



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** INSTALACIONES MULTIMEDIA  
**Código:** FDI0140  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2019 a Julio-2019  
**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

01.01.	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

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

Evidencias

- 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

-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Trabajos prácticos - productos
-Experimentar con recursos analógicos o digitales la realización de instalaciones multimedia.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-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
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
- 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
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
- Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ax. Trabajar eficientemente en grupo o en ambientes multidisciplinarios.</b>	
-Identificar los recursos técnicos y humanos necesarios para su planteamiento.	-Investigaciones -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-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)
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: 7 (22-ABR-19 al 27-ABR-19)
Investigaciones	Aprobar el curso ¡A Programar! de la Universidad de Edimburgo y la Universidad ORT	Conocimientos técnicos de la Instalación, Generalidades del Diseño Instalativo	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)
Trabajos prácticos - productos	Mapping	Aplicación de recursos técnicos y humanos, Tendencias y Usos, Tipos de Instalaciones	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)
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 )
Trabajos prácticos - productos	Avances en clase: Creación de una instalación utilizando tecnologías investigadas	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 )

## 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

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **18/03/2019**

Estado: **Aprobado**