UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

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 carrera relacionados con la materia

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	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 Edimnburgo 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	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	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	Planteamiento de una instalación utilizando 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	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)

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.

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 9.0px Helvetica} span.s1 {font: 9.0px Times}

Criterios de Evaluación

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