



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** INSTALACIONES MULTIMEDIA  
**Código:** FDI0140  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2021 a Julio-2021  
**Profesor:** LAZO GALAN JUAN CARLOS  
**Correo electrónico:** jlazo@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0028 Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO  
 Código: FDI0031 Materia: COMPUTACIÓN 7

**Nivel:** 8

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: null		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
3				3	3

#### 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>INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES</b>
01.01.	Generalidades del Diseño Instalativo (5 horas)
01.02.	Instalación multimedia (4 horas)
01.03.	Análogo (4 horas)
01.04.	Digital (4 horas)
01.05.	Conceptualización (4 horas)
<b>02.</b>	<b>RECURSOS MULTIMEDIA</b>
02.01.	Holografía - estereoscopía (3 horas)
02.02.	Diseño e Impresión 3D (3 horas)
02.03.	Domótica, Sensores, Internet de las cosas, microcontroladores (3 horas)
02.04.	Video mapping (3 horas)
02.05.	Videojuegos - plataformas de desarrollo (3 horas)
02.06.	Stop Motion - Motion capture - Pixilación - Rotoscopía (3 horas)
02.07.	Realidad virtual (3 horas)
02.08.	Realidad Aumentada (3 horas)
02.09.	Inteligencia Artificial, Machine learning (Comunicación visual) (3 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.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

##### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

##### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

- Reconocer las diferentes manifestaciones de las instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconocer las posibilidades y alcances de los productos de diseño multimedia.	-Investigaciones -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.	-Investigaciones -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.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

##### ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.

-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Investigaciones -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.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
--------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Investigación de tecnología	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 6 (19-ABR-21 al 24-ABR-21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 10 (17-MAY-21 al 21-MAY-21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 14 (14-JUN-21 al 19-JUN-21)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Instalación Multimedia Trampantojo	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES , RECURSOS MULTIMEDIA	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Instalación Multimedia Holograma	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES , RECURSOS MULTIMEDIA	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Instalación Multimedia Trampantojo	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES , RECURSOS MULTIMEDIA	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Instalación Multimedia Holograma	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES , RECURSOS MULTIMEDIA	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

## 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: Video: 5 puntos Se subirá a redes sociales. Reactivos: 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 Trampantojo, individual o parejas: 10 puntos Instalación Multimedia Holografía o VideoMapping, individual o parejas: 10 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 Manataki	Code Yourself! An Introduction to Programming	<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 URUGUAY	¡A Programar! Una introducción a la programación	<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: 11/03/2021

Estado: **Aprobado**