



Ministerio de Cultura y Educación
Universidad Nacional de San Luis
Facultad de Ciencias Humanas
Departamento: Comunicación
Area: Area 7:Estrategias de Producción

(Programa del año 2026)

I - Oferta Académica

| Materia | Carrera | Plan | Año | Período |
|--------------------------|-----------------------------|-------------|------------|-----------------|
| COMUNICACION MULTIMEDIAL | LIC. EN COMUNICACIÓN SOCIAL | 09/07 | 2026 | 1° cuatrimestre |

II - Equipo Docente

| Docente | Función | Cargo | Dedicación |
|------------------------|-------------------------|--------------|-------------------|
| MALDONADO, ANA SILVINA | Prof. Responsable | P.Adj Semi | 20 Hs |
| ORTIZ, GISELLA SABRINA | Responsable de Práctico | JTP Exc | 40 Hs |

III - Características del Curso

| Credito Horario Semanal | | | | |
|--------------------------------|-----------------|--------------------------|----------------------------------------------|--------------|
| Teórico/Práctico | Teóricas | Prácticas de Aula | Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc. | Total |
| 2 Hs | Hs | 4 Hs | Hs | 6 Hs |

| Tipificación | Periodo |
|------------------------------------------|-----------------|
| A - Teoría con prácticas de aula y campo | 1° Cuatrimestre |

| Duración | | | |
|-----------------|--------------|----------------------------|--------------------------|
| Desde | Hasta | Cantidad de Semanas | Cantidad de Horas |
| 11/03/2026 | 23/06/2026 | 15 | 90 |

IV - Fundamentación

El impacto que las tecnologías digitales han generado en los ámbitos sociales y en todas sus relaciones, implica pensar los procesos comunicativos hipermediatizados y ante ello, las formas de comunicar implican nuevos modos de planificar, gestionar y distribuir las producciones y contenidos comunicacionales.

Estos cambios tecnoculturales se traducen en innovaciones tanto desde lo teórico como en las prácticas y en la producción multimedial. Pensar este proceso desde lo cotidiano y desde lo profesional, refleja que las nuevas formas hipermediales trascienden un espacio y tiempo concreto potenciando los procesos comunicativos y las posibilidades sociales y profesionales.

Reconociendo el ecosistema digital en el que estamos insertos en donde la Web 2.0 y sus herramientas han permitido que la minoría y/o grupos sociales fuera de grandes empresas u organizaciones, tengan voz y la posibilidad de hacer visibles sus propuestas, ideas y pensamientos, es que la formación que ofrece este curso retoma conocimientos tecnológicos y comunicacionales adquiridos por los y las estudiantes en los primeros años de la carrera y ofrece nuevas herramientas para aplicarlos y llevar a cabo proyectos comunicacionales multimediales acordes a diversas necesidades, requerimientos y siguiendo las nuevas pautas del diseño multimedial para la web poniendo el foco en la experiencia del usuario y la elaboración consciente y responsable de interfaces y en la creación y manejo de redes sociales. Cabe destacar que esta aplicación de conocimientos se lleva a cabo en espacios reales y las necesidades surgen de una población de la ciudad o provincia de San Luis, que necesita intervención digital para hacerse visible en la sociedad con mayor impacto. Con esta intervención tecnomediática, el estudiantado está siendo parte de una transformación social mediada por tecnologías, se transforma una realidad concreta. Por ende, acompañamos a los y las estudiantes en el último año de la carrera brindando conocimientos teóricos y prácticos aplicados en situaciones reales.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Que los y las estudiantes adquieran competencias, capacidades y habilidades para:

- Planificar, diseñar, gestionar, ejecutar y distribuir proyectos comunicacionales multimediales.
- Asistir y acompañar, ante diversas necesidades, las tareas de planificación, gestión y realización de producciones comunicacionales multimediales.
- Recabar, seleccionar y organizar la información para la realización de proyectos multimediales.
- Diseñar y/o gestionar producciones mediante el uso de herramientas online de la Web 2.0 integrando diversos materiales multimediales que den respuesta a una necesidad y público concreto.

VI - Contenidos

Unidad 1: Planificación de proyectos comunicacionales multimediales

Concepto de Comunicación, Multimedia, Hipertexto, Hipermedia. Proyecto multimedial: etapas, metodología y procedimiento. Uso social de los multimedia, análisis y ejemplificación. Demandas laborales en torno a la multimedia. El nuevo escenario multimedia: Web 2.0. Características. Definiciones, tipologías y características de páginas web, blogs, wikis, podcasts, RSS, Cms, redes sociales, mensajería instantánea. Gestores de contenido para crear páginas web. Evolución de la web (1.0 a 7.0).

Unidad 2: Diseño y gestión de proyectos comunicacionales multimediales

Formatos para la web y herramientas online para producciones multimedia. Organización de la información digital. Diseño multimedial e hipermedial para la web: Wireframe y Maquetación o mockup en los nuevos medios. Gestores en línea para maquetar (Figma).

La interactividad en Internet. El punto de vista del usuario. Diseño de experiencia de usuario (DUX). Diseño de interfaces de usuario (DUI). Comunicación virtual interactiva. Características de los sitios web: usabilidad, accesibilidad, navegabilidad, optimización, productividad.

Unidad 3: Producción y distribución de proyectos comunicacionales multimediales

Presupuesto para proyectos comunicacionales multimediales. Gestores de contenido para crear redes sociales y mensajería instantánea. Accesibilidad en los nuevos medios y Aspectos Jurídicos en la web. Licenciamientos.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Se compone de una serie de Prácticos Evaluativos a desarrollar durante la cursada de la asignatura y que permiten avanzar en el Proyecto Integrador Final. La modalidad de evaluación (teórica o práctica) de este último, se basa en una defensa oral con respaldo teórico.

La denominación de los Prácticos es la siguiente:

- Práctico 1: "Introducción a la Multimedia. Pensar el proyecto comunicacional multimedia".
- Práctica 2: "Diseño y organización de producciones multimedia para la web".
- Práctica 3: "Desarrollo del prototipo".
- Práctica 4: " Selección y uso de gestores de contenidos online. Elaboración y adaptación del prototipo en el gestor ".
- Práctica 5: "Presentación y distribución del proyecto comunicacional multimedia para la web".
- Proyecto Integrador: "Proyecto comunicacional multimedia para la web con finalidad social". Cada uno de los prácticos evaluativos permite la concreción procesual del proyecto integrador.

VIII - Regimen de Aprobación

Para aprobar la asignatura por promoción se pide que los y las estudiantes:

- Asistan al 80 % de las clases teóricas (en modalidad presencial).
- Asistan al 80 % de las clases prácticas (en modalidad presencial) o aprueben con una nota de 7 (siete) los Prácticos evaluativos a desarrollar durante la cursada.
- Aprueben el Proyecto Integrador de la materia en su parte práctica y teórica con una nota mayor o igual que 7 (siete).
- Aprueben el examen escrito con una nota mayor o igual que 7 (siete).

Para regularizar la asignatura se pide que los y las estudiantes:

- Asistan al 80 % de las clases teóricas (en modalidad presencial).
- Asistan al 80 % de las clases prácticas (en modalidad presencial) o aprueben con una nota igual o mayor que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete) los Prácticos evaluativos a desarrollar durante la cursada.

- Aprueben el Proyecto Integrador de la materia en su parte práctica con una nota mayor o igual que 4 (cuatro) y menor que 7 (siete).

Cada instancia de evaluación, sean prácticos, integrador o examen escrito, tiene 2 (dos) instancias de recuperación. Se puede promocionar en cualquiera de las instancias pero deben estar presentes en cada una.

Para rendir la asignatura en condición de libre, se debe acercarse a la cátedra al menos 3 (tres) meses antes de la mesa de examen para poder establecer el plan de trabajos prácticos y exámenes prácticos y teóricos. Este tiempo se fundamenta en la característica altamente práctica de la asignatura.

IX - Bibliografía Básica

[1] Sitio web de la asignatura: [HTTP://commultimedial.wixsite.com/multimedialunsl](http://commultimedial.wixsite.com/multimedialunsl)

[2] Unidad 1

[3] Flores Cueto, J., Bertolotti Zuñiga, C., González, F. (s/f) La web 2.0 y las herramientas de colaboración y participación.

Disponible en <https://www.usmp.edu.pe/publicaciones/boletin/fia/info68/web2.pdf>

[4] Lizcano Dallos, A. (2005) Multimedia. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Págs. 13 -41. Disponible en

https://drive.google.com/file/d/1-frexAqcn1sC04uAnbK6tKRprDTfG_nf/view

[5] López Ortega, E. (2009) Uso de las herramientas de la Web 2.0 en la empresa: situación actual y tendencias. Universidad Autónoma de Madrid. Págs. 3-13 y 44-120. Disponible en

https://drive.google.com/file/d/1kUhws_Cg1FJnW4u__u4_3qvxXAj6B5U6/view

[6] Ojeda Linares, N. (2012) Introducción a la multimedia. ISBN 978-607-733-138-4. Págs. 42-27. Disponible en

http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/disenio_y_edicion_digital/Introduccion_a_la_multimedia.pdf

[7] Ruiz Rey, F. (s/f) Web 2.0, un nuevo entorno de aprendizaje en la red. Disponible en

<http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/pacoruiiz.pdf>

[8] Scolari, C. (s/f) Narrativas transmedia, nuevos alfabetismos y prácticas de creación textual. Conflictos y tensiones en la nueva ecología de la comunicación. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona. Disponible en

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190706/SCOLARI.pdf?>

[9] Tascón, M. y Cabrera, M. (2012) Escribir en internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales. Fundación del español urgente. Págs. 17-156. Disponible en https://drive.google.com/file/d/1tNGDKhc5BjBiY4TjYgQuVexik9fft_hk/view

[10] Unidad 2

[11] Bou Bauzá, G. (1997) Reglas fundamentales del diseño de guiones. Universidad Autónoma de Barcelona. Disponible en

<https://drive.google.com/file/d/1hAqNHEWYiXb1y9rkpxoMXYZX-6cVIZ3-/view?usp=sharing>

[12] Castro Gil, M. (s/f) Integración de medios con herramientas de autoría web y propietarias. Disponible en

https://ocw.innova.uned.es/mm2/tm/contenidos/pdf/tema6/tmm_tema6_integracion_medios_digitales.pdf

[13] Tascón, M. y Cabrera, M. (2012) Escribir en internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales. Fundación del español urgente. Disponible en

https://www.researchgate.net/publication/261950129_Escribir_en_internet_guia_para_los_nuevos_medios_y_las_redes_sociales

[14] Hernández Peris, B. (2014) Maquetación en los nuevos medios. Disponible en

<https://fddocuments.es/document/maquetacion-en-los-nuevos-medios.html>

[15] Rosero Herrera, C. (2016) Interactividad en la comunicación virtual. Una relación compleja. Disponible en

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2988/T.G.%20Cristian%20Fdo%20Rosero.pdf?sequence=1>

[16] Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos.

methaodos.Revista De Ciencias Sociales, 11(2), m231102a10. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>

[17] El Impacto de la IA en el Marketing de Contenidos dentro del Contexto del Marketing 5.0. (2023). REVISTA DE INVESTIGACIÓN SIGMA, 11(01). <https://doi.org/10.24133/yz85g716>

[18] Unidad 3

[19] Coltel, M. (s/f) Introducción al diseño digital interactivo. Material de cátedra. Disponible en

<https://perio.unlp.edu.ar/catedras/ecal/wp-content/uploads/sites/125/2023/02/Diseno-UX-UI.pdf>

[20] López Ortega, E. (2009) Uso de las herramientas de la Web 2.0 en la empresa: situación actual y tendencias. Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en <http://arantxa.ii.uam.es/~jms/pfcsteleco/lecturas/20091105ElenaLopez.pdf>

[21] Tascón, M. y Cabrera, M. (2012) Escribir en internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales. Fundación del español urgente. Disponible en

https://www.researchgate.net/publication/261950129_Escribir_en_internet_guia_para_los_nuevos_medios_y_las_redes_sociales

ales

[22] Gascue, H. MENSAJERÍA INSTANTÁNEA (MI) COMO SUSTENTO DE GRUPOS DE PERTENENCIA BASADOS EN COMUNICACIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA (CMC) Disponible en

file:///C:/Users/silch/Downloads/1139-Texto%20del%20art%C3%ADculo-4336-1-10-20110425.pdf

[23] Hütt Herrera, H. (2012) LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN. Reflexiones, vol. 91, núm. 2, 2012, pp. 121-128. Universidad de Costa Rica. San José, Costa Rica. Disponible en

<https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

X - Bibliografía Complementaria

[1] Caldevilla Domínguez, D. (2010) Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/download/DCIN1010110045A/18656/>

[2] Fernández Ruiz, M., Angós Ullate, J. y Salvador Oliván, J. (s/f) Interfaces de usuario: diseño de la visualización de la información como medio para mejorar la gestión del conocimiento y los resultados obtenidos por el usuario. Disponible en http://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1505/rodriguezinterfaces.pdf

[3] Tutorial Wix. (2021) Plan Integral de educación digital. Buenos Aires, Ciudad. Disponible en <https://contenedor-digital.buenosaires.gob.ar/descargar/5fdd61-tutorial-wix.pdf>

[4] Penso Romero, A. Manual para el uso de Wix. Tienda online. Disponible en <https://matesxcasa.files.wordpress.com/2018/02/manualparaelusodewix-1.pdf>

[5] Pérez Huertas F. "Introducción a la multimedia, realización y producción de programas". I.O.R.T., Madrid, 1998

[6] Chuvieco Salinero, J. "Realización multimedia" Editorial PARANINFO, 2002

[7] Magal Royo, T., Morillas Gómez, S., Tortajada Montañana, I. "Pre-producción multimedia". Editorial ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2008

[8] Hassan Montero, Y. "Experiencia de Usuario: Principios y Métodos". Disponible en https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

[9] "¿Qué es un wireframe para un sitio web?". Disponible en

<https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-wireframe-para-un-sitio-web>

XI - Resumen de Objetivos

Que los y las estudiantes adquieran competencias, capacidades y habilidades para:

-Planificar, diseñar, gestionar, ejecutar y distribuir proyectos comunicacionales multimediales con impacto social

XII - Resumen del Programa

Unidad 1: Planificación de proyectos comunicacionales multimediales

Unidad 2: Diseño y gestión de proyectos comunicacionales multimediales

Unidad 3: Producción y distribución de proyectos comunicacionales multimediales

Plan de Trabajos Prácticos:

-Práctico 1: "Introducción a la Multimedia. Pensar el proyecto comunicacional multimedia".

-Práctica 2: "Diseño y organización de producciones multimedia para la web".

-Práctica 3: "Desarrollo del prototipo".

-Práctica 4: " Selección y uso de gestores de contenidos online. Elaboración y adaptación del prototipo en el gestor ".

-Práctica 5: "Presentación y distribución del proyecto comunicacional multimedia para la web".

-Proyecto Integrador: "Proyecto comunicacional multimedia para la web con finalidad social". Cada uno de los prácticos evaluativos permite la concreción procesual del proyecto integrador.

XIII - Imprevistos

XIV - Otros

Desde el 1/4/26 la Cátedra cuenta con una Auxiliar de Prácticas suplente, la profesora Tatiana Escudero.