

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA**  
**Facultad de Lenguas y Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Especialización en Lenguaje y Comunicación Digital – Cohorte 2021**

<b>Nombre de la actividad</b>	<b>Taller 2: Comprensión y Producción de Textos Multimediales</b>
<b>Tipo de actividad</b>	<b>Taller</b>
<b>Docente responsable a cargo</b>	<b>Esp. Lila Pagola</b>
<b>Docente colaborador</b>	<b>Dr. Maximiliano Bron</b>
<b>Carga horaria</b>	<b>30 horas reloj</b>
<b>Mes de dictado:</b>	<b>Agosto 2021</b> <b>(Clases sincrónicas: jueves de 17 a 19 horas – Comienza 5/8/21)</b>

### **Resumen**

Los textos multimediales son centrales en las prácticas comunicativas contemporáneas desde hace casi dos siglos: con las sucesivas innovaciones técnicas en los medios de comunicación de masas desde la invención de la fotografía (1839) en adelante, la comunicación ha devenido progresiva y acentuadamente **multimedial**, y -más recientemente- unificada en modos de producción y circulación digitales.

Por ende, comprender, saber producir y gestionar textos multimediales es una habilidad clave para los comunicadores, especialmente para tensionar, complementar y contrastar con los modos de producción y recepción del texto verbal.

*Comprender* textos multimedia es la etapa analítica requerida para identificar sus características en la experiencia de recepción, sus potencialidades pero también su complejidad realizativa y su especificidad discursiva, así como aspectos socio-culturales de su circulación e interpretación.

*Crear* textos multimediales implica introducirse en metodologías de producción interdisciplinarias, con complejidades escalables pero que en cualquier caso requieren de competencias específicas a cubrir por división de roles o mediante estrategias de convergencia digital y colaboración estratégica.

## **Objetivos**

El objetivo de este espacio curricular es presentar a los estudiantes elementos básicos de los textos multimediales en su especificidad, tanto a nivel de recepción e interpretación como en los procesos de producción y puesta en circulación, especialmente en entornos digitales.

Se espera que los y las estudiantes:

1. identifiquen la especificidad de los textos multimediales respecto de la experiencia de recepción que promueven en sus destinatarios, con sus potencialidades y límites
2. conozcan un conjunto básico de herramientas y procesos para el diseño de experiencia de usuario, así como una metodología proyectual para abordar la creación de textos multimediales interactivos y digitales orientados a entornos digitales, en escalas diversas de complejidad realizativa

## **Contenidos**

Innovaciones tecnológicas y configuración de nuevos lenguajes: diseño multimedia digital y diseño interactivo. Condiciones de producción, circulación y recepción de textos multimediales: categorías para su análisis. Introducción a herramientas y metodologías proyectuales para la producción multimedial.

### **Núcleo I: Bases conceptuales y técnicas de la producción interactiva multimedial**

Conceptos clave: diseño interactivo, hipertexto/interactividad: perspectivas sobre la creación y la experiencia de usuario en textos multimediales interactivos. Géneros y pactos de lectura.

Procesos técnicos básicos en la producción multimedia interactiva para entornos digitales: optimización de imágenes, tratamiento de audio/video.

### **Núcleo II: Proceso de diseño para creación de textos multimediales interactivos**

Diseño de experiencia de usuario: concepto y metodología de diseño centrado en el usuario.

Diseño de información: perfil de usuario, situación de uso y otras definiciones de requerimientos.

Diseño de interacción: variables técnicas y humanas. Introducción a HCI (human-computer interaction). Aspectos legales de la producción multimedial: introducción a conceptos básicos y recomendaciones.

### **Núcleo III: Herramientas y modos de producción de textos multimediales**

Competencias, funciones y estrategias de trabajo según proyecto. Sistemas de autoría y roles en producciones multimediales según escala. Introducción al diseño en html+CSS, CMS y análisis de requerimientos técnicos desde la comunicación. Introducción a evaluación de datos estadísticos.

## **Metodología de trabajo**

La propuesta se organiza en base a 4 encuentros sincrónicos semanales, de 2.30 h de duración (jueves de agosto de 17 a 19.30 h) y actividades virtuales obligatorias en la plataforma.

El espacio curricular es un taller, por lo que la metodología de trabajo será teórico-práctica con énfasis en la producción de textos multimediales fundada en las herramientas teóricas presentadas, a los fines de generar condiciones de experiencia en los estudiantes para el análisis, diseño y producción de textos multimediales interactivos digitales.

El abordaje pedagógico de los procesos de enseñanza-aprendizaje parte del supuesto de que las temáticas abordadas por el curso, y las competencias realizativas necesarias para las actividades prácticas pueden ser altamente heterogéneas en el nivel de posgrado, con una mínima base común esperable (un conjunto de lecturas de grado y unas competencias digitales básicas), por lo que pedagógicamente se trabajará en función de recorridos individuales, a partir de un diagnóstico inicial, y resultados mínimos esperables del trayecto, con un repertorio de opciones realizativas que contemplen la diversidad de niveles de alfabetización digital de los estudiantes, sin simplificar la densidad de las aproximaciones críticas y analíticas de los procesos abordados.

La metodología implica una cantidad de horas destinadas al trabajo con equipos digitales en producción de textos multimediales interactivos, según conformación posible de equipos en el curso, por competencias previamente adquiridas (planificación, creación o posproducción de imágenes, piezas audiovisuales e interactivas).

### **Equipamiento requerido para el cursado:**

- PC e internet de banda ancha
- Posibilidad de instalar software libre o gratuito

## **Modalidad de seguimiento y evaluación**

### **En los encuentros sincrónicos:**

- Lecturas previas, participación comprometida en clase

### **Actividades virtuales semanales obligatorias**

- Semana 1
  - Creación de blog o sitio de prueba. Opcionalmente, instalado en servidor propio. Posteo inicial usando texto, enlaces, imágenes propias y otros recursos multimediales de otros autores.

- Semana 2
  - Experimentación con código html básico usando editores visuales y textuales, creación de hipertexto multimedia y puesta en línea
- Semana 3:
  - Experimentación sobre 3 recursos interactivos multimediales de la web 2.0 en CMS propio (blog personal). Revisar lista sugerida y elegir 3 de diferente tipo, probar en una producción con contenido real propio o cedido, y realizar una breve reseña indicando: proceso de trabajo realizado, dificultades o limitaciones encontradas en la herramienta, potencialidad y ventajas destacables (comentario en video o audio de no más de 3 minutos). Embeber o enlazar los 3 recursos en el blog según el caso.

### **Evaluación final**

- Producción final: desarrollo de proyecto, desarrollo y evaluación inicial de un diseño interactivo multimedial para la web.
- Requisitos según especificaciones en aula virtual.

### **Fecha de entrega de evaluación**

Consulta: 13 de setiembre, modalidad a acordar con los estudiantes

Trabajo final: Primera fecha: 27 de setiembre (con opción a recuperatorio). Segunda fecha: 25 de octubre (sin recuperatorio).

### **Bibliografía obligatoria**

Cobo Romaní, Cristóbal; Pardo Kuklinski, Hugo (2007) Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF.

Frascara, Jorge (1999) Diseño y comunicación visual. Ed. Infinito. Buenos Aires.

----- (comp) (2011) ¿Qué es el diseño de información? Ed. Infinito. Buenos Aires.

Hassan Montero, Yusef (2015) Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. En línea en: [http://yusef.es/Experiencia\\_de\\_Usuario.pdf](http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf)

Jenkins, Henry (2010) Piratas de textos. Paidós. Barcelona.

----- (2015) Cultura transmedia. Gedisa: España  
<https://play.google.com/books/reader?id=DkHjCgAAQBAJ&pg=GBS.PP1>

Landow, George P. (1996) Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Editorial Paidós: Barcelona.

- Lorés, Jesús (ed.) (2006) Introducción a la Interacción Persona-Ordenador. El libro electrónico. Disponible en línea en <https://aipo.es/libro/libro.php?q=content/libro-aipo> España. 2006. Capítulos “Introducción a la IPO” y “Diseño”.
- Nielsen, Jacob (2000) Usabilidad: Diseño de sitios web. Ed. Prentice Hall. España.
- Packer, Randall y Jordan, Ken (ed.) (2002) Multimedia. From Wagner to virtual reality. W.W. Norton and co. Nueva York.
- Pagola, Lila. (2011) “Diseño y cultura libre. Una aproximación crítica”. VII Foro académico de Diseño. Universidad de Caldas. Colombia.
- Scolari, Carlos. (2004) Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Edit. Gedisa. España.
- (2018) Las leyes de la interfaz. Ed. Gedisa. Barcelona.
- Vaidhyanathan, Siva (2010) La Googlización de Todo. Editorial Océano: México.
- Van Dijck, J. (2016). La cultura de la conectividad: una historia crítica de las redes sociales. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- White, D. y Le Cornu, A. (2011) “Visitors and Residents: A new typology for online engagement” En First Monday, Volume 16, Number 9 – 5 September 2011 Disponible en: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/3171/3049> Ver también: [https://www.youtube.com/watch?v=sPOG3iThmRI&ab\\_channel=jiscnetskills](https://www.youtube.com/watch?v=sPOG3iThmRI&ab_channel=jiscnetskills)

### **Bibliografía ampliatoria**

- Bonsiepe, Gui. (1995) Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño. Buenos Aires. Ed. Infinito. 1999.
- Busaniche, B. (editora) (2010). *Argentina copyleft*. Editorial Vía Libre. Córdoba, Argentina.
- Bush, Vannevar (1945) “Como podríamos pensar”. Revista Atlantic Monthly.
- Lessig, Lawrence (2004) Cultura Libre. Edición en línea: [http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/por\\_una\\_cultura\\_libre.pdf](http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/por_una_cultura_libre.pdf)
- NAVAS, Eduardo. *turbulence: remixes + bonus beats*. Disponible en línea en [http://transition.turbulence.org/texts/nmf/Navas\\_EN.html](http://transition.turbulence.org/texts/nmf/Navas_EN.html)
- *Remix theory (2012). The aesthetics of sampling*. SpringerWienNewYork