

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA  
**Código:** DDG502  
**Paralelo:** A, B  
**Periodo :** Agosto-2024 a Diciembre-2024  
**Profesor:** LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE  
**Correo electrónico:** dlarriva@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 5

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 64		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	16	48	96

#### Prerrequisitos:

Código: DDG403 Materia: TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN 2

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia pretende que el estudiante se adentre en el conocimiento de tecnologías emergentes, interactivas y multimediales, explorando y experimentando recursos técnicos, alcances y posibilidades de aplicación en el campo del diseño visual de comunicación.

La exploración y el conocimiento de tecnologías emergentes dota al estudiante de conocimientos y herramientas complementarias que se traducen en el desarrollo creativo e innovador que aprovecha el impacto de las nuevas tecnologías en el diseño gráfico en cualquiera de sus ámbitos.

Es importante para complementar el perfil del diseñador gráfico en cuanto ayuda a identificar, manejar y aprovechar tecnologías y recursos nuevos, basados en el movimiento, el tiempo y la interacción, cada vez más utilizados y al alcance en el ámbito profesional.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.	Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño
1.01.	Contenido Teórico: Importancia de la innovación en el diseño gráfico, Impacto de las tecnologías emergentes en el diseño transmedia., Conceptos de interactividad y su relevancia en el diseño moderno.
1.02.	Contenido Práctico: Presentación y exploración de Makey Makey: ¿Qué es y cómo se utiliza?, Ejercicio en clase: Crear una interfaz interactiva simple usando Makey Makey, Trabajo en grupo: Desarrollo de un proyecto temático utilizando Makey Makey, donde los estudiantes apliquen conceptos de diseño gráfico interactivo.
2.	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico
2.01.	Contenido Teórico: Introducción a las distintas formas de RA: RA basada en marcadores, RA sin marcadores, y RA de superposición., Aplicaciones actuales de RA en publicidad, arte y diseño de experiencias, Desafíos y oportunidades en el desarrollo de proyectos de RA.
2.02.	Contenido Práctico: Ejercicio en clase: Crear una experiencia de RA utilizando Adobe Aero o Unity con Vuforia, Exploración de RA sin marcadores: Integración de ARKit o ARCore para desarrollar experiencias más inmersivas, Proyecto en grupo: Diseño de una experiencia de RA avanzada que combine elementos gráficos con interacción en tiempo real, como una galería de arte virtual o una campaña publicitaria interactiva.
3.	Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma

3.01.	Contenido Teórico: Tecnologías web para la interactividad: HTML5, CSS3, JavaScript, Diseño responsive y multiplataforma: Retos y soluciones., Herramientas y frameworks para la creación de experiencias interactivas web.
3.02.	Contenido Práctico: Ejercicio en clase: Crear una página web interactiva utilizando tecnologías web básicas. Introducción a la integración de RA en sitios web utilizando WebAR (ejemplo: 8th Wall). Proyecto en grupo: Desarrollo de un sitio web o aplicación web interactiva que integre RA, permitiendo a los usuarios interactuar con elementos 3D directamente desde sus navegadores.
4.	Proyecto Exploratorio Final
4.01.	Contenido Teórico: Introducción a la investigación en tecnología: Métodos y estrategias para mantenerse actualizado. Ejemplos de tecnologías emergentes en el diseño multimedia. Planificación y ejecución de un proyecto exploratorio
4.02.	Contenido Práctico: Selección de Tecnología: Los estudiantes, en grupos, seleccionarán una tecnología emergente de una lista proporcionada. Investigación y Aplicación: Cada grupo investigará a fondo la tecnología seleccionada, explorará sus aplicaciones en el diseño gráfico, y desarrollará un proyecto práctico que demuestre el uso de dicha tecnología. Presentación: Los estudiantes presentarán su proyecto final, explicando el proceso de investigación, los desafíos encontrados, y las oportunidades que ofrece la tecnología para el futuro del diseño gráfico.

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

. fa. Identifica tecnologías, procesos y saberes emergentes que se relacionan directa o indirectamente con la disciplina promoviendo una actuación constante del conocimiento.

-Identifica y experimenta tecnologías digitales y multimediales para su aplicación en el diseño visual y de interacción

-Evaluación oral  
-Trabajos prácticos -  
productos

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Esta evaluación cubre los temas de innovación en el diseño gráfico y el uso de Makey Makey. Los estudiantes deberán demostrar su comprensión teórica y aplicar lo aprendido en un ejercicio práctico de interactividad.	Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño	APORTE	10	Semana: 4 (16/09/2024 al 21/09/2024)
Trabajos prácticos - productos	La segunda evaluación se enfoca en la exploración avanzada de Realidad Aumentada. Incluirá preguntas sobre las diferentes formas de RA y un ejercicio práctico donde los estudiantes desarrollarán una aplicación básica de RA.	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico	APORTE	10	Semana: 8 (14/10/2024 al 19/10/2024)
Trabajos prácticos - productos	Esta evaluación aborda las tecnologías web interactivas y la programación básica con Arduino. Los estudiantes deberán realizar un ejercicio práctico que integre estos conocimientos	Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma	APORTE	10	Semana: 12 (11/11/2024 al 13/11/2024)
Evaluación oral	Esta sección evalúa la comprensión teórica de los conceptos clave vistos durante el curso, y la innovación y calidad de investigación de la propuesta final.	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico, Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño , Proyecto Exploratorio Final , Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma	EXAMEN	10	Semana: 16 ( al )
Trabajos prácticos - productos	los estudiantes deberán desarrollar un proyecto práctico que integre varias de las tecnologías	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico, Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño , Proyecto Exploratorio Final , Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma	EXAMEN	10	Semana: 16 ( al )
Evaluación oral	Se mantiene la evaluación de los conceptos fundamentales	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico, Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño , Proyecto Exploratorio Final , Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)
Trabajos prácticos - productos	os estudiantes repetirán la parte práctica, desarrollando un nuevo proyecto que demuestre su capacidad para aplicar las tecnologías multimedia en un contexto de diseño.	Exploración Avanzada de Realidad Aumentada (RA) en el Diseño Gráfico, Introducción a la Innovación y Tecnologías Emergentes en Diseño , Proyecto Exploratorio Final , Tecnologías Web Interactivas y Diseño Multiplataforma	SUPLETORIO	10	Semana: 17-18 (15-12-2024 al 21-12-2024)

## Metodología

Descripción	Tipo horas
Los estudiantes serán responsables de investigar de manera independiente sobre las tecnologías presentadas en clase, profundizando en su comprensión y explorando nuevas aplicaciones. Se les incentivará a trabajar en proyectos individuales y grupales fuera del aula, aplicando lo aprendido en situaciones prácticas.	Autónomo
El enfoque de la clase se basará en la exploración práctica de tecnologías multimedia, donde el 80% del tiempo se dedicará a actividades prácticas en el aula. Se realizarán demostraciones en vivo, ejercicios guiados y proyectos en grupo que fomenten la aplicación directa de conceptos teóricos. El docente guiará a los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas, facilitando el aprendizaje a través de ejemplos reales y promoviendo la colaboración entre los estudiantes para resolver problemas y desarrollar proyectos innovadores	Total docencia

### Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se evaluará la profundidad y calidad de las investigaciones realizadas de manera autónoma, incluyendo la habilidad para encontrar, analizar, y aplicar información relevante sobre tecnologías emergentes.	Autónomo
Participación en Clase: Se evaluará la participación activa en las actividades prácticas y discusiones en clase, valorando la iniciativa, creatividad, y colaboración con compañeros. Proyectos Grupales: La calidad y originalidad de los proyectos desarrollados en grupo serán fundamentales, incluyendo la capacidad de aplicar correctamente las tecnologías aprendidas y la coherencia en la presentación final. Ejercicios Prácticos: Se valorará la precisión y el esfuerzo en los ejercicios prácticos realizados en clase, evaluando la comprensión de conceptos técnicos y su correcta aplicación.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

---

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Dave Wood	Editorial Anaya Multimedia	Diseño de interfaces: Introducción a la comunicación visual en el diseño		9788434262478
Fernando Navarro Pulido	Ediciones Pirámide	Realidad Virtual y Realidad Aumentada	2019	978-8436840914

#### Web

---

#### Software

---

#### Revista

---

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **14/08/2024**

Estado: **Aprobado**