



# Escuela Secundaria en Diseño

## *Especializada en Comunicación Visual*

Materiales Curriculares



## NÓMINA DE AUTORIDADES

Gobernador de la Provincia de La Pampa

Cdor. Oscar Mario JORGE

Vicegobernadora

Prof. Norma Haydeé DURANGO

Ministro de Cultura y Educación

Lic. Jacqueline Mohair EVANGELISTA

Subsecretaria de Educación

Prof. Mónica DELL'ACQUA

Subsecretario de Coordinación

Dr. Juan Carlos NOGUEIRA

Subsecretaria de Cultura

Prof. Analía CAVALLERO

Subsecretario de Educación Técnico Profesional

a/c Ing. Silvia Cristina DAMELIO

Directora General de Educación Inicial y Primaria

Prof. Elizabet ALBA

Directora General de Educación Secundaria y Superior

Prof. Marcela Claudia FEUERSCHVENGER

Directora General de Planeamiento, Evaluación y Control de Gestión

Lic. Patricia Inés BRUNO

Director General de Administración Escolar

Sr. Rogelio Ceferino SCHANTON

Directora General de Personal Docente

Sra. Silvia Beatriz MORENO

Directora de Educación Inicial

Lic. María del Rosario ASCASO

Directora de Educación Especial

Prof. Mirta Susana VALLE

Director de Educación de Gestión Privada

Prof. Lucas ABRAHAM RODEJA

Director de Educación Superior

Prof. Lisandro David HORMAECHE

Director de Educación Permanente de Jóvenes y Adultos

Prof. Natalia LARA



Ministerio de  
Cultura y Educación

**Gobierno de La Pampa**

---

---

EQUIPO TÉCNICO DESARROLLO CURRICULAR

Coordinación:

Barón, Griselda

Equipo de Trabajo Educación Secundaria en Diseño,  
Especializada en Comunicación Visual

Dal Santo, María Araceli

Jaume, Karina María Belén

Quiroga, Gladys

Sape, Andrea

Diseño de Tapa y Aperturas

Dal Santo, María Araceli

PUBLICACIÓN WEB

Dirección General de Tecnologías para la Gestión Educativa



Ministerio de  
Cultura y Educación

**Gobierno de La Pampa**

---



# **Seminario Multimedial**

**6° Año**



Ministerio de  
Cultura y Educación

**Gobierno de La Pampa**

---



## SEMINARIO MULTIMEDIAL

### FUNDAMENTACIÓN

Este espacio propone la modalidad de seminario, entendido como un formato destinado a la profundización de ciertos contenidos curriculares que se orientan al estudio autónomo y al desarrollo de habilidades vinculadas con el uso de los distintos multimedia y uso de softwares. Este espacio es fundamentalmente una práctica de creación y reflexión que se propone para generar imagen y pensamiento.

El seminario implica que los alumnos conformen un grupo de aprendizaje activo, indagando por sus propios medios en un ambiente de recíproca colaboración. De esta manera, se constituye en una forma de trabajo que al mismo tiempo ejercita en el estudio personal como en el trabajo en equipo, y los familiariza con medios de investigación y producción.

Es importante que el contenido de este seminario se transmita no como un saber técnico, desprendido de la reflexión, sino como una forma de interpretar y elaborar un concepto o una idea a partir de la lectura y profundización de la producción. En tal sentido, es importante que los alumnos se relacionen con las producciones de recursos analógicos, digitales y multimediales en articulación con procedimientos tradicionales.

Los nuevos medios representan nuevas formas de expresión cultural en las que se entrecruzan dimensiones estéticas, narrativas, sensoriales, tecnológicas y económicas. Nuevas formas y lenguajes que introducen cambios masivos en los modos de producir, distribuir y consumir contenidos. Su influencia creciente evidencia una gradual transición hacia una nueva era en la relación entre productores de contenidos y consumidores. Los cambios en la naturaleza misma de los negocios de las industrias de contenidos y del entretenimiento comienzan a percibirse (Igarza, 2008).

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión. Los tipos de multimedia pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, entre otros.

El Seminario Multimedial se presenta como un espacio abierto

a la exploración de estas nuevas herramientas, recursos y lenguajes. Propone una reflexión teórica frente a las nuevas tecnologías que surgen a partir de estos usos. Nuestros alumnos aprenden a utilizar estos elementos de manera creativa e interactiva, generando contenidos dinámicos.

En este trayecto se abordarán saberes sobre el tratamiento de la imagen digital, la producción audiovisual, sonido digital, y se podrán generar contenidos multimediales.

Este espacio curricular brindará las herramientas necesarias para el abordaje de saberes relacionados con el arte digital, la imagen en movimiento y la manipulación de software específicos para tal fin.

Asimismo se abordarán los conocimientos de multimedia que permitan recuperar los saberes de espacios curriculares como Taller de Experimentación Multimedial de 1° Año y de Comunicación Digital Visual de 4° Año.

## **OBJETIVOS**

- Reflexionar sobre la diversidad de alternativas que brindan las nuevas tecnologías.
- Desarrollar la capacidad de investigar, observar, analizar, diagnosticar y justificar sus ideas y propuestas multimediales.
- Desarrollar la reflexión crítica acerca de la aplicación, uso y manipulación de la tecnología como recurso multimedial.
- Analizar, reflexionar y utilizar manejo del software de edición.
- Reconocer en la presentación audiovisual el uso adecuado de conceptos gráficos y sonoros.
- Explorar diferentes técnicas de animación.
- Profundizar el conocimiento del lenguaje cinematográfico.
- Apropiarse de los recursos y herramientas necesarias

para crear las piezas multimediales de comunicación.

- Aproximarse al diseño de productos multimediales.

## **EJES QUE ESTRUCTURAN EL ESPACIO CURRICULAR**

En el espacio curricular de **Seminario de Multimedia** de 6to año se definieron los siguientes ejes:

**Eje: Imagen en movimiento**

**Eje: Uso de software**

## **FUNDAMENTACIÓN DE LOS EJES**

### **Eje: Imagen en movimiento**

Las imágenes en movimiento son aquellas que presentan la imagen sobre una pantalla. Se entiende que la imagen en movimiento es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Este proceso se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los dibujos animados.

### **Eje: Uso de software**

Se abordará la utilización de herramientas de edición y montaje para concretar un mensaje multimedial efectivo.

El uso y manipulación de una netbook constituye una herramienta que por sí sola no hace nada, es decir, que si no se generan ideas que se le transmitan a la “máquina” no se concreta ninguna producción. La máquina y por lo tanto las herramientas multimediales son facilitadores en toda producción.

## **SABERES SELECCIONADOS PARA SEXTO AÑO DE LA ESCUELA SECUNDARIA EN DISEÑO ESPECIALIZADA EN COMUNICACIÓN VISUAL**

## **Eje: Imagen en movimiento**

La exploración, selección y uso creativo de los distintos procedimientos propios del lenguaje multimedial.

Esto supone:

- Desarrollar un lenguaje gráfico coherente con la historia a contar.
- Realizar una puesta en escena utilizando distintos puntos de vista y manejo de cámara.
- Relacionar imagen y sonido.
- Realizar una manipulación espacio - temporal.

## **Eje: Uso de software**

El conocimiento de los recursos, herramientas (hardware y software) formatos y lenguajes.

Esto supone:

- Conceptualizar el lenguaje multimedial.
- Diferenciar el lenguaje multimedial con el lenguaje audiovisual.
- Crear a partir de la multiplicidad de códigos.

El conocimiento, la utilización y manipulación de los distintos softwares de edición.

Esto supone:

- Explorar softwares de edición de imágenes.
- Ejecutar Software de edición de video simple.
- Analizar los distintos soportes digitales PC. Notebooks, netbooks, tablets, celulares, Tv interactiva.
- Planificar el uso de software de edición según el producto

---

multimedial a realizar.

### **El estudio de los distintos elementos y composición de la comunicación multimedial.**

Esto supone:

- Analizar la imagen fija y las secuencias de las mismas.
- Producir distintas piezas de comunicación.
- Conocer explorar y utilizar el audio como herramienta de construcción de mensajes multimediales

### **El conocimiento de los distintos tipos de animación.**

Esto supone:

- Planificar un tema determinado.
- Realizar un brief.
- Realizar el guión literario y técnico.
- Producir a partir de la narrativa multimedial.

## ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Las orientaciones didácticas son una sugerencia para abordar los distintos saberes propuestos. Con el objetivo de que el alumno transite la práctica multimedial, se presentan una serie de sugerencias partiendo de la idea de que es posible abordar ambos ejes en simultáneo a partir del planteo de una actividad global.

Para el eje Imágenes en Movimiento se sugiere partir del diseño, proyecto, producción y realización de una pieza de diseño de multimedial. Los alumnos podrán comenzar seleccionando un tema determinado, abordar la instancia de la narración entendiéndola como una estructura que construye el tiempo y describe el espacio. Se sugiere determinar las características específicas, posibles asociaciones y diferencias entre imagen fija e imagen-movimiento. Luego se propone abordar los procesos de la realización de un guión, conociendo previamente su partes para, posteriormente, realizar el story - board.

También es importante que los alumnos atraviesen la instancia de diseñar, proyectar y producir un video mediante registro videográfico e imágenes de apropiación o síntesis. Se recomienda realizar exhibiciones y análisis crítico en forma colectiva de los trabajos producidos, como así también la lectura, análisis y debate de textos y piezas audiovisuales acerca de la imagen y del fenómeno de la cultura audiovisual.

Para realizar imagen en movimiento se puede trabajar los cuadros, dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

En el eje Imágenes en Movimiento se puede trabajar una video instalación que aborde una idea determinada. De esta manera es posible abordar los saberes relacionados al espacio escénico, el espacio sonoro, superficies y material de proyección (dispositivos, video); tiempo (relación tiempo de la obra / tiempo del video), entre otros.

Para el eje animación se propone abordar en primera instancia

los juguetes ópticos como una manera de mostrar de forma analógica cómo se produce el movimiento. Luego se sugiere abordar distintas técnicas como el stop motion.

El uso de las netbook y los softwares con las que están dotadas se convierten en una herramienta facilitadora para el transcurso de este trayecto. Cuando nos referimos a la manipulación de tecnologías se hace referencia a aquellas que permiten aprender a operar con computadoras, manipular software con distintos propósitos, utilizar de forma segura tecnologías para la utilización del lenguaje multimedial, entre otros. No obstante, deseamos que las herramientas a utilizar sirvan para involucrar a los alumnos en el desarrollo del pensamiento crítico, y no simplemente a aprender a utilizarlas sin saber cómo resolver problemas con estas herramientas.

Se sugiere abordar el lenguaje cinematográfico y lograr, mediante la experimentación, una técnica de animación con estética propia, teniendo en cuenta las variables técnicas, estéticas y narrativas de este lenguaje; para ello es apropiado el uso de la técnica de stop motion.

Se propone realizar un proyecto de diseño, producción y realización de un relato visual en soporte fotográfico - videográfico.

Se recomienda partir de la técnica analógica como lo es el foliocopio, praxinoscopio, juguetes ópticos que dieron origen al cine y la TV, para posteriormente introducir la animación digital, el cine y los advenimientos en 3d y 4d.

Con respecto a los softwares, se sugiere trabajar con editores de imágenes como el gimp, que permitirá realizar retoques fotográficos, encuadres, utilizar distintos efectos, entre otros, que el programa nos provee. Para la imagen en movimiento se sugiere trabajar con software como Movie Maker, el cual permite crear videos basándonos en nuestros videos o presentaciones con fotografías. Podemos cambiar las imágenes y los videos aplicando los efectos entre ellos, de modo que al visualizarse suene “de fondo” una música determinada. Este software es un facilitador para capturar audio y vídeo en el equipo, ya sea desde una filmadora, una cámara web u otro origen de vídeo, y a continuación, utilizar el contenido capturado en películas

propias. Asimismo es posible añadir títulos, transiciones de video o efectos. Finalmente se podrá guardar la película y compartirla en redes sociales, por ejemplo.

El software audicity nos ofrece grabar locuciones usando un micrófono; digitalizar grabaciones, importar y exportar archivos; editar sonidos permitiendo realizar las tareas básicas de cortar, pegar y empalmar sonidos. También, mezclar pistas con diferentes frecuencias de muestreo o formatos. Posteriormente permite aplicar diferentes efectos al sonido, entre otros.

Se sugiere construir un relato audiovisual en base a sus propios archivos y/o producciones, generando productos audiovisuales que pueden ser distribuidos en diferentes formatos como DVD, internet y dispositivos móviles.



## BIBLIOGRAFÍA

- Bou Bouzá, Guillem. *El Guión multimedial*. Madrid: Anaya, 1997.
- Carmona, Ramón. *Cómo se comenta un texto filmico*. Madrid: Cátedra, 1991.
- Chion, Michel. *La audiovisión*. Barcelona: Paidós, 1994.
- Field, Syd. *El libro del guión*. Madrid: Plot, 1996.
- González Ruiz, Guillermo. *Estudio de diseño*. Buenos Aires: Emecé, 1994.
- González Ruiz, Guillermo *Diseño y Comunicación Visual*. Buenos Aires: FAU UBA, 1994.
- Igarza, Roberto. *Nuevos medios. Estrategias de convergencia*, Buenos Aires: La Crujía, 2008.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press, 2006.
- Mihai, Nadin. *Civilización de expresiones múltiples (“The Civilization of Illiteracy”)*. Barcelona: Anthropos, 2002.
- Negroponte, Nicholas. *Ser digital*. Buenos Aires: Atlántida, 1995.
- Ong, Walter. *Oralidad y escritura. Tecnología de la palabra*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Orihuela, José Luis y María Luisa Santos. *Introducción al diseño digital*. Madrid: Anaya, 1999.
- Martin, Marcel. *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, 1992.
- Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0 En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós, 2002.
- Salaverría, Ramón. “Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental”, en *Estudios sobre el mensaje periodístico*, nº 7, Universidad Complutense, Madrid, 2001, pp. 383-395. ISSN: 1134-1629
- Scolari, Carlos. *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa, 2008.
- Scolari, Carlos. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa, 2004.
- Romaguera Iramio, Joaquim. *Textos y manifiestos del cine*. Madrid: Cátedra, 1989.
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós, 1997.

Valero Sancho, José Luis. *La Infografía*. Valencia: Universidad de Valencia, 2001.