



Ministerio de Educación

Gobierno del Chubut

**Dirección General de Educación Superior
Instituto Superior de Formación Docente N° 803
Puerto Madryn**

Carrera:

Tecnicatura Superior en Producción de Multimedia (Res. 828/22)

Espacio curricular

Equipo Docente

Medios Interactivos

Esteves I. Jimena M.

1. FUNDAMENTACIÓN

La comunicación encuentra otro medio de expresión a través de las tecnologías digitales. A su vez, estas tecnologías plantean un estilo de vida que se mantiene en constante transformación, entre otros cambios con la creación de nuevos puestos laborales y el desarrollo de industrias vinculadas a lo digital de carácter global. Las tecnologías digitales impulsan nuevos medios interactivos y multidireccionales, que a través de diferentes aplicaciones optimizan la comunicación e información hacia los públicos específicos. Éste público pasa a cumplir un rol activo donde interactúa con otros medios generando redes de intercambio de información con otros sujetos, es decir se convierte en usuario. De este modo, en los últimos 20 años instituciones, empresas, gobiernos, escuelas comenzaron a implementar herramientas tecnológicas que impactan entre otras cosas, en los procesos de construcción de conocimiento y el aprendizaje de los sujetos.

Es necesario integrar la información disponible y optimizar la comunicación aprovechando las alternativas que ofrece Internet.

El desarrollo y uso de tecnologías digitales electrónicas, junto con cambios en la vida social y el desarrollo cultural, hacen que hoy sea posible repensar la forma en que nos comunicamos entre nosotros y con nuestros entornos, aumentando sus capacidades y otorgándoles nuevas cualidades de expresión e interacción.

La convergencia de la cultura es el fenómeno resultado de la transición hacia los nuevos medios digitales; cuando desaparecen las fronteras físicas, y las autopistas de la información se convierten en digitales, la cultura se deslocaliza y comienza la carrera global.

En un mundo en el que cualquier hecho puede ser retransmitido por la Red -independientemente de su localización- la interconexión entre culturas, el intercambio y la empatía social, llegan a cotas insospechadas antes de la consolidación del entorno digital.

La difusión mundial de las noticias, la posibilidad de las diferentes culturas de reaccionar ante un estímulo cultural global, los pasos hacia la fusión y la manipulación de las diferentes maneras de ofrecer y consumir ocio multimedia son las problemáticas centrales de su investigación.

La convergencia del software se opone a la divergencia del hardware, los dispositivos se multiplican y ofrecen nuevas opciones y capacidades; el contenido, pero, converge. La cultura converge y las fronteras entre los diferentes medios se difuminan cada vez más. (Henry Jenkins, Convergence Culture)

La circulación de contenidos mediáticos a través de diferentes sistemas, nos dice Jenkins, depende de la participación y actuación de los consumidores. La convergencia, más allá de un cambio en la tecnología implica un cambio cultural, una nueva forma de tratar la información. Los consumidores tienen un mar de información a disposición y la capacidad para modificarla, distribuirla o hacerla suya. Esta participación del usuario, esta cultura participativa de la que nos habla el autor, contrasta con el espectador pasivo de los medios analógicos, que consumía pero no creaba, dando paso a una nueva dimensión interactiva en la creación y difusión del conocimiento.

2. OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES:

Este espacio propone

- Proporcionar conocimientos teóricos sobre medios interactivos, incluyendo conceptos clave, tendencias actuales y el impacto de la interactividad en la comunicación y la tecnología.
- Brindar habilidades prácticas en el uso de herramientas y tecnologías específicas asociadas con medios interactivos. Esto puede incluir la creación y edición de contenido multimedia, el uso de plataformas interactivas y el desarrollo de experiencias digitales.
- Estimular la creatividad al explorar nuevas formas de expresión digital e interactiva.
- Facilitar la colaboración al trabajar en proyectos conjuntos que involucren medios interactivos.
- Fomentar el intercambio de ideas, la retroalimentación y la co-creación de contenido digital.
- Colaborar en la comprensión de cómo los medios interactivos pueden aplicarse en diversos contextos, como la educación, el marketing, el arte digital, la comunicación empresarial, entre otros.
- Guiar y acompañar en la creación de proyectos prácticos que integren los conceptos y habilidades aprendidos durante la cursada. Pudiendo ser estos individuales o grupales.
- Proporcionar tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas, al tiempo que fomenta la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica sobre el impacto de estos medios en la sociedad contemporánea.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Asimilar los conceptos básicos de la tecnología multimedia, desde las perspectivas de desarrollo, creación, edición, codificación y comunicación.
- Conocer las técnicas principales de tratamiento de los diferentes elementos que forman parte de una aplicación multimedia.
- Conocer y manejar el software necesario para viabilizar la producción de proyectos multimedia.
- Cubrir los aspectos fundamentales, tanto a un nivel teórico como práctico, del desarrollo de un proyecto multimedia.
- Resolver problemas propios y actuales relacionados con el área de la tecnología multimedia.
- Investigar sobre el uso de las tecnologías relacionadas con las necesidades comunicacionales y expresivas en la producción multimedial.

3. CONTENIDOS – BIBLIOGRAFÍA

- Los medios. Tipos de medios: continuos y discretos. Aplicaciones de la multimedia. Distribución de productos multimedia: On-line, Off-line. Ventajas y desventajas. Plataforma multimedia.
- Conceptos sobre hipertexto. Interactividad. Proyecto multimedia. El guión multimedia.

- Errores de diseño. Animaciones y transiciones. Plantillas. Insertar hipervínculos. Interactividad en soporte físico.
- Internet. Servicios de Internet: World Wide Web. Correo electrónico. IRC. Listas de correo. Foros de discusión. FTP. Herramientas Colaborativas: Blogs y Wikis, la Web 2.0, 3.0 y 4.0
- Diseño y Desarrollo de Sitios Web: uso de software. Configuración de un sitio web. Creación y edición de páginas web. Inserción y edición de textos e imágenes. Publicar un sitio en Internet. Arquitectura y lenguajes de la web. Escribir pequeñas páginas web desde cero con HTML + CSS + JS + PHP + SQL. El gestor de contenidos wordpress, instalación, configuración. Modificación de templates. Crear una web de comercio electrónico.

4. EVALUACIÓN – ACREDITACIÓN (CONDICIONES DE ALUMNO REGULAR Y LIBRE)

- Condiciones de aprobación del alumno regular
 - Asistencia a clases 70% (Salvo excepciones establecidas en el RAM que será del 60%)
 - Trabajos Prácticos aprobados 100%
 - Instancia de evaluación parcial aprobado con 4 o más.
 - Instancia de evaluación recuperatorio aprobado con 4 o más.
- Condiciones para promoción directa
 - Asistencia a clases 80% (Salvo excepciones establecidas en el RAM que será del 70%)
 - Trabajos Prácticos aprobados 100%
 - Instancia de evaluación parcial aprobado con 7 o más.
 - Instancia de evaluación recuperatorio aprobado con 7 o más.
- Condiciones para Alumnos libres:
 - Realizar un trabajo práctico que deberá estar aprobado 15 días antes de la mesa de examen.