DISEÑO DE UNA PROPUESTA HIPERMEDIA BASADA EN LA OBRA “HAIKU DEL QUE YACE MUERTO” DEL AUTOR VALLECAUCANO HUMBERTO JARRÍN, MEDIANTE EL MÉTODO PROYECTUAL DE GUI BONSIEPE.

Autores: Laura Marcela Lenis Beltrán – Lina María Castro Jiménez
Diseño de la comunicación gráfica - Semillero de Animación e Interactividad

INTRODUCCIÓN

La propuesta se basa en un texto escrito que será llevado al campo digital, convirtiéndose en una narración que recopila textos, imágenes, animaciones, sonidos y demás elementos que, enriquecerán la propuesta, por lo que permitirá al lector disfrutar de una mayor variedad en las posibilidades de interacción audiovisual.

Para la ejecución del proyecto se emplean los diversos conocimientos adquiridos en el campo del Diseño de la Comunicación Gráfica. Además, se plantea una metodología que abarca el discurso proyectual enfocado a un producto hipermedia, respondiendo al objetivo general del proyecto. Lo anterior, se hace con el fin de aportar una metodología que permita realizar hipermedias de manera estructural y jerarquizada en cada uno de sus pasos, así mismo, contribuir al grupo de investigación para futuros proyectos que puedan tener características similares.

Por otro lado, actualmente la literatura ha ido de la mano con los nuevos medios, lo que ha hecho posible integrar muchos más elementos visuales, resaltando relatos de autores a nivel global, como también, el talento local en pro de la literatura en entornos digitales.

OBJETIVO GENERAL

Implementar el método proyectual de Gui Bonsiepe para el diseño de una propuesta hipermedia basada en el poema “Haiku del que yace muerto” escrito por el autor vallecaucano Humberto Jarrín.

OBJETIVO ESPECÍFICO

• Indagar información de carácter bibliográfico y referentes visuales para argumentar y contextualizar el tema a investigar.
• Comparar el discurso proyectual de Gui Bonsiepe junto con diferentes metodologías hipermedia para realizar una propuesta acoplada a escenarios hipermedia.
• Diseñar la propuesta hipermedia con la metodología definida y corroborar su funcionalidad con el público objetivo.

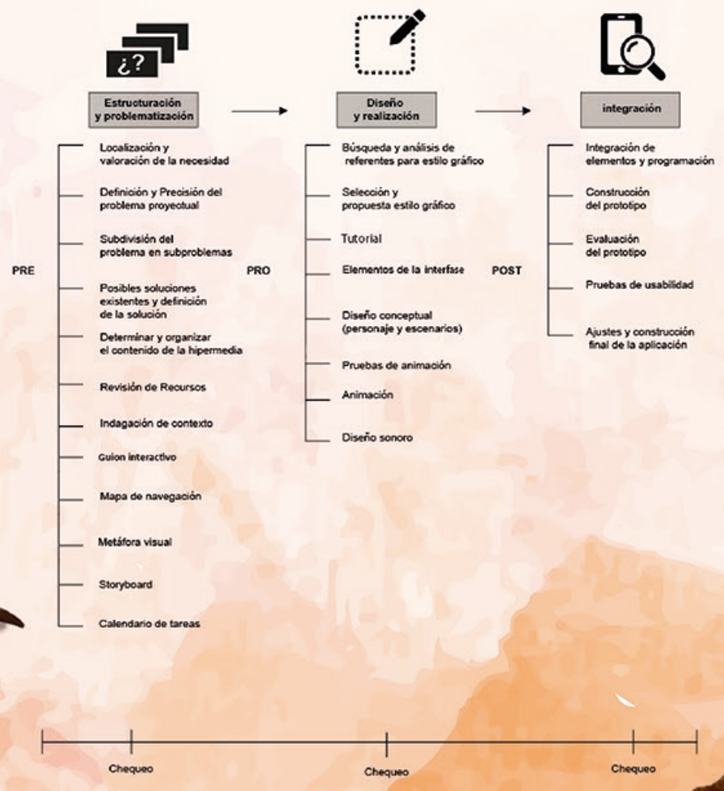
MATERIALES

• Computadores con la Suit de Adobe para realizar edición, animación y montaje del material de la hipermedia, además, accesorios necesarios para dibujo digital como Tablets digitalizadoras.
• Computador con Unity para programar la interfase digital.
• Ipads con los referentes de aplicativos descargados y que estén disponibles para la utilización del semillero. Igualmente, una Tablet para descargar y probar los avances que se realicen del aplicativo.
• Cámara fotográfica y de video con tarjeta de memoria para la producción del material que irá inmerso en el producto.
• Equipo de grabación y edición de audio.
• Espacio físico con ventilación para la utilización de los computadores.
• Espacio físico para grabar voz en off, sonidos incidentales y todo lo referido a musicalización.

METODOLOGÍA IMPLEMENTADA

Los instrumentos de investigación que se usan para realizar el proyecto se centran en el enfoque cualitativo. Estos son, la revisión histórica y bibliográfica para situar el relato dentro de un contexto histórico y social, la observación directa, entrevista al autor, recopilación o documentación de información para la construcción del documento y la realización de diferentes fichas técnicas que ayudarán a organizar y destacar ítems importantes, así mismo, se organizará un grupo focal para la correcta evaluación del diseño propuesto de la hipermedia.

De este modo, se plantea una propuesta metodológica que toma como base la metodología proyectual de Gui Bonsiepe, complementada con metodologías enfocadas a lo multimedia e hipermedia, para resolver el desarrollo de la hipermedia del relato “Haiku del que yace muerto”. Es necesario aclarar que, se propone destacar el enfoque de la metodología proyectual, el cual es desglosar la complejidad de un diseño, para que éste al dividirse, se obtenga una serie de problemas o etapas jerarquizadas con una organización adecuada, para posteriormente, resolverlo de manera objetiva y alejado de una postura intuitiva.



DISCUSIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

• Diseño de una metodología enfocada en el desarrollo de un producto hipermedia. La cual podrá servir como referente o guía a futuros proyectos del semillero que tengan características o enfoques similares, ya que esta fue completamente desarrollada y probada por el grupo de investigación.
• Aplicativo o propuesta hipermedia del relato escrito “Haiku del que yace muerto”.
• Divulgación del proyecto mediante ponencias.

CONCLUSIONES

• La metodología diseñada por las autoras, al ser aplicada, demuestra ser efectiva a la hora de cumplir de manera minuciosa los diferentes procesos o ítems propuestos para el correcto desarrollo del producto hipermedia. Igualmente, el hecho de sistematizar los pasos de lo general a lo particular, permite que la construcción del aplicativo se realice de forma organizada, sin olvidar ningún paso.
• La metodología podrá servir como referente o guía a futuros proyectos del semillero que tengan características o enfoques similares, ya que esta, fue completamente desarrollada y probada por el grupo de investigación, cumpliendo con el tercer objetivo específico del proyecto.
• La metodología proyectual de Gui Bonsiepe, a pesar de estar enfocada a productos físicos, se pudo tener en cuenta para el desarrollo del producto digital ya que su estructura es lineal, llevando a cabo un orden lógico en el proceso, permitiendo su uso en el campo digital.
• El hecho de combinar el discurso proyectual con otras metodologías permitió mantener la estructura sistematizada, complementada con los respectivos procesos metodológicos para llevar a cabo el desarrollo de la hipermedia.
• importantes en el proceso de pre producción, ya que permiten determinar elementos y características para la hipermedia.
• Al dividir la metodología en tres etapas generales y al final en cada una de estas tener su respectivo chequeo, permitió, verificar cada uno de los pasos y encontrar detalles por mejorar, por lo que el chequeo fue fundamental para el desarrollo de la hipermedia.

BIBLIOGRAFÍA

• BONSIEPE, Gui. Del objeto a la interfase. Buenos Aires: Infinito. 2005, 200 p.
• MALDONADO, Tomás. Proyectar hoy. En: Revista contextos. Buenos Aires. Abril - Junio, 1997. 54 - 58 p. ISSN 0329-241X.
• NEGROPONTE, Nicholas. Ser digital. Atlantida S.A. Buenos Aires: 1995. 247 p.
• RODRIGUEZ RUIZ, Jaime Alejandro. Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital [en línea]. En: Bogotá D.C.: Pontificia Universidad Javeriana, 2005 [consultado 20 de Enero de 2015]. Disponible en Internet: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html
• SCOLARI, Carlos. Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva. Gedisa. Barcelona: Service S.L. 2008. 320 p.

CAPÍTULOS