



CICLO LECTIVO: 2021

LENGUAJE MULTIMEDIAL 2

MODALIDAD DEL CURSO: Anual

SISTEMA DE PROMOCIÓN: DIRECTA

CARGA HORARIA SEMANAL: 4 hs

PROFESOR A CARGO: Paula Castillo, Adjunta

EQUIPO DOCENTE:

Ayudante alumno: Ezequiel Rivero

Ayudante graduada: Ana Kieffer

Ayudante adscripto: Santiago Reartes

Ayudante adscripto: Fernando Bava

METODOLOGÍA DE TRABAJO Y MODO DE EVALUACIÓN:

APROBACIÓN DE LA MATERIA

La asignatura Lenguaje Multimedial 2 es una materia anual de promoción directa que se promueve con el 100% de Trabajos Prácticos y evaluaciones aprobados.

TRABAJOS PRÁCTICOS Y EVALUACIONES

A lo largo del año se realizarán 5 trabajos prácticos de modalidad grupal (uno por bloque temático) que tendrán cada uno respectivamente instancia de corrección, preentrega, entrega y recuperatorio.

Con el inicio de cada bloque temático se realizará un esquicio en clase.

A mitad de año se realiza una JAM de producción en la que se trabajará en equipo en el desarrollo desde cero de un juego de tablero, que será la antesala a la temática del trabajo



final que será el desarrollo integral de un videojuego que será publicado en la galería virtual de la cátedra y en redes sociales para referencia de futuros alumnos.

CURSADA EN MODO PRESENCIAL

La cátedra se divide en dos comisiones que cursan 4hs. en simultáneo en aulas diferentes. Con el inicio de cada bloque temático habrá una clase teórica en la que ambas comisiones se reúnen.

CURSADA EN MODO VIRTUAL

La cátedra posee cuatro espacios virtuales con funciones muy específicas a fines de establecer una comunicación fluida con los alumnos:

- Plataforma google meet: para las clases sincrónicas (teóricas y prácticas).
- Sitio web: Donde estará publicada la propuesta pedagógica de la materia, bibliografía, las plantillas de los TPs y las clases teóricas grabadas para que el alumno pueda acceder a ellas de modo asincrónico por fuera del horario de clase.
- Canal de Discord: con canales para anuncios importantes, un canal colaborativo que funciona a modo de foro de intercambio y consultas generales, y canales individuales para cada equipo para atender consultas específicas y correcciones de los TPs. Los Trabajos prácticos son grupales, por lo que cada equipo deberá tener un google drive que aloje todos sus tps. para que podamos acceder a ellos.
- Cuenta de instagram: Donde se publican los trabajos de los alumnos, se los invita a eventos o charlas virtuales extracurriculares, se comparten referentes estéticos y se replica información importante.

CONTACTO ELECTRÓNICO: lenguajemm@fba.unlp.edu.ar

<https://www.instagram.com/lmmdos/>

SITIO WEB: <http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm>

FUNDAMENTACIÓN Y OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

La Multimedia es una rama del arte relativamente joven que en sus orígenes se nutría de otros lenguajes para autodefinirse; diseño gráfico, fotografía, cine, música e informática se articulaban como un todo pero confusamente fragmentado en partes. Hoy las experiencias interactivas poseen rasgos comunes entre sí, que permiten vislumbrar la conformación de un lenguaje propio cuyos elementos básicos: generatividad e interacción admiten la posibilidad de diferenciar esta disciplina de las demás. Su campo de estudio se centra en la conexión física, emocional y funcional de las entidades hombre-máquina permitiendo la comunicación entre ellas a través de entornos reales, virtuales, híbridos.



La carrera Diseño Multimedia aborda estos conceptos desde la perspectiva conceptual, comunicacional, proyectual y técnica, brindando al alumno las herramientas necesarias para el desarrollo integral de piezas multimediales aplicables al ámbito de la información, el arte, la industria, el espectáculo y la educación, entre otros, a fines de elaborar soluciones a las problemáticas de índole artística, comunicacional y técnica que surjan de la constante actualización de la disciplina, de la fusión arte, ciencia, la tecnología y de la transdisciplinariedad de su dinámica de trabajo.

La asignatura "Lenguaje Multimedial 2" brinda al alumno los conocimientos necesarios para articular los elementos del lenguaje multimedial, a través del manejo de técnicas proyectuales de diseño, la producción de sentido, la retórica y el estudio de la comunicación no verbal aplicada a la interacción hombre-máquina. La materia indaga acerca de la utilización discursiva de lo tecnológico como una herramienta de creación y como lenguaje en sí, para diseñar interfaces a partir de una idea rectora a través de procesos cognitivos y conceptuales. Lenguaje Multimedial es el espacio de interconexión de conocimientos estéticos, técnicos y teóricos, a fines de reflexionar acerca de la coexistencia del individuo, la pieza diseñada y su contexto.

OBJETIVOS PRINCIPALES:

- Comprender la articulación del lenguaje multimedial.
- Incorporar criterios teóricos, terminológicos, conceptuales y metodológicos de dicha disciplina.
- Incorporar métodos de proyectación.
- Comprender las producciones multimediales en el marco del contexto cultural, social y tecnológico en el que se inscriben.
- Comprender diversas lógicas de creación de una pieza multimedial: el artista y su propia voz, el diseñador como intermediador entre comitente y contexto.
- Comprender la producción de sentido como el objetivo fundamental de la realización artística.
- Incorporar criterios retóricos para orientar la producción de sentido.
- Promover en el alumno capacidades analíticas y espíritu crítico.

CONTENIDOS Y BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

A lo largo del año se trabajará sobre 4 bloques temáticos: Signo, discurso, retórica y relato atravesados por el concepto del juego (juegos al aire libre, juegos de tableros y videojuegos).

MÓDULO 1 | Lingüística multimedial: Introducción y fundamentos básicos. Contextualización.

Contenidos:



- Definición de los aspectos semiológicos y funcionales del lenguaje en general.
- El signo y sus tipologías.
- Semiología en experiencias lúdicas al aire libre.

Objetivos del módulo:

- Comprender los fundamentos básicos del lenguaje y del pensamiento.

Bibliografía:

Jorge Wagensberg, El conocimiento es pensamiento empaquetado.

Stuart Hall, El trabajo de la representación.

Paula Castillo, Exploraciones de la discursividad El signo "mujer" como caso de estudio. La Plata 2017.

Eliseo Verón, Capítulo II.4: Discursos sociales - La Semiosis Social: fragmentos de una Teoría de la Discursividad, GEDISA, España, 2009

MÓDULO 2 | Producción de sentido.

Contenidos:

- Teoría y circulación de los discursos
- Lógica del Arte antiguo: objetividad. Fiel representación. Arte clásico: Idea concreta y espiritual, idealización y perfección. Arte moderno: ironía, necesidad de subjetividad e interpretación.
- Lingüística multimedial: dimensión sintagmática y paradigmática de las piezas de diseño multimedial: Base de datos y algoritmo. Rol del usuario.
- El meme como unidad mínima de sentido
- El Discurso en juegos de tablero

Objetivos del módulo:

- Comprender la producción de sentido en el consumo y diseño de productos culturales.
- Comprender la no-transparencia ideológica de las interfaces.

Bibliografía:

Eliseo Verón, Capítulo II.5:El sentido como producción discursiva La Semiosis Social: fragmentos de una Teoría de la Discursividad, GEDISA, España, 2009

MÓDULO 3 | Retórica Interactiva



Contenidos:

- Mensajes connotados / mensajes denotados.
- Objetivos, funciones, figuras y usos de la retórica.
- Persuasión y poética.
- ∞ Modos de decir.
- Retórica aplicadas al comportamiento e interacción.

Objetivos del módulo:

- Comprender la retórica como una herramienta de articulación del decir.
- Comprender la aplicación de la retórica no como cáscara sino como forma, contenido, emplazamiento e interacción.

Bibliografía:

Jacques Durand, Une méthode de choix des supports de publicité: la méthode séquentielle, Gestien, 1965

ROLAND BARTHES, Retórica de la imagen

MÓDULO 4 | El relato

Contenidos:

- Estructura de una historia.
- Curva dramática
- Construcción de personajes
- MDA
- Guión para videojuegos

Objetivos del módulo:

- Construcción de un guión para videojuegos.
- Desarrollo personajes y entornos verosímiles para realidades simuladas.

Bibliografía:

Prof. María Elena Reyes, Construcción del personaje

Prof. María Elena Reyes, Curva dramática y estructura en actos

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS:

- Los trabajos se realizarán grupalmente para favorecer la integración entre los alumnos e incentivar la reflexión crítica y el debate. Cada integrante cumple un rol



en la producción de cada trabajo.

- Los trabajos prácticos a realizar serán de análisis, proyectación y producción, para el cual se brindarán herramientas técnicas elementales para tales fines.
- Cada clase contará con el desarrollo teórico correspondiente, ejemplificando con aplicaciones prácticas del tema que se trate.
- Se dictará una clase teórica y un tp con el inicio de cada módulo. El alumno tendrá instancias de corrección en clase, pre-entregas en las que desarrolle la justificación teórica y los bocetos del trabajo práctico y una entrega que contenga el tp terminado. En caso de no aprobarlo, tendrá una instancia más de corrección y recuperatorio.
- A mediados de año se realizará una evaluación teórico - práctica con los contenidos vistos en los módulos 1 - 3.
- Al final del año se expondrán al público los trabajos prácticos finales desarrollados por los alumnos, a fin de salir del ámbito aulístico y de esta forma situarse en un contexto real, incentivando la práctica de la disciplina, promoviendo el trabajo en equipo e incorporando la experiencia de montaje.