



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: 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 1º Parte (6 horas) |
| 06. | Planificación de Instalaciones |
| 06.01. | Práctica: Instalación Interactiva 2º 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 -Investigaciones |

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|---|---|
| | -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| -Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital. | |
| -Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| -Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| -Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial | |
| - Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| -Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -Trabajos prácticos - productos |
| -Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia. | -Foros, debates, chats y otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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 -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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 -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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 |

| Resultado de aprendizaje de la materia | Evidencias |
|--|---|
| | otros -Investigaciones -Proyectos -Reactivos -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 -Proyectos -Reactivos -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: 4 (22/04/20 al 27/04/20) |
| Investigaciones | Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser instalada, Generalidades del usada adecuadamente en una instalación Multimedia | | APORTE | 5 | Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20) |
| Investigaciones | Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT | | APORTE | 5 | Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20) |
| Reactivos | Examen sobre los capítulos 1, 2 y 3 | | APORTE | 5 | Semana: 11 (11/06/20 al 15/06/20) |
| Trabajos prácticos - productos | Mapping | | APORTE | 10 | Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20) |
| Trabajos prácticos - productos | Entrega Final: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Reactivos | Examen supletorio | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19 (al) |
| Trabajos prácticos - productos | Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas | | 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**