

---

Descripción de la asignatura:

**Objetivos generales**

Introducir al alumno en el análisis de los principios básicos de una interfase: interactividad, libertad, retroalimentación, uniformidad, multiplicidad y la relación con el usuario.

Desarrollar la capacidad del alumno para abordar problemáticas específicas a partir de la articulación de los conocimientos adquiridos.

Introducir al alumno en el proceso proyectual propio del diseño y generación de los diferentes sistemas interactivos, comprendiendo las metodologías enseñadas.

Visualizar las características propias del diseño aplicado al soporte multimedia, pudiendo diferenciarlas de las aplicadas al soporte gráfico.

Despertar interés en la investigación y crítica de las problemáticas sugeridas.

Insertar al alumno en el conocimiento de los mercados reales relacionados al soporte multimedial.

**Contenidos**

Sistemas abiertos. Diseño y generación de interactivos – Fases del proceso de desarrollo de un proyecto. Principios básicos de análisis de una interfase: interactividad, libertad, retroalimentación, uniformidad, multiplicidad. El usuario: necesidades y requerimientos.

Entorno de desarrollo. Programación de scripts. Sonido y video.

Generación de presentaciones. Distintos tipos de interactivos.

Formatos de interactivos. Ejecutables. Flash. Shockwave.

Generación de animaciones sin interacción. Tecnología y soporte digital. Interacción persona-ordenador. Interfaz gráfica de usuario.

Arquitectura de la información. Diseño de interfases. Wireframes:

Estructura de navegación. Metodología proyectual de diseño en el soporte digital. Estrategias comunicacionales en mercados

segmentados. Fundamentos de diseño y uso tipográfico en el

soporte digital. Estructura y organización de la información en la

pantalla. Estrategias comunicacionales. La imagen en movimiento.

Usabilidad. Ubicuidad. El Beta permanente. El valor de los

metadatos. Redifusión del contenido. Inteligencia colectiva. El

proceso proyectual en la posmodernidad. Historia del soporte digital..

Comunidad virtual. Diseño y desarrollo de websites y portales.

Lenguajes de programación aplicados. E-commerce.

Gerenciamiento de sistemas de contenidos. Backends. Widgets.

Blogs. Redes Sociales. Branding y marketing aplicado a producto.

Plataformas integradas de medios. Géneros y plataformas.

Extensión a redes móviles. Simuladores.

### ***Bibliografía***

- DERI, Mark: "Velocidad de escape". España, 1997.  
PEREZ, Carlota: "Revoluciones tecnológicas y capital financiero"  
BERNERS-LEE, T.; HENDLER, J. y LASSILA, O.: "The Semantic Web», Scientific American, mayo de 2001.  
DAVIS, I.: "Talis, Web 2.0 and All That", 4 de julio de 2005  
"What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software" 30 de septiembre de 2005

### ***Metodología de la enseñanza.***

Consistirá en dar clases teóricas por parte del titular, o profesores invitados, que reforzarán la parte conceptual de cada ejercicio que componen el programa de la materia.  
Se explicarán los objetivos generales y particulares, los contenidos y la metodología de cada trabajo práctico. En algunos casos después de cada teórica se tratará de inducir los conceptos explicados por medio de ejercicios de rápida resolución, referentes a la temática como preparativos del ejercicio principal.  
Se incentivará la investigación y el análisis de casos y de semejantes para elaborar conclusiones, para así poder abordar una hipótesis de trabajo.  
Se tendrá en cuenta a la experimentación como base en cada uno de los trabajos prácticos.  
Se incentivará la lectura, el análisis y la reflexión sobre la bibliografía tratada en clase.  
La actividad del taller se caracterizará por la interacción de experiencias y conocimientos.  
Se realizarán exposiciones en el taller promoviendo la crítica, la reflexión y la evaluación de los trabajos. La resolución de los trabajos prácticos es de carácter obligatorio para la aprobación de la materia.

### ***Trabajos Prácticos***

El alumno deberá desarrollar trabajos prácticos de carácter obligatorio.

### ***Criterio de evaluación:***

La evaluación conceptual del alumno en clase será permanente, verificando el grado de dedicación, participación y cumplimiento del alumno durante la cursada.  
Se adicionarán ejercicios y trabajos prácticos en clase encomendados con el cumplimiento de las pautas correspondientes a los mismos.

---

Durante la cursada se realizarán tres trabajos prácticos de carácter obligatorio. La evaluación se basará en: proceso proyectual, concepto, semántica, resolución gráfica, resolución técnica, originalidad.