

MEDIOS DIGITALES 3

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE
DEPTO. DE FILOSOFÍA, ARTES Y LETRAS
SECCIÓN DE ARTES PLÁSTICA

AP -7114 Medios Digitales 3
Requisito: Medios Digitales 2
Correquisitos: Sistemas de Reproducción 3
Créditos: 2

Horas semanales: 4 horas clase, 2 horas estudio independiente.

Profesor: Lic. Manfred Araya Parra
manfred.araya@gmail.com

Descripción del curso

El gran impacto de la computación y el Internet en el quehacer de múltiples disciplinas y la vida diaria, ha ampliado el perfil profesional del diseñador gráfico. Hoy día el mercado demanda un diseñador con dominio de diferentes paquetes de software especializado web, así como conocimientos en el diseño de piezas multimediales.

Los 'productos' digitales se caracterizan por contener información en formato digital y por ser multimediales, es decir que incluyen elementos tales como sonido, imágenes, texto, movimiento y línea temporal. Asimismo el fenómeno de la interactividad ha modificado el paradigma de la comunicación visual permitiéndole al usuario/espectador controlar la presentación y entrega misma de la información.

Es imperativo que el diseñador gráfico domine adecuadamente estas nuevas tecnologías de representación. Para ello, es necesario dotarlo de las destrezas y habilidades técnicas en el uso de software especializado. La soltura en el manejo del software le permitirá al diseñador orientar y potenciar su creatividad dentro de las posibilidades que el medio permite.

Este curso introduce al estudiante en el estudio de software especializado para el diseño de piezas multimediales tales como sitios web, animaciones e interfaces graficas. Es un curso de carácter técnico donde interesa primordialmente que el estudiante se familiarice con la producción de estos medios.

Objetivo general

- Desarrollar conocimientos y destrezas en el uso de software especializado para la producción de piezas multimediales de diseño gráfico.

Objetivos específicos

- Dominar en un nivel básico los diferentes paquetes de software del mercado para crear productos web, y animación.
- Desarrollar prácticas en computadora utilizando el software de estudio.
- Desarrollar destrezas y habilidades en el uso del software de estudio.
- Identificar estrategias de uso de aplicaciones para desarrollar diversos productos digitales tales como web, animación.
- Conocer elementos sobre principios de animación 2D para su utilización en pantalla.

Contenidos

Animación

- Interfaz del software
- Herramientas de dibujo
- Animación básica: la línea de tiempo y sus elementos
- Capas, máscaras y guías de recorrido
- *Tweening (motion and shape)*
- La animación tipo *motion* y sus variantes
- Símbolos e instancias
- *Bitmaps*
- Botones
- Uso básico de Action Script
- Manipulación de textos
- Publicación de documentos
- Principios de animación 2D
- Usabilidad
- Diseño de interfaz

Diseño web y diseño interactivo

- Interfaz del software
- La página básica
- Tablas y layout
- Ligas y navegación
- *Rollovers, pop-up menus* y otros tipos de botones
- Formatos de imágenes y características
- *Image maps*
- HTML Básico
- Manipulación de textos
- Publicación en el web
- Producción de gráficos para web y pantalla.
- Producción de plantillas para web
- Administración básica del sitio web (FTP, http)
- Interacción con otras aplicaciones
- Principios de mercadeo y colocación de paginas Web.

Procedimiento metodológico

El aula es un laboratorio de cómputo en el que se desarrollan prácticas, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los estudiantes. El trabajo es de carácter individual donde cada estudiante debe realizar prácticas en computadora sobre los temas vistos en clase. Habrá sesiones de presentación de muestras interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño interactivo aplicado y claridad en la eficiencia de la estructura comunicacional.

Notas:

Las horas de trabajo en el laboratorio son exclusivas para los proyectos o tareas del curso, los estudiantes que usen este tiempo y el equipo del laboratorio para asuntos personales o ajenos al curso se les descontaran puntos del trabajo en clase.

En los talleres se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos

Evaluación

Aprovechamiento: trabajo en clase, participación y motivación	35%
Trabajos y ejercicios Extraclase	25%
Investigaciones y exposiciones	10%
Proyecto 1, Tipografía dinámica	15%
Proyecto 2 Página Web	15%

Las fechas para evaluación de proyectos se indicaran con un mínimo de una semana de anticipación, los estudiantes tiene 15 min después de la hora indicada para presentarse con sus trabajos terminados, pasados los 15 min se comenzara a descontar puntos de la nota del proyecto.

Nota:

Los porcentajes pueden variar según el desarrollo del curso, siempre en común acuerdo entre los estudiantes y el profesor.

Debido a la modalidad del curso, la presencia y partición del estudiante tiene gran importancia, por lo que se considerará reprobado aquel estudiante que se ausente más de 3 veces o su equivalente en llegadas tardías. 2 tardías equivalen a una ausencia.

Se considera como ausencia, si el estudiante se presenta 45 min después de iniciada la clase.

Se considera como llegada tardía, si el estudiante se presenta 15 min después de iniciada la clase.

Bibliografía básica

New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.

Goto, K. & Cotler, E. **Web Redesign, Workflow that Works.** Indiana: New Ryders. 2002.

McCloud, Scott. **Understanding Comics.** New York: Harper Collins, 1993.

E. England; A. Finney. **Managing Multimedia.** Project Management for Interactive Media. Essex: Addison-Wesley, 1999.

Arte y Diseño por Ordenador. MC Ediciones. (Revista)

Eccher Clint, **Diseño Web Profesional.** Grupo Anaya. 2011

Austin Tricia & Doust Richard. **Diseño de Nuevos Medios de Comunicación.** Blume 2008