



MENDOZA, 29 SEP 2016

VISTO:

El expediente CUDAP-CUY: 16123/16 en el que el Director de la carrera de posgrado *Especialización en Diseño Multimedial* eleva para aprobación el proyecto del Curso denominado: **"Soportes Múltiples, Usuarios Infinitos: el Diseño de la Información en la Transmedia"** a cargo de las Profesoras: Juliana Victoria SARROUF y Mariana GAGLIARDI.

CONSIDERANDO:

Que el mencionado Curso aporta contenido actualizado a la formación de los graduados de las carreras de Diseño.

El informe producido por la Secretaría de Posgrado y del Secretario de Gobierno de la Facultad.

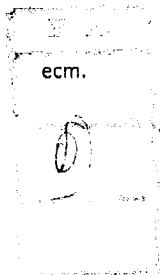
Por ello, atento a lo dictaminado por la Comisión de Enseñanza y a lo dispuesto por este Cuerpo en sesión del día 9 de agosto de 2016,

EL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1º.- Autorizar el dictado del curso de Posgrado denominado: **"Soportes Múltiples, Usuarios Infinitos: el Diseño de la Información en la Transmedia"**, Coordinado por el Dr. Leandro Martín FERRÓN Director de la carrera de posgrado *Especialización en Diseño Multimedial*, que estará a cargo de las Profesoras: Juliana Victoria SARROUF y Mariana GAGLIARDI y que se llevará a cabo desde el UNO (1) hasta el DIECISÉIS (16) de setiembre de 2016, de acuerdo con el detalle obrante en el Anexo Único de la presente.

ARTÍCULO 2º.- Comuníquese e insértese en el libro de resoluciones del Consejo Directivo.

RESOLUCIÓN Nº **199**



Téc. Univ. MARIANA SANTOS
DIRECTORA GENERAL ADMINISTRATIVA

Prof. SILVIA AGUIA BENDICHI
SECRETARÍA DE POSGRADO

Prof. JULIANA SARROUF
GAGLIARDI

ANEXO ÚNICO

Soportes Múltiples, Usuarios Infinitos: el Diseño de la Información en la Transmedia

Equipo docente responsable:

Profesor responsable: Juliana Victoria SARROUF

Profesor colaborador: Mariana GAGLIARDI

Formato Curricular: Workshop

Lugar de dictado: FADUNCuyo

Carga Horaria: CUARENTA Y CINCO (45) horas, Presenciales: VEINTE (20),
Tutorizadas: VEINTICINCO (25)

Fecha de dictado: A confirmar

Fundamentación de la propuesta

Los actuales aspectos cambiantes de la información, enfocados en el fenómeno del Big Data, y la forma en la que los seres humanos nos relacionamos con ella, requieren por parte de los profesionales abocados a la creación de contenidos visuales de una reflexión y asimilación de nuevas lógicas, sustentada en un recorrido teórico que presente un intenso soporte de ejemplos de diseño, verbales y no verbales.

Antes de dar inicio a cualquier proyecto multimedia, es casi inevitable desarrollar esquemas gráficos, sin embargo, un enfoque proyectual que no contemple establecer categorías semánticas de información, no tiene perspectiva de éxito en su desarrollo. Los contenidos con los que interactuamos ya sea en la web o en un medio off-line se encuentra previamente seleccionados, organizados, jerarquizados, diseñados.

Esta etapa es anterior a cualquier propuesta gráfica que pueda tener una determinada interfaz y se relaciona directamente con los objetivos de comunicación del proyecto y con encontrar la forma más eficaz de organizar y comunicar sus contenidos. En el inicio de todo proyecto existe gran diversidad de soluciones y es fácil tomar un camino efectista, sin embargo, tener objetivos de diseño es lo que evita que nos dejemos seducir por cualquier propuesta. Aquí cabe hacerse la pregunta ¿esta solución acerca o aleja el diseño al objetivo? Es esta relación entre diseño y objetivo la que encausará el desarrollo del proyecto interactivo, más allá de las presunciones con que nace y las ideas preconcebidas que pueda tener el equipo de profesionales a cargo. Los objetivos a su vez no son ideas al azar, sino que nacen del conocimiento de qué es el producto, de una simulación de un proceso, de un medio informativo, de un medio publicitario o de un medio educativo.

Esto implica saber dónde y cómo se desarrollará, por ejemplo, una aplicación: en la web, en un cd-rom, mediante un kiosco interactivo o un pc personal.

En este contexto, las herramientas de desarrollo multimedia (software) junto al medio de entrega (formato físico) también son variables que afectarán directamente al cómo entregaremos la información. Esta variable sería de vital importancia al momento de decidir usar gráficos de alta resolución, ya que es en gran medida el medio de reproducción el que restringe y moldea los recursos utilizados en la interfaz que se propone. De igual forma las herramientas de desarrollo influyen en cómo presentamos la información, utilizar html o action script con adobe flash no es una simple elección, sino que propone lenguajes diferentes y a través de ellos un manejo diferente de los recursos multimediales.

La información, como partículas de contenido, contiene sus propias jerarquías organizacionales y categorías que determinarán a su vez un índice de contenidos expresado posteriormente mediante un menú de acceso. Esta organización de la información no es secuencial, debiendo planearse rutas de navegación dentro de la estructura de contenidos. De esta forma podemos crear estructuras jerárquicas del tipo vertical o de red en un proceso que conllevar el estructurar y organizar la información al tiempo que se planifica su navegación.

Resol. N°

199

[Handwritten signatures and stamps on the left margin]



Anexo Único – Hoja 2

Este curso propone adquirir herramienta y conocimientos para resolver sistemas complejos de información, al tiempo que aborda el interrogante de cómo posicionarnos profesionalmente frente a una realidad laboral dinámica y desafiante, que demanda de nosotros, cómo diseñadores, capacidades derivadas de un pensamiento estratégico que más allá de las herramientas técnicas que manejemos, nos permita hacer frente a las solicitudes de la comunicación transmedia en un mundo de múltiples dispositivos y usuarios infinitos.

Expectativas de logro

Generar en los alumnos capacidades para:

- Identificar los cambios en el volumen y la generación de información disponible, y su interacción con la misma.
- Abrir el debate sobre las posibilidades de acción del diseñador en este campo, y sobre las oportunidades laborales que se abren frente al diseño de la información como enfoque.
- Presentar a las y los alumnos recursos de arquitectura de la información, storytelling e interactividad para la resolución visual de proyectos en múltiples plataformas y con grandes volúmenes de información.

Contenidos Mínimos

1. Construcción colectiva del marco de referencia: Se propone un recorrido histórico-teórico situado a través de diferentes paradigmas comunicacionales y características estructurales y coyunturales de la información.
2. Nuevas dimensiones de la información: el fenómeno del Big Data y la gestión masiva de información de usuarios.
3. Plataformas múltiples: de qué manera nos relacionamos la información los seres humanos. Taller experiencial: toma de contacto y posterior aplicación de prácticas básicas del diseño de la información en un ejercicio sobre un caso de proyecto de diseño gráfico/web.

Metodología de trabajo

La dinámica del curso se articulará según las siguientes actividades:

- Clases expositivas a cargo del equipo docente.
- Elaboración de guías de trabajo para el análisis de caso en grupo.
- Puesta en común de los aspectos relevados y los debates surgidos al interior de cada grupo.
- Práctica: Organización de contenidos disponibles en función de perfiles de usuario, arquitectura de la información de tareas en dispositivos mobile, construcción de los objetivos del proyecto.
- Ejercicio de storytelling para aprender, mediante el uso de diferentes narrativas, a proponer recorridos flexibles por la información y generar empatía en el usuario.
- Ejercicio de interacción donde aprendemos a planear cómo vincularnos con un usuario digital activo capaz de generar contenidos que aporten al proyecto.
- Elaboración de un trabajo final.
- Evaluación.

Evaluación: instancias y modalidad

Se requerirá el 100% de asistencia a las presenciales.

Presentación del informe final para la aprobación del curso.

Recursos materiales

Existentes: Aula con capacidad estimada para CINCUENTA (50) alumnos, conexión wifi, proyector.

Resol. N° 199

Prof. Silvia María...
SECRETARÍA DE...
TAS. DIR. ASISTENTE...
DIRECCIÓN DE...



Lugar de dictado: FADUNCuyo.

Fechas y horarios de dictado: a convenir

Cupo de participantes

Mínimo: CINCO (5)

Máximo: sin cupo máximo

Posibilidades de transferencia al medio

Con el nacimiento de las telecomunicaciones se viene gestando un fenómeno denominado como "Information Anxiety" por R.S. Wurman. La ansiedad de Información se refiere a que estamos inundados de datos que no podemos digerir. Ante nuestros ojos se ha creado una industria que pretende limpiar todo este derrame de información: algunos ejemplos son Google trata de sacar lo relevante de información de la red, los bloggers canalizan información interesante al público al que le interesa, o Amazon se especializa en separar lo bueno de lo malo de lo que se publica en la imprenta tradicional. La transferencia al medio de esta nueva mirada sobre la información se evidencia en el rol que juega el diseñador de información como mediador entre la persona que publica la información y la persona que lo consume.

BIBLIOGRAFÍA

MARR, Bernard; "Big Data: Using SMART Big Data, Analytics and Metrics To Make Better Decisions and Improve Performance" (9 Marzo, 2015)

LUPTON, Ellen; "Thinking With Type" (17 Noviembre, 2010)

GAHRAN, Amy; "Los 'omnivoros digitales' están cambiando radicalmente a los medios" (20 Octubre 2012), <http://mexico.cnn.com/tecnologia/2011/10/20/los-omnivoros-digitales-estan-cambiando-radicalmente-a-los-medios>

TUFTE, Edward; "Envisioning Information" (Enero 1990)

TUFTE, Edward; "The visual display of quantitative information" (Enero 2001)

TUFTE, Edward; "Visual Explanations" (Febrero 1997)

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter; ARANGO, Jorge; Information Architecture, for the Web and Beyond. O'Reilly (Febrero 1998)

ARANCELES:

El esquema arancelario del curso será el siguiente:

Ex-alumnos de la Especialización en Diseño Multimedia: gratuito

Inscriptos: QUINIENTOS PESOS (\$ 500)

Becas: hasta el CINCUENTA POR CIENTO (50%) del arancel en función de la cantidad de inscriptos.

RESOLUCIÓN N°

190



Prof. Univ. **MARJANA SINTOZ**
DIRECTORA GENERAL DE EXTENSIÓN

Prof. **SILVA AMELIA BENCHIMOL**
SECRETARIA DE FOSERADO

Prof. **SALVADOR CANTAN**
SECRETARIO