UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: INSTALACIONES MULTIMEDIA
Código: FDI0140
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@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

01.01.	Definiciones de Instalación
02.01.	Software: Scratch
02.02.	Práctica: Video-Juego con Scratch
03.01.	Software: Arduino
03.02.	Hardware: Microprocesadores
03.03.	Práctica: Instalación con Scratch y Arduino
04.01.	Software: Processing
04.02.	Práctica: Instalación interactiva con Processing y Arduino
05.01.	Tecnología para instalaciones

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

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
	-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
Trabajos prácticos - productos	Creación de un videojuego utilizando SCRATCH	Generalidades del Diseño Instalativo	APORTE 1	5	Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)
Trabajos prácticos - productos	Creación de un videojuego utilizando SCRATCH		APORTE 1	5	Semana: 4 (01-ABR-19 al 06-ABR-19)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT	Generalidades del Diseño Instalativo	APORTE 2	5	Semana: 7 (22-ABR-19 al 27-ABR-19)
Investigaciones	Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser usada adecuadamente en una Instalación Multimedia		APORTE 2	5	Semana: 7 (22-ABR-19 al 27-ABR-19)
Investigaciones	Preparar y dar una clase completa sobre una tecnología que pueda ser usada adecuadamente en una Instalación Multimedia	Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Tendencias y Usos	APORTE 2	5	Semana: 8 (29-ABR-19 al 02-MAY-19)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT		APORTE 2	5	Semana: 8 (29-ABR-19 al 02-MAY-19)
Reactivos	Examen sobre los capítulos 1, 2 y 3	Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Tendencias y Usos	APORTE 3	5	Semana: 11 (20-MAY-19 al 23-MAY-19)
Reactivos	Examen sobre los capítulos 1, 2 y 3		APORTE 3	5	Semana: 11 (20-MAY-19 al 23-MAY-19)
Trabajos prácticos - productos	Mapping	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Tipos de Instalaciones	APORTE 3	10	Semana: 14 (10-JUN-19 al 15-JUN-19)
Trabajos prácticos - productos	Mapping		APORTE 3	10	Semana: 14 (10-JUN-19 al 15-JUN-19)
Trabajos prácticos - productos	Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Planificación de Instalaciones, Tipos de Instalaciones	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Entrega Final: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Planificación de Instalaciones, Tipos de Instalaciones	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Entrega Final: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas investigadas		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Examen supletorio	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo, Planificación de Instalaciones, Tendencias y Usos, Tipos de Instalaciones	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Reactivos	Examen supletorio		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Planificación de Instalaciones, Tipos de Instalaciones	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Avances en clase: Creación de una instalación utilizando		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	tecnologías investigadas				

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jorge La Ferla	Nueva librería	Artes y Medios Audiovisuales Un estado de situación	2007	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ANDY PRATT & JASON NUNES	Océano	DISEÑO INTERACTIVO	2012	
SALMOND, MICHAEL; AMBROSE, GAVIN	Blume	Los Fundamentos del Diseño Interactivo	2014	

Web

Autor	Título	Url
UNIVERSIDAD ORT URUGUAY THE UNIVERSITY OF EDINBURGH	¡A Programar! Una introducción a la programación	https://www.coursera.org/learn/a-programar
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/

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2019

Estado: Aprobado