

CC62L Taller de Multimedia

10 UD

Semestre : Primavera 1994
Prof. Jaime Sánchez

Requisitos :
CC41A – Lenguajes de Programación

Objetivos:
A través del desarrollo de la asignatura se pretende que el alumno:

- Comprenda los conceptos teóricos que sustentan a los multimedia
- Conozca la tecnología multimedial
- Diseñe y desarrolle proyectos de construcción de software multimedial.

Programa

Introducción:

- Análisis de los conceptos : Medios, Multimedia, Multimedia Interactivos, Hipermedios, Texto, Hipertexto.

Marco Teórico de los Multimedia :

- Evolución histórica de los multimedia: contribución teórica de Vannevar Bus, Douglas Engelbart y Ted Nelson. Memex, Augment/NLS, Xanadu. Navegación, Aumento, interactividad.

Hipertexto e Hipermedios

- Modelos hipertextuales/hipermediales. Arquitecturas de sistemas hipertextuales/hipermediales. Tipos de hipertextos. Aplicaciones hipertextuales/hipermediales. Sistemas hipertextuales/arquitecturas. Hardware y software.

La mente y los multimedia

- Multimedia y cognición. Bases neurales de la cognición. Multimedia y representación y organización del conocimiento, memoria, reconocimiento de patrones, atención, imagen visual y resolución de problemas.

Tratamiento de Medios

- Texto. Sonido. Gráfica. Animación. Audio. Software y Hardware

Proyectos Multimediales

- Modelos de construcción de software multimedial. Aplicaciones. Interfaces multimediales (diseño gráfico, lenguaje visual, diseño de metáforas, etc.) Hipersistemas. Prototipos. Evaluación de software multimedia.

Ventajas y Desventajas de los Multimedia

- Ventajas desde ópticas como la comunicación, información, conocimiento, aprendizaje, ciencia de la cognición, etc. Desventajas para el usuario.

Metodología :

- Clases Expositivas
- Lectura y presentación de papers
- Proyectos grupales

Evaluación :

Lecturas : 30%

Proyecto 1 (Conceptualización y Diseño) : 30%

Proyecto 2 (Prototipo) : 40%

Bibliografía :

Ambrom, S. y Hooper, K. (1990). Learning with Interactive Multimedia: Developing and Using Multimedia Tools in Education. Washington: Microsoft Press.

Ambrom, S. y Hooper, K (1998). Interactive Multimedia: Visions of Multimedia for Developers, Educators, and Information Providers. Washington : Microsoft Press.

Barret, E. (1992). Sociomedia, Multimedia, Hypermedia, and the Social Construction of Knowledge. MIT Press.

Barret, E. (1989). Text, Context and HiperText. MIT Press.

Delany, P. & Landow, G. (1991). Hypermedia and Literary Studies. MIT Press.

Byte. (1988). Hypertext. October.

Communications of the ACM. (1989). Interactive Technology, 32, 7.

Conklin, J. (1987). Hypertext: L An Introduction ans Survey. IEEE 9. Computer 20, 9, P. 17-41, September.

Desmarais, N. (1994). Multimedia on the PC. MacGraw-Hill, Inc.

Fraase, M. (1990). Macintosh Hypermedia. Illinois: Scott, Foresman and Company.

Forman, G. & Pufall, G. (1988). Constructivism In the Computer Age. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Giardina, M. (1992). Interactive Multimedia Learning Environments. Springer-Verlag.

Goodman, D. (1988). The Complete HyperCard Handbook. New York: Bantam Books.

Goodman, D. (1988). Danny Goodman's HyperCard Developer's Guide. New York: Bantam Books.

Himes, A., Ragland, C. y Appleton, B. (1990). Inside SuperCard. Washington: Microsoft Press.

Howell, G. (1992). Building Hypermedia Applications. MacGraw-Hill, Inc.

Jonassen, D. & Mandl, H. (1990). Designing Hypertext/Hypermedia for Learning. Springer-Verlag.

Laurel, B. (1990). The art of human-computer interface design. Addison-Wesley.

Marks, P. (1984). Mind and Media. Harvard University Press. Laurel, B. (1993). Computers as Theatre. Addison Wesley.

Murie, M. (1993). Macintosh Multimedia Workshop. Indiana: Hayden Books.

Nielsen, J. (1993). Hypertext and Hypermedia. Academic Press Professional.

Nielsen, J. (1990). The Art of Navigating through Hypertext.

Communications of the ACM, vol 3, 3, p. 296-310.

Nix, D. & Spiro, R. (1990). Cognition, Education, Multimedia. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Norman, D. (1993). Things that Makes us Smart. Addison-Wesley.

Papert, S. (1993). The Children-s Machine. Basic Books.

Rosenborg, V., Green, B., Hester, J., Knowles, W. & Wirsching, M. (1993). Technology Edge: A Guide to Multimedia. New Riders Publishing.

Sanchez, J. (1994). Hipermedia y Educacion. Universidad de Antofagasta.

Sánchez, J. (1993). Informatica Educativa. Editorial Universitaria.

Sánchez, J. (1993). Hipermedios y Multimedios. Material de Trabajo, curso "Hipermedios y Multimedios en Educación", Universidad Federal de Ro Grande Do Sul, Porto Alegre, Brasil.

Vaughan, T. (1993). Multimedia, Making it Works. Osborne, MacGraw-Hill, Inc.

Wodaski, R. (1992). Multimedia Mandes!. SAMS Publishing.