



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: INSTALACIONES MULTIMEDIA

Código: FDI0140

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS

Correo electrónico jlazo@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO

Código: FDI0031 Materia: COMPUTACIÓN 7

2. Descripción y objetivos de la materia

Amplía el alcance del estudiante para la aplicación del diseño sobre otros soportes.

En esta asignatura se abordan los recursos técnicos y los medios para la generación de instalaciones.

Es una asignatura cuyos ejercicios necesitan de la aplicación de conocimientos formales y técnicos para alcanzar productos o propuestas funcionales, por lo cual se retoman desde los principios básicos del diseño hasta los recursos más avanzados que el estudiante posea hasta el momento para su ejecución.

3. Contenidos

01.	Generalidades del Diseño Instalativo
01.01.	Definiciones de Instalación (2 horas)
02.	Conocimientos técnicos de la Instalación
02.01.	Software: Scratch (2 horas)
02.02.	Práctica: Video-Juego con Scratch (4 horas)
03.	Tendencias y Usos
03.01.	Software: Arduino (4 horas)
03.02.	Hardware: Microprocesadores (2 horas)
03.03.	Práctica: Instalación con Scratch y Arduino (6 horas)
04.	Tipos de Instalaciones
04.01.	Software: Processing (4 horas)
04.02.	Práctica: Instalación interactiva con Processing y Arduino (4 horas)
05.	Aplicación de recursos técnicos y humanos
05.01.	Tecnología para instalaciones (6 horas)
05.02.	Práctica: Instalación Interactiva 1ª Parte (6 horas)
06.	Planificación de Instalaciones
06.01.	Práctica: Instalación Interactiva 2ª Parte (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

- Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.

-Foros, debates, chats y otros
-Trabajos prácticos -

Resultado de aprendizaje de la materia		Evidencias
		productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.		-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.		
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.		-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.		-Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.		-Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial		
- Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.		-Foros, debates, chats y otros -Trabajos prácticos - productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.		-Proyectos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.		-Foros, debates, chats y otros -Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.		
- Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.		-Foros, debates, chats y otros -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.		
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.		-Foros, debates, chats y otros -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.		
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.		-Foros, debates, chats y otros -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.		
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.		-Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Creación de un videojuego utilizando SCRATCH	Conocimientos técnicos de la instalación	APORTE 1	5	Semana: 3 (03/04/17 al 08/04/17)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT	Conocimientos técnicos de la instalación, Generalidades del Diseño Instalativo	APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Reactivos	Examen sobre los capítulos 1, 2 y 3	Conocimientos técnicos de la instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Tendencias y Usos	APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un artefacto multimedia interactivo utilizando PROCESING o	Tendencias y Usos, Tipos de instalaciones	APORTE 3	10	Semana: 12 (05/06/17 al 10/06/17)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	SCRATCH y ARDUINO				
Investigaciones	Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser usada adecuadamente en una Instalación Multimedia	Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Tendencias y Usos	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Planificación de Instalaciones, Tipos de Instalaciones	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	Examen de evaluación general de la materia	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Planificación de Instalaciones, Tendencias y Usos, Tipos de Instalaciones	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

En esta materia se espera que los estudiantes lleguen a familiarizarse con la creación de instalaciones multimedia en interiores y exteriores.

El curso será eminentemente investigativo y práctico, se espera que los estudiantes lleguen a conocer software (SCRATCH y PROCESSING) y hardware (ARDUINO o MakeyMakey) como base para los trabajos, en los dos trabajos últimos los estudiantes propondrán la creación de artefactos comunicacionales utilizando sensores, controladores, iluminación, audio, etc, a ser utilizados en entornos abiertos o cerrados, dentro o fuera de la Universidad. Los estudiantes harán investigación y la presentarán dentro del curso para ir ampliando los conocimientos del grupo, aparte de eso, se trabajará como taller para ir desarrollando los artefactos que se usarán finalmente.

Como parte del curso los estudiantes tendrán que aprobar un curso en línea dictado por la Universidad de Edimburgo (Escocia) y la Universidad ORT (Uruguay) que les enseñará a manejar SCRATCH y ARDUINO.

El software PROCESSING será en base al uso de librerías del programa.

En el último ejercicio, los estudiantes harán investigación propia sobre tecnologías y conceptos para desarrollar un artefacto multimedia instalado dentro de la UDA que será expuesto al criterio público y a las redes sociales.

Criterios de Evaluación

En general los criterios de evaluación se van complejizando a medida que los ejercicios demandan de más recursos y respaldo teórico, los criterios de evaluación son:

Investigación: Problemática, Concepto y Objetivos

Programación: Target, Estética, Función

Instalación: Concepto, Originalidad, Coherencia y Estética, Tecnología, Interés e Interactividad

La clase se da en base a una investigación realizada en un área de las tecnologías que están siendo utilizadas en el desarrollo de instalaciones multimedia, sean estas interactivas o no. El documento será hecho en Google Docs y será compartido con el profesor.

Se evalúa: Profundidad, Contenidos, Bibliografía y Autoría.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jorge La Ferla	Nueva librería	Artes y Medios Audiovisuales Un estado de situación	2007	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
SALMOND, MICHAEL; AMBROSE, GAVIN	Blume	Los Fundamentos del Diseño Interactivo	2014	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MULLEN, TONY	Anaya	Realidad aumentada: crea tus propias aplicaciones	2013	
TORRENTE ARTERO, OSCAR	RC Libros	Arduino : curso práctico de formación	2013	978-84-940725-0-5
ANDY PRATT & JASON NUNES	Oceano	DISEÑO INTERACTIVO	2012	978-84-7556-832-4

Web

Autor	Título	URL
Processing Foundation	Processing	https://processing.org/
MIT EDU	Scratch	https://scratch.mit.edu/
Inés Friss de Kereki; Areti Manataki	Code Yourself! An Introduction to Programming	https://www.coursera.org/learn/intro-programming
Arduino	Arduino microprocesadores	https://www.arduino.cc/

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**