de datos. Diseño funcional.
- Diseño físico de la interfaz. Prototipado.
- Implementación. Evaluación.

MÓDULO 4: Hacia un modelo mixto de organización.

- Guión Multimedia. La narración audiovisual interactiva.
- Ambientación de la aplicación. Organización de los contenidos.
- Presentación de los contenidos. Storyboarding interactivo.
- Interacción y ergonomía. Aplicaciones versus web sites.

## 7. Sistema de Evaluación

Certificado de asistencia y aprobación si el participante asistió al 75 % de las clases presenciales, participó de las actividades a distancia y aprobó las evaluaciones propuestas. La evaluación se realizará en base al trabajo final individual y de las diversas tareas propuestas durante el curso.

## 8. Docentes

Docentes Adjuntos Mag. Daniela González y Lic. Fabrizio Scarone del Área Tecnológica de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual de la Farq-IENBA.

## 9. Bibliografía

- El guión multimedia, Edición 2003 - Guillem Bou Bauza (Ed. Anaya Multimedia).
- Proyectos multimedia. Imagen, sonido y vídeo - Nicolás Boullosa Guerrero. (Ed. Anaya Multimedia, 2004).
- Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia - Antonio Moreno (Paidós, 2000).
- ArtScience - WebDesign. Jeffrey Veen. (New Raiders, 2000).
- Producción y diseño gráfico para la World Wide Web - Antonio Fernández-Coca (Paidós Comunicación, 1998).
- Cultura Digital Comunicación y Sociedad - Montagu, Pimentel, Groisman (Paidós Comunicación, 2004).
- El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones - Syd Field (Plot Ediciones, 2001).
- El lenguaje de los nuevos medios de comunicación - Lev Manovich (Paidós Comunicación, 2005).
- La Sintaxis de la Imagen - D. A. Dondis (GG Diseño) Rústica, 2012.
- Fundamentos del diseño bi-tri dimensional - Wucius Wong (GG Diseño) Rústica, 2013.