



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** INSTALACIONES MULTIMEDIA  
**Código:** FDI0140  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2021 a Julio-2021  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico:** calvarracin@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

##### aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

#### Evidencias

- 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 | 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 | EXAMEN FINAL SINCRÓNICO  | 10           | Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021) |
| Trabajos prácticos - productos | Instalación Multimedia Trampantojo | 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 | 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: **12/03/2021**

Estado: **Aprobado**