



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** INSTALACIONES MULTIMEDIA

**Código:** FDI0140

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020

**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.	<b>Generalidades del Diseño Instalativo</b>
01.01.	Definiciones de Instalación (2 horas)
02.	<b>Conocimientos técnicos de la Instalación</b>
02.01.	Software: Scratch (2 horas)
02.02.	Práctica: Video-Juego con Scratch (4 horas)
03.	<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)
04.	<b>Tipos de Instalaciones</b>
04.01.	Software: Processing (4 horas)
04.02.	Práctica: Instalación interactiva con Processing y Arduino (4 horas)
05.	<b>Aplicación de recursos técnicos y humanos</b>
05.01.	Tecnología para instalaciones (6 horas)
05.02.	Práctica: Instalación Interactiva 1ª Parte (6 horas)
06.	<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.

-Trabajos prácticos - productos

-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de

-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
instalaciones multimedia.	
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Reactivos
-Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.	-Investigaciones
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
- Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.	-Trabajos prácticos - productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.	-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.	-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.	-Trabajos prácticos - productos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Investigaciones
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.	-Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Creación de un videojuego utilizando SCRATCH		APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT u otro similar		APORTE	5	Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Mapping		APORTE	10	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Investigaciones	Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser usada adecuadamente en una Instalación Multimedia		APORTE	5	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Reactivos	Examen sobre los capítulos 1, 2 y 3		APORTE	5	Semana: 13 (24/06/20 al 29/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Avances de la Instalación Final		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Examen		SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Avances de la Instalación Final		SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( 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:

Curso Scratch: 5 puntos

Será suficiente con presentar la constancia de haber aprobado el curso y mostrar el juego con el que se aprobó, que debe ser diferente al que se propone como ejercicio en clases.

Juego: 5 puntos

Reactivo: 5 puntos

Investigación sobre tecnologías utilizadas en instalaciones - Individual o en parejas / 5 puntos

El documento es 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.

Instalación Multimedia Interactiva 1, individual o parejas: 10 puntos

Instalación Multimedia Interactiva Final, parejas, tríos o cuartetos: 20 puntos

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jorge La Ferla	Nueva librería	Artes y Medios Audiovisuales Un estado de situación	2007	
SALMOND, MICHAEL; AMBROSE, GAVIN	Blume	Los Fundamentos del Diseño Interactivo	2014	
ANDY PRATT & JASON NUNES	Océano	DISEÑO INTERACTIVO	2012	

#### Web

Autor	Título	URL
Processing Foundation	Processing	<a href="https://processing.org/">https://processing.org/</a>
MIT EDU	Scratch	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>
Inés Friss de Kereki; Areti	Code Yourself! An Introduction to	<a href="https://www.coursera.org/learn/intro-programming">https://www.coursera.org/learn/intro-programming</a>
Arduino	Arduino microprocesadores	<a href="https://www.arduino.cc/">https://www.arduino.cc/</a>
UNIVERSIDAD ORT	¡A Programar! Una introducción a la	<a href="https://www.coursera.org/learn/a-programar">https://www.coursera.org/learn/a-programar</a>

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

--

#### Web

--

#### Software

--

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **09/03/2020**

Estado: **Aprobado**