



# Introducción al Diseño Multimedia

## Trabajo Práctico n° 1





# **Introducción al Diseño Multimedia**

---

## **Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo**

**Diseño de Imagen y Sonido  
Diseño Gráfico**

**Cátedra Macchi**

### **TP nº 1**

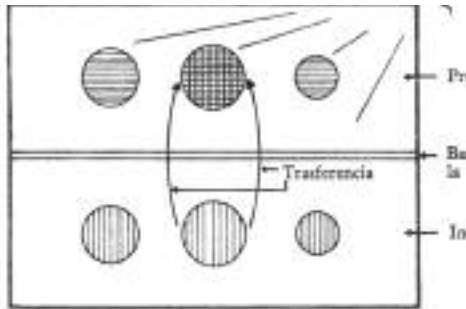
**El pensamiento abstracto. Diagramas. Problemas**

**Curso 2010 - cuatrimestre II**

## Problema n° 1

Estudie detenidamente los diagramas abajo ilustrados. 01  
A partir del análisis de los mismos ud. deberá respon-  
der las siguientes preguntas para cada uno de ellos. El  
trabajo será de caracter grupal y se discutirá en clase. 05

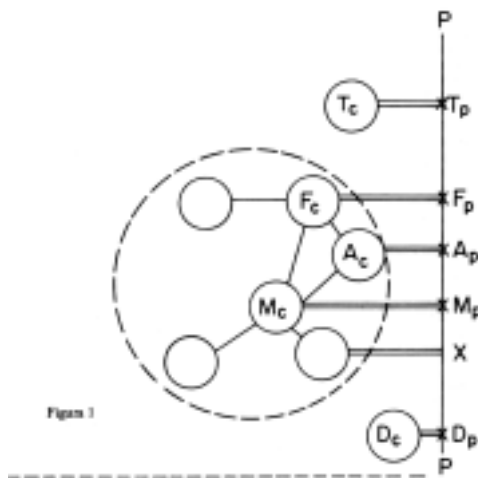
1



### Examine atentamente el diagrama de la figura n° 1

1. ¿Qué cree usted que representa?. Describa sus elementos y el modo en que éstos se relacionan. 10
2. ¿Qué proceso atraviesan los elementos del diagrama? 10
3. ¿Qué representan cada uno de los círculos? 10
4. ¿En qué difieren los círculos de la parte inferior con los ubicados más arriba? 10
5. ¿Por qué cree usted que el círculo superior central se encuentra más tramado que los otros? 15
6. Si cree poder formular críticas a la realización de este diagrama ¿Cuáles considera ud. son sus principales fallas? ¿Son éstas conceptuales o gráficas? Desarrolle. 20

2

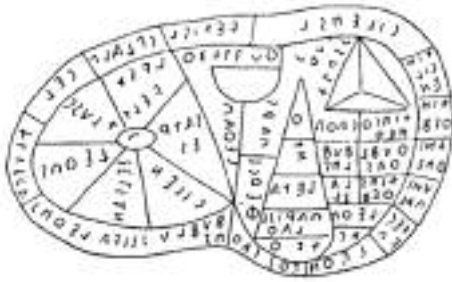


### Examine atentamente el diagrama de la figura n° 2

1. ¿Qué cree usted que representa?. Describa sus elementos y el modo en que éstos se relacionan. 25
2. ¿Qué proceso atraviesan los elementos del diagrama? 25
3. ¿Qué representan cada uno de los diferentes elementos? 25
4. ¿En qué difieren cada uno de los círculos? ¿Por qué cree que así sucede? Desarrolle. 30
5. ¿Por qué cree usted que los círculos se encuentran unidos con otros elementos gráficos? ¿Qué representan estas relaciones? 30
6. Si cree poder formular críticas a la realización de este diagrama ¿Cuáles considera ud. son sus principales fallas? ¿Son éstas conceptuales o gráficas? Desarrolle. 35



3



### En relación al diagrama de la figura nº 3

01

1. ¿Qué cree usted que representa?. Describa sus elementos y el modo en que éstos se relacionan. 05
2. ¿Qué proceso atraviesan los elementos del diagrama?
3. ¿Qué representan cada uno de los diferentes elementos?
4. Si cree poder formular críticas a la realización de este diagrama ¿Cuáles considera ud. son sus principales fallas? ¿Son éstas conceptuales o gráficas? Desarrolle. 10

### En relación al diagrama de la figura nº 4

15

4



1. ¿Qué cree usted que representa?. Describa sus elementos y el modo en que éstos se relacionan.
2. ¿Qué proceso atraviesan los elementos del diagrama?
3. ¿Qué representan cada uno de los diferentes elementos? 20
4. ¿Qué representan las relaciones graficadas? ¿Podría utilizarse este diagrama para ilustrar otros temas, problemas y situaciones? Desarrolle.
5. ¿De qué época considera Ud. que es este diagrama?
6. ¿Considera Ud. que tiene algún parecido a la estructura de la Internet? ¿Por qué? 25

30

35

40

44

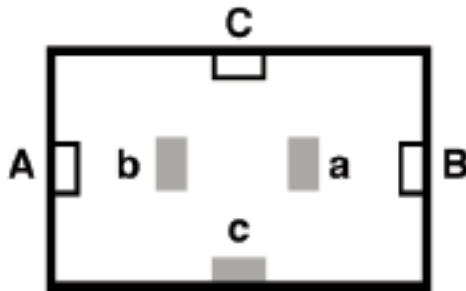


**Problema nº 2**

**Diagramas y heurística**

01

**5**



En 1945 George Polya, un matemático nacido en 1887 en Budapest, escribió su libro *How to solve it*, un tratado sobre la resolución de problemas que terminaría convirtiéndose en un clásico. Antes de que la palabra heurística se difundiera en el medio académico, Polya emprendió la exploración de ese espacio intermedio que existe entre la metodología y la intuición, el insight y la formalización de un problema, y lo hizo desde la mirada particular del maestro, convirtiendo a la disciplina del Problem Solving en un auxiliar imprescindible para la enseñanza.

En el prólogo a la segunda edición en inglés de 1990, Ian Stewart, columnista de “mathematical recreations” de la Scientific American, nos obsequia con un sencillo problema.

Se trata aquí de conectar tres electrodomésticos, A, B y C, a sus respectivos enchufes a, b y c. Pero se debe realizar esta operación sin que los cables de los mismos se crucen.

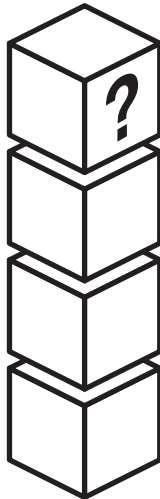
05

10

15

20

**6**



**Instant Insanity**

La empresa Parker Brothers publicó en 1967 un rompecabezas creado por Frank Ambruster. Originalmente inventado por Percy Alexander MacMahon, quien lo bautizó *The Great Tantalizer*, el juego consta de 4 cubos con las caras pintadas de cuatro colores en disposiciones diferentes.

El objetivo es apilar los cuatro cubos en una torre de tal manera que cada lado de la torre tenga uno y solo uno de los cuatro colores.

25

30

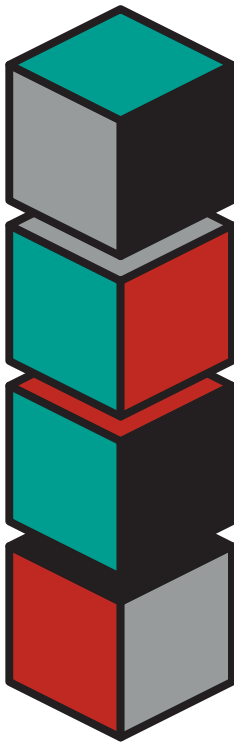
35

40

44



7



**Usted deberá contestar:**

01

1. ¿Cómo podrían representarse gráficamente cada uno de los 4 cubos del set, de manera que la relación entre sus caras y los colores que éstas presentan pudieran visualizarse a la vez en el plano?

05

2. ¿Cuáles de estas representaciones podrían pensarse como equivalentes? (en términos gráficos o conceptuales)

3. ¿Es posible diseñar una estrategia de resolución del problema que optimice los recursos y el tiempo utilizado en el proceso? Descríbala.

10

4. ¿Podría Ud. plantear algún mecanismo o recurso gráfico que represente el problema ?

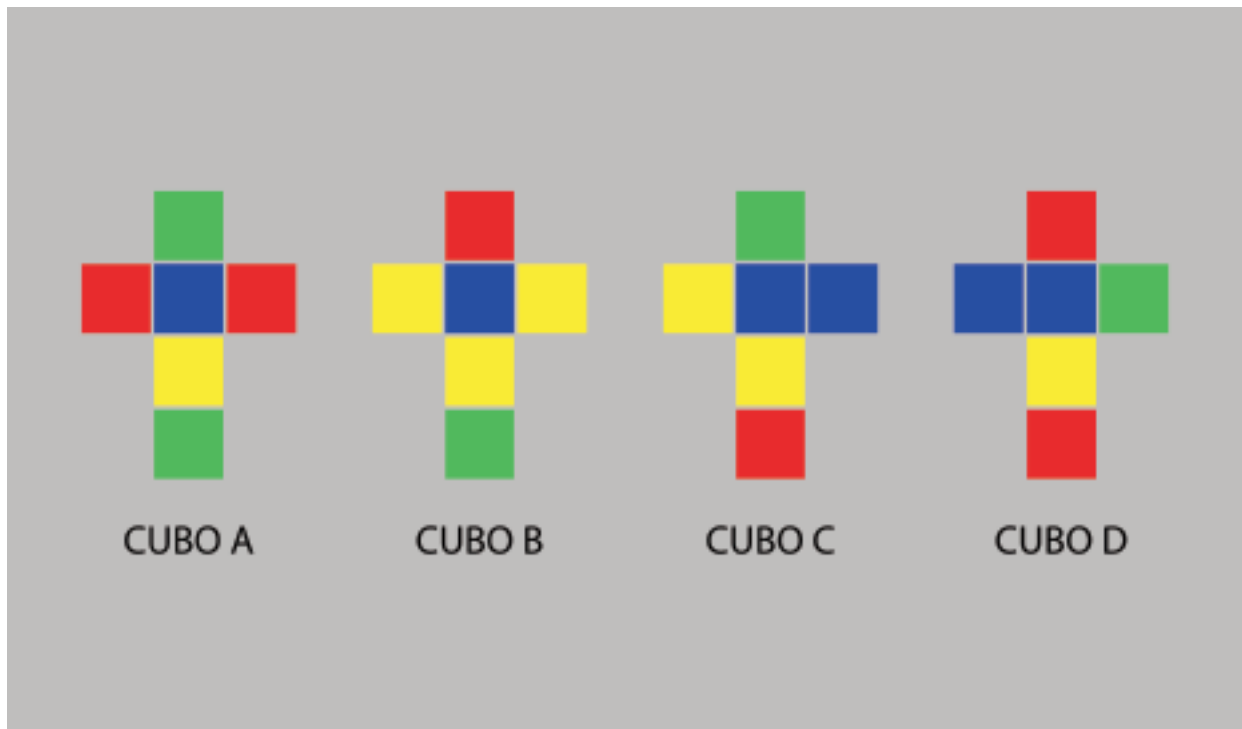
5. ¿Conoce ud algún método para la resolución de este problema? Descríbalo.

15

6. ¿Qué disciplinas podrían ayudar a delinear un método para la resolución del problema? Describa las diferentes aproximaciones hacia la resolución.

7. Diseñe un método puramente gráfico para la resolución de este problema.

20



25

30

35

40

44

