



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

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

01.01.	Generalidades del Diseño Instalativo
01.02.	Instalación multimedia
01.03.	Análogo
01.04.	Digital
01.05.	Conceptualización
02.01.	Holografía - estereoscopia
02.02.	Diseño e Impresión 3D
02.03.	Domótica, Sensores, Internet de las cosas, microcontroladores
02.04.	Video mapping
02.05.	Videojuegos - plataformas de desarrollo
02.06.	Stop Motion - Motion capture - Pixilación - Rotoscopia
02.07.	Realidad virtual
02.08.	Realidad Aumentada

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-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)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-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

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	
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 THE UNIVERSITY OF EDINBURGH	¡A Programar! Una introducción a la programación	https://www.coursera.org/learn/a-programar

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2021**

Estado: **Aprobado**