UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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.** | **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. | -Trabajos prácticos - productos |
| -Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de | -Trabajos prácticos - productos |

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|---|---|
| instalaciones multimedia. | |
| **af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.** | |
| -Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia. | -Reactivos |
| -Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia. | -Investigaciones |
| **ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial** | |
| - 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 |
| **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. | -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. | -Trabajos prácticos - productos |
| **ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.** | |
| -Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento. | -Investigaciones |
| **az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.** | |
| -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 | Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | Avances de la Instalación Final | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | Avances de la Instalación Final | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19 ( al ) |
| Reactivos | Examen | | 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
Sera 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 | https://processing.org/ |
| MIT EDU | Scratch | https://scratch.mit.edu/ |
| Inés Friss de Kereki; Areti | Code Yourself! An Introduction to | https://www.coursera.org/learn/intro-programming |
| Arduino | Arduino microprocesadores | https://www.arduino.cc/ |
| UNIVERSIDAD ORT | ¡A Programar! Una introducción a la | https://www.coursera.org/learn/a-programar |


#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 09/03/2020

Estado: Aprobado