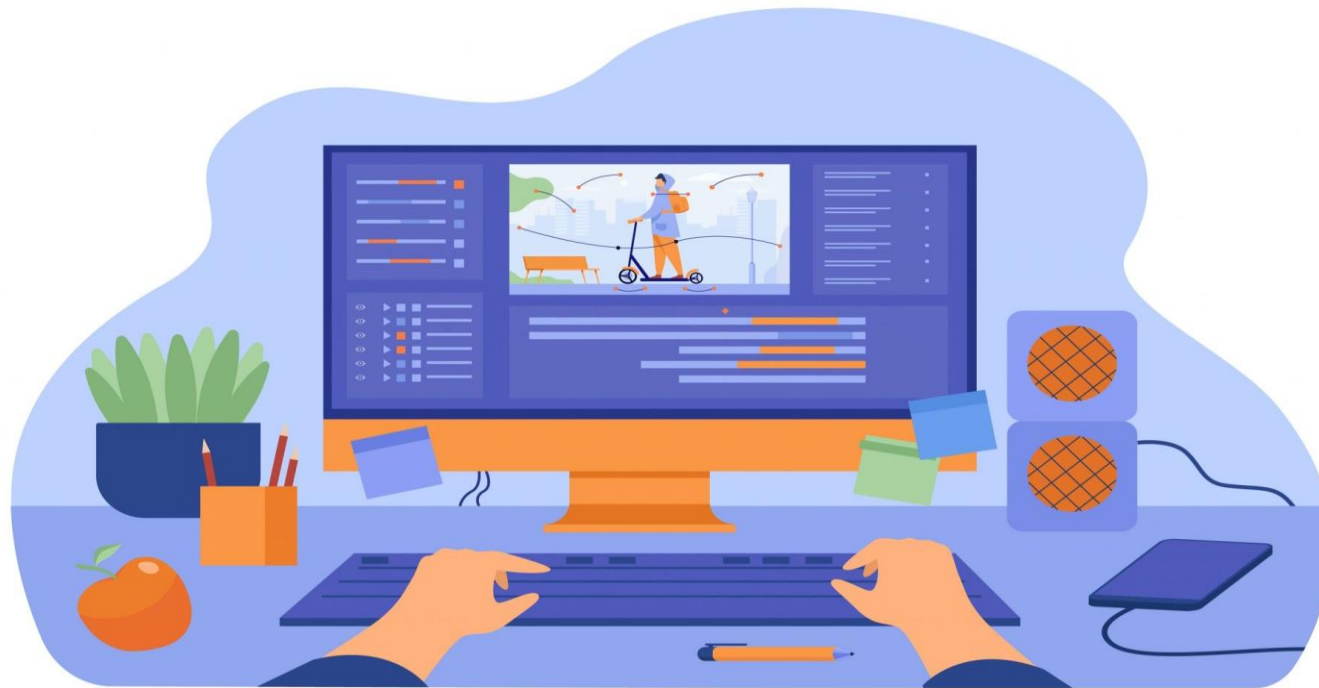


DISEÑO MULTIMEDIA



Nombre de la materia: **DISEÑO MULTIMEDIA**

Imparte:

Lucía Viviana Culebro Morales
Lic. En Arquitectura





Objetivo de la materia.

- Que el alumno reconozca las distintas formas de la actividad proyectual y se ubique en su rol como diseñador interactivo.
- Que el alumno comience a reconocer la especificidad del diseño interactivo multimedia mediante el análisis y la realización de productos/proyectos.



Propósito del curso.



Observar



Analizar



Jerarquizar



Resolver problemas



Análisis de expectativas.



 **Recursos de la materia:**

Portada Institucional
Formato de diapositivas para exposiciones.

-  **Bibliografía**
-  **Lecturas**
-  **Material extra**





Acuerdos

No tareas a destiempo

87% de asistencias para derecho a examen final



Criterios de evaluación:

- **Actividades áulicas 20%**



Asistencia



Participación



Actividades



Firmas

- **Actividades en plataforma educativa 30%.**

- **Examen 50%**

Proyecto final

Nota: Escala de calificación del 7 al 10, mínima aprobatoria 7.



UNIDAD I

💡 **SOBRE EL DISEÑO**

1.1.- Concepto de diseño (Bonsiepe).

1.2.- Clasificación de las áreas del diseño.
Diseño interactivo, diseño multimedia y
diseño visual.

1.3.- Objetivo del diseño.



UNIDAD II

2.1.- La interface al diseño de información.

Es la organización de los elementos gráficos y textuales para proponer un sitio interesante.

2.2.- Perfil del diseñador multimedia.

2.3.- Relación entre tecnología, técnicas y diseño.

Breve reseña.

UNIDAD III



DISEÑO INTERACTIVO

1.1.- Características específicas del diseño interactivo: no linealidad.

2.2. Concepto de Digital.

Hipertexto.

Hipermedia.

Interactividad.

Interface.

Breve historia del desarrollo de los conceptos y la tecnología que les dio origen.

2.3.- Diseño de interface gráfica de usuario. (GUI).

Tipos: Simulación/directas.

2.4.- Clasificación de interactivos por género, cantidad y calidad de interacción requerida al usuario, acceso y/o posibilidad de modificar la información.

UNIDAD IV

PROCESO DE DISEÑO

4.1.- Proceso de diseño.

Etapas.

Especificidad del diseño interactivo.

4.2.- Diseño de información.

4.3.- Diseño de interacción.


4.4.- Diseño de interface gráfica.

RETROALIMENTACIÓN DE CONTENIDO

EXÁMEN FINAL

¿Qué es el Diseño?

La palabra diseño tiene un rango muy amplio de definiciones, ya que se aplica a muchas áreas del saber humano de manera más o menos diferenciada. Sin embargo, por diseño nos referimos generalmente a un **proceso de prefiguración mental, es decir, de planificación creativa**, en el que se persigue la solución para algún problema concreto, especialmente en el contexto de la ingeniería, la industria, la arquitectura, la comunicación y otras disciplinas afines.





GUI BONSIPE

(Video)

METODOLOGÍA DE DISEÑO

**DISEÑO
PROYECTUAL**

**DISEÑO DE
INFORMACIÓN**

Concepto de diseño según Gui Bonsiepe...

“EL DISEÑO NO ES MÁS QUE LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN ÚTIL PARA LA TOMA DE DECISIONES QUE AYUDAN A RESOLVER PROBLEMAS.”

DISEÑO PROYECTUAL

Conjunto de procedimientos utilizados durante un proceso de trabajo para resolver problemas de diseño.

OBJETIVO

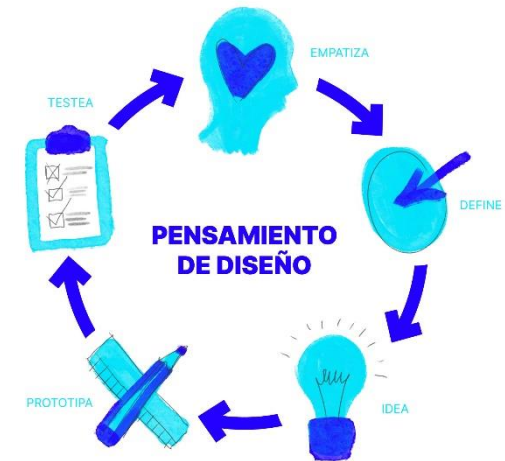
- Analizar
- Organizar
- Entender
- Solucionar
- Diseñar

DISEÑO DE INFORMACIÓN

El diseño de la información es el **proceso de representar los datos y la información** de forma que sea **fácil de entender y utilizar**. Puede hacerse mediante **representaciones gráficas, como gráficos y diagramas,** o mediante representaciones más textuales, como **listas y tablas**. El objetivo del diseño de la información es hacer que la información compleja sea más comprensible y manejable.

ESTRATEGIAS

- Organizar los datos en grupos lógicos.
- Utilizar el color para resaltar la información importante.
- Utilizar etiquetas y anotaciones para explicar los datos.
- Crear representaciones visuales, como gráficos y diagramas.
- Utilizar la tipografía para crear una jerarquía visual.
- Simplificar la información compleja.



MARKETING

DISEÑO GRÁFICO

CONSULTORÍAS

INFOGRAFÍA

SEÑALÉTICA

ETAPA 1

Estructuración del problema proyectual

- **Buscar una problemática**
- **Necesidad**

ETAPA 2

Proyectación o diseño

- **Valoración de la necesidad**
- **Comparación con otras / analogía de problemas.**
 - **Prioridad**

ETAPA 3

Realización del proyecto

- **Analizar el problema proyectual en torno a la justificación**

PROYECTO FINAL DE DISEÑO

- 1.- Introducción que exponga motivos argumentados que conducen al proyecto.
- 2.- Finalidad que destaca el resultado que se pretende alcanzar.
- 3.- Finalidad específica que describe a detalle los objetivos parciales del proyecto.
- 4.- Programa de trabajo subdividiendo: Etapas y acciones.
- 5.- Plan de trabajo donde se valora el tiempo por etapas.
- 6.- Recursos humanos necesarios.
- 7.- Costos aproximados en cuanto a personal, materiales, construcción de modelos, prototipo, documentación, etc.
- 8.- Acuerdos jurídicos sobre la forma de contratar, edición del trabajo terminado, etc.

FUENTES:

<http://www.guibonsiepe.com/>

<https://www.studocu.com/es-mx/document/universidad-autonoma-metropolitana/metodologia/metodologia-de-gui-bonsiepe/9438044>

<https://techlib.net/techedu/disenio-de-la-informacion/>