

COMUNICACIÓN MULTIMEDIAL

# Práctica 2

DISEÑO Y ORGANIZACIÓN DE PRODUCCIONES MULTIMEDIA  
PARA LA WEB

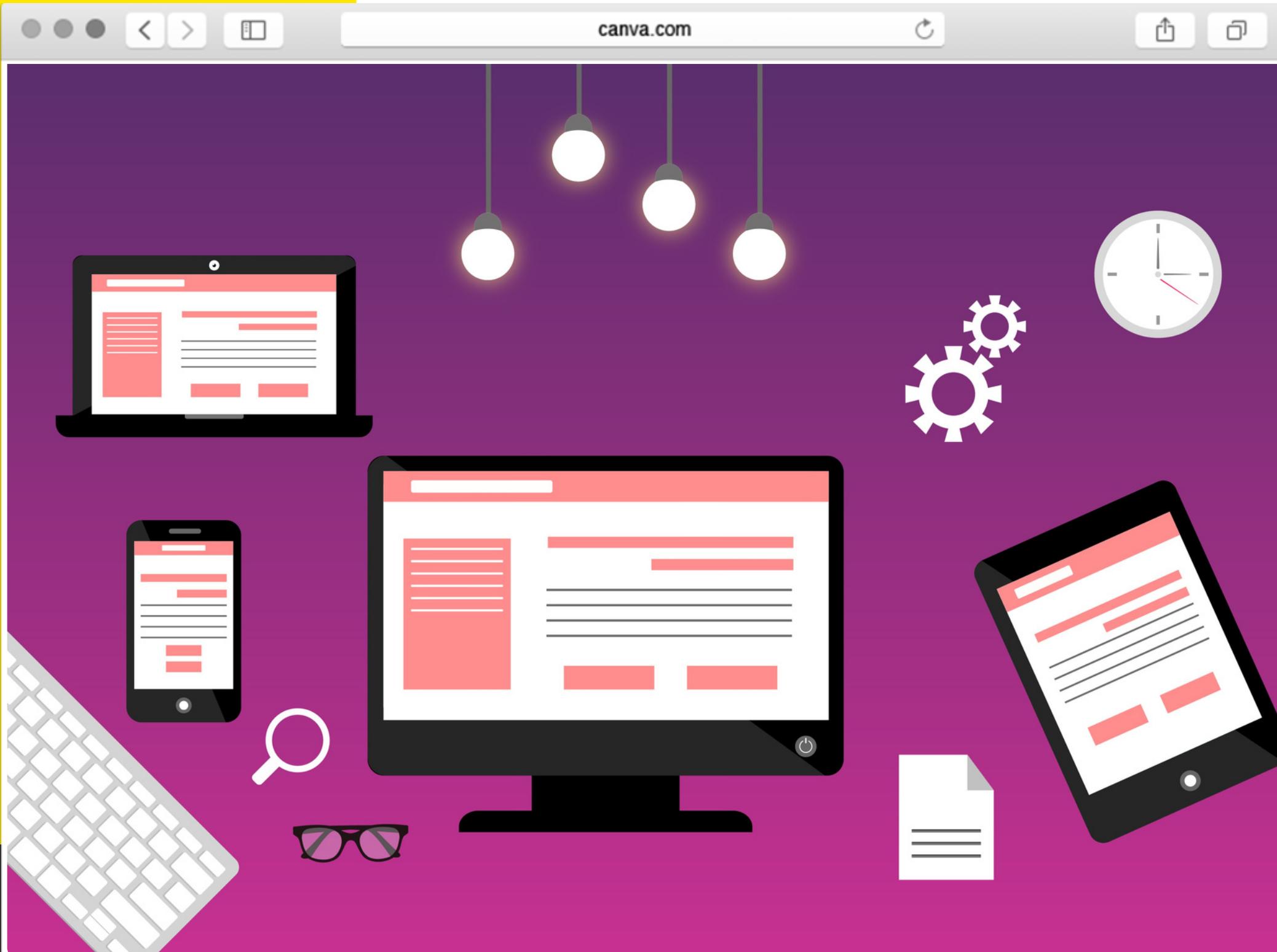
→ Lic. en Comunicación Social  
Lic. en Periodismo



# 1º Paso

**Observar lo realizado en el documento redactado para la FASE 1 del Integrador: “Planificación y definición de la propuesta”**

1. Una vez aprobada la propuesta, debe continuar con la redacción del documento. El mismo debe cumplir con los siguientes ítems:
  - Portada.
  - Fundamentación (debe incorporar la información del práctico 1 y fundamentar la elección de la propuesta definitiva)
  - Objetivos (desarrollar los objetivos del proyecto comunicacional multimedia).
2. El documento debe tener redacción académica.
3. Justificar cada decisión tomada desde lo teórico.



# 2º Paso

## Comenzar a trabajar sobre la FASE 2 del Integrador: “Estructura de la Información y plataformas”

En esta fase comenzará con el apartado **“Desarrollo del proyecto”**.

1. Comenzar a escribir el Desarrollo de su proyecto sin olvidar abordar cada ítem que lo compone:

- Herramientas digitales para crear, editar y alojar contenido:
  - **Herramientas digitales para crear:** realizar un listado de herramientas de la web 2.0 que serán utilizadas para crear el contenido multimedial. ¿Cuáles son los recursos técnicos que necesitará para capturar imágenes, audios y videos?, ¿Cómo obtendrá este material multimedial?
  - **Herramientas digitales para editar:** realizar un listado de herramientas de la web 2.0 que serán utilizadas para editar el contenido multimedial.
  - **Herramientas digitales para alojar contenido:** realizar un listado de herramientas de la web 2.0 que serán utilizadas para alojar el contenido multimedial, ¿Qué canales de comunicación/interacción se implementarán (medios sociales, comentarios, formularios, etc.)?, ¿Qué plataforma social implementará?

# 2º Paso

## Comenzar a trabajar sobre la FASE 2 del Integrador: “Estructura de la Información y plataformas”

2. Una vez seleccionadas las herramientas que utilizará, crear al menos:

- 3 imágenes propias,
- 1 audio propio,
- 1 video propio
- 1 imagen, audio o video propio, con Inteligencia Artificial.

3. En el documento word, especificar:

- ¿cuál fue el proceso de edición para cada contenido?
- ¿en qué programa se creó?
- ¿en qué programa se editó?
- Especificar el proceso de edición y ¿cuál fue su objetivo?

4. Especificar donde se almacenará el contenido multimedial creado.

5. Especificar a través de que medio será compartido.

# 2º Paso

## Comenzar a trabajar sobre la FASE 2 del Integrador: “Estructura de la Información y plataformas”

7. En la plataforma de Padlet, cada grupo deberá agregar las herramientas digitales utilizadas.

Enlace Padlet muro colaborativo: [padlet.com/comunicacionmultimedialunsl/vixa45qpOrgwditx](https://padlet.com/comunicacionmultimedialunsl/vixa45qpOrgwditx)

8. Enviar el documento word, con sus correspondientes enlaces de acceso al contenido multimedial

al correo de la asignatura [comunicacionmultimedial.unsl@gmail.com](mailto:comunicacionmultimedial.unsl@gmail.com)

# Herramientas digitales de la web 2.0



**CREAR**



**EDITAR**



**ALOJAR**



Se puede crear contenido multimedial, interactivo, dinámico. Este contenido será apropiado de acuerdo al objetivo del sitio web.

Instancia donde se prepara el material multimedial para que refleje un mensaje preciso y claro en concordancia con el objetivo del sitio y el público al que está dirigido. Es un momento para unificar o darle marca personal al contenido.

En este punto se evaluará el lugar donde conviene guardar todo lo generado. Si se alojará en la nube o en un dispositivo físico determinado. En caso que se trabaje en grupo, la decisión debe incluir el acceso del material por todos los miembros del equipo.

Se entiende por **interacción** la posibilidad de comunicación entre los usuarios y el sitio web y los usuarios con otros usuarios.

Lo que deben preguntarse es **¿Qué herramientas brindará el sitio web para interactuar?**

**Encuestas**

**Foros**

**Sorteos**

**Formularios de contacto**

**Redes sociales**

**Correo electrónico**

**Mapas**

**Chat**

**Sala de video llamada**

**Infografías interactivas**

**Videos interactivos**

**Imágenes interactivas**

**Mensajería instantánea**

**CREAR  
(INTERACTIVO)**

**Las herramientas de la web 2.0 son variadas.**

Puede consultar las que ofrece el servicio de Wix.

Se entiende por **contenido dinámico** aquello que se va actualizando constantemente sin la necesidad de interactuar.

Lo que deben preguntarse es **¿Qué herramientas dinámicas brindará el sitio web y cuál es el objetivo de las mismas?**

Clima  
Hora  
Tránsito  
Estadísticas día a día  
Más leídas/comentadas/vendidas  
Frases

**CREAR  
(DINÁMICO)**

**Las herramientas de la web 2.0 son variadas.**

Puede consultar las que ofrece el servicio de Wix.

Se entiende por **contenido multimedial** aquello que se encuentra en distintos formatos: textual, gráfico, sonoro, audiovisual.

Lo que deben preguntarse es **¿Qué contenido multimedial brindará el sitio web y cuál es el tratamiento que tendrán?**

Canva

Fonts

Fotojets

Conversores de formatos

Powtoon

Fix the Photo

*En esta instancia, también es necesario explicitar el material técnico con el cual se generará el contenido.*

**CREAR  
(MULTIMEDIAL)**

**Las herramientas de la web 2.0 son variadas.**

Puede consultar las que ofrece el servicio de Wix.

Se entiende por herramientas aquello que se encuentra en distintos formatos:  
textual, gráfico, sonoro, audiovisual.

Lo que deben preguntarse es **¿Qué contenido multimedial brindará el sitio web y cuál es el tratamiento que tendrán?**

Canva

PicsArt

Adobe FireFly

Bing

Clipchamp

Designs Ai

Veed Io

*En esta instancia, también es necesario explicitar el material técnico con el cual se generará el contenido.*

**CREAR (con IA)**

Se recomienda establecer pautas similares para **editar** contenido que permitan comunicar y visibilizar la temática-organización-colectivo.

Se sugiere utilizar una estética en todo el contenido multimedial que tendrá el sitio.

## Ejemplos

Imágenes: marca de agua

Audio: Cortina de inicio y cierre

Video: graph de inicio y cierre

## EDITAR

**Existen diversas herramientas de la web 2.0 que sirven para generar, editar y exportar audio, imagen y video.**

Consultar las opciones que ofrece Wix.

Lo que deben preguntarse es ¿**En qué plataforma se alojará el contenido multimedial brindará el sitio web?**

**Google Drive**

**One Drive**

**Dropbox**

*En esta instancia, también es necesario explicitar el material técnico con el cual se generará el contenido.*

**ALOJAR**

**La web 2.0 promueve el contenido en la nube.**

Consultar las opciones que ofrece Wix.

## Beneficios

- El acceso a las aplicaciones desde cualquier lugar.
- Apoyo a la enseñanza y el aprendizaje, facilita flujo de información.
- Se puede emplear software gratuito o de pago por su uso.
- La información puede ser consultada las 24hs los 365 días del año.
- Apertura al entorno empresarial y de investigación avanzada, facilita las colaboraciones institucionales.
- Protección del medio ambiente mediante el uso de tecnologías verdes.
- Presenta mayor apertura a la comunidad académica hacia las nuevas tecnologías.

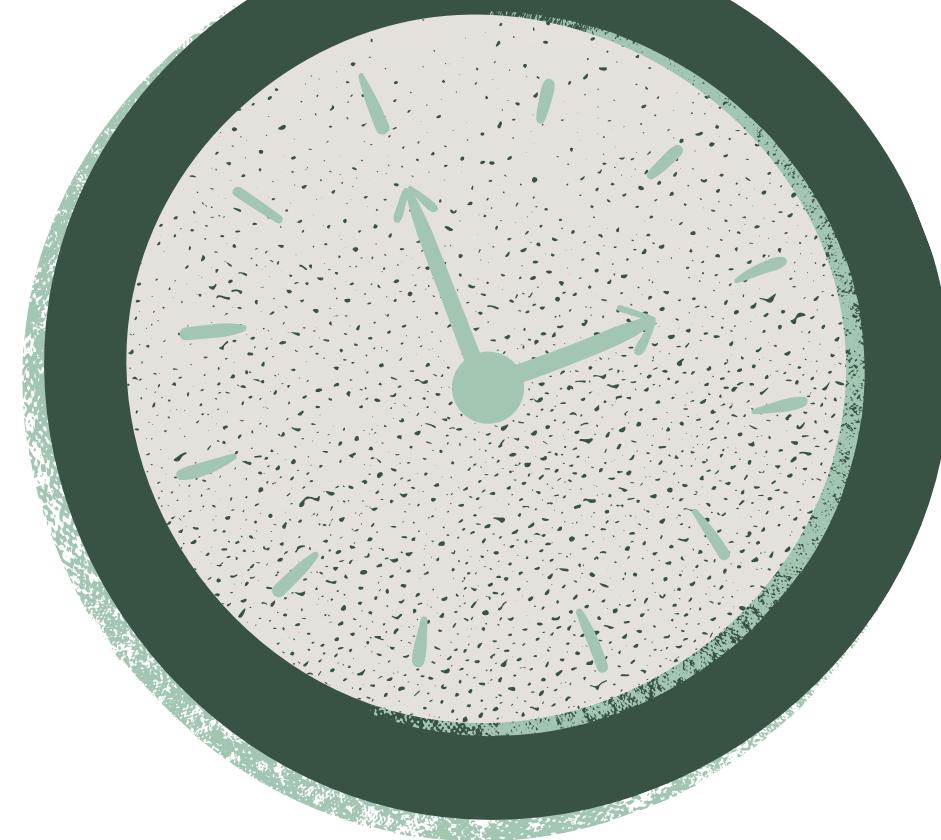
## Limitaciones

- No todas las aplicaciones corren en la nube.
- Existen riesgos relacionados con la protección de datos y seguridad.
- Se requiere apoyo organizacional para su aplicación.
- La circulación de la información se puede limitar por política institucional y por la propiedad intelectual.
- La seguridad y protección de datos es sensible.
- Vencimiento de soluciones. El software puede no ser adecuado al servicio de información.
- Provoca desconfianza en algunas personas.

## ALOJAR

**La web 2.0 promueve el contenido en la nube.**

Consultar las opciones que ofrece Wix.



Padlet

Comunicación Multimedial + 3 • 7m

## Mural colaborativo

Herramientas que usen para crear, editar y alojar contenido multimedia en línea

Crear (herramientas que permitan crear de 0 un contenido en línea)

Crear con IA (herramientas que permitan crear de 0 contenido multimedial)

Editar (herramientas que permitan editar contenido propio en línea)

Alojar (herramientas que permitan guardar contenido en línea)

+

Canva

Figma

Adobe Express

Visme

Infogram

Canva

Bing

Clipchamp

+

Audacity

Canva

You Cut

CapCut

Lightroom

Pixlr

+

Google Drive

Onedrive

# ¿Cómo seguimos?



**Participar de un espacio colaborativo de herramientas digitales de la web 2.0**



**Constatar que puedan generar multiplicidad de contenidos digitales (formatos) y que respondan al objetivo del proyecto. Seleccionar las herramientas de la web 2.0 adecuadas**



**Consultar y continuar la escritura del documento constatando que todos los ítem solicitados estén contemplados**