



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** INSTALACIONES MULTIMEDIA  
**Código:** FDI0140  
**Paralelo:**  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico** calvarracin@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**

<b>01.</b>	<b>Generalidades del Diseño Instalativo</b>
01.01.	Definiciones de Instalación (2 horas)
<b>02.</b>	<b>Conocimientos técnicos de la Instalación</b>
02.01.	Software: Scratch (2 horas)
02.02.	Práctica: Video-Juego con Scratch (4 horas)
<b>03.</b>	<b>Tendencias y Usos</b>
03.01.	Software: Arduino (4 horas)
03.02.	Hardware: Microprocesadores (2 horas)
03.03.	Práctica: Instalación con Scratch y Arduino (6 horas)
<b>04.</b>	<b>Tipos de Instalaciones</b>
04.01.	Software: Processing (4 horas)
04.02.	Práctica: Instalación interactiva con Processing y Arduino (4 horas)
<b>05.</b>	<b>Aplicación de recursos técnicos y humanos</b>
05.01.	Tecnología para instalaciones (6 horas)
05.02.	Práctica: Instalación Interactiva 1ª Parte (6 horas)
<b>06.</b>	<b>Planificación de Instalaciones</b>
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
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-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
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
- 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
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
- Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Foros, debates, chats y otros -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Foros, debates, chats y otros -Proyectos -Trabajos prácticos - productos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Foros, debates, chats y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-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	Generalidades del Diseño Instalativo	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A programar de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT!	Conocimientos técnicos de la Instalación	APORTE 2	5	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Reactivos	Examen sobre capítulos 1, 2 y 3	Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Tendencias y Usos	APORTE 2	5	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos -	Creación de un artefacto multimedia interactivo	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Tipos de	APORTE 3	10	Semana: 12 (28/05/18 al 02/06/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
productos	utilizando PROCESING o SCRATCH y ARDUINO	Instalaciones			
Investigaciones	Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser usada adecuadamente en una instalación multimedia	Planificación de Instalaciones	APORTE 3	5	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Conocimientos técnicos de la instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Planificación de Instalaciones, Tendencias y Usos, Tipos de Instalaciones	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Conocimientos técnicos de la instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Planificación de Instalaciones, Tendencias y Usos, Tipos de Instalaciones	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas.	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	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Planteamiento de una instalación utilizando tecnologías investigadas	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	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

Método: Aprendizaje orientado a proyectos.

- El profesor tutela a los estudiantes durante la elaboración del proyecto ofreciéndoles recursos y orientación a lo largo de sus investigaciones. La ayuda se desplaza progresivamente del proceso al producto.
  - Está disponible para aclarar las dudas del estudiante.
  - Debe guiar a los estudiantes hacia el aprendizaje independiente, motivándolos a trabajar de forma autónoma, especialmente en las fases de planificación, realización y evaluación.
- Las tareas del profesor de forma secuenciada son:
- Presentación y definición del proyecto.
  - Dar indicaciones básicas sobre el procedimiento metodológico.
  - Revisar el plan de trabajo de cada equipo.
  - Realizar reuniones con cada equipo para discutir y orientar sobre el avance del proyecto.
  - Utilizar clases para satisfacer necesidades de los equipos.
  - Revisión individual y grupal de los progresos del proyecto y de los aprendizajes desarrollados.
  - Realizar la evaluación final en base a los resultados presentados y los aprendizajes adquiridos.

## 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 por el profesor. Se evalúa: Profundidad, Contenidos, Bibliografía y Autoría.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

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

---

Web

---

Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2018**

Estado: **Aprobado**