UNIVERSIDAD DEL AZUAY

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

Nivel: 8

Distribución de horas.

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

En esta asignatura se abordan los recursos técnicos y los medios para la generación de instalaciones.

Amplía el alcance del estudiante para la aplicación del diseño sobre otros soportes.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	**INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INSTALACIONES**
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)
02.	**RECURSOS MULTIMEDIA**
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)

5. 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 (05/04/21 al 10/04/21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	1	Semana: 6 (19/04/21 al 24/04/21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 10 (17/05/21 al 21/05/21)
Reactivos	Pruebas reactivas sobre los recursos multimedia	RECURSOS MULTIMEDIA	APORTE DESEMPEÑO	2	Semana: 14 (14/06/21 al 19/06/21)
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

6. 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 Manataki	Code Yourself! An Introduction to Programming	https://www.coursera.org/learn/intro-programming
Arduino	Arduino microprocesadores	https://www.arduino.cc/
UNIVERSIDAD ORT URUGUAY	¡A Programar! Una introducción a la programación	https://www.coursera.org/learn/a-programar

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2021

Estado: Aprobado