

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Gráfico	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Instalación Multimedia	5. Clave: 16178
6. HC: 1 HL: 3 HT:	HPC: HE: 1 CR: 5
7. Ciclo escolar: 2013-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	8296 Diseño VII 8297 Materiales y técnicas de realización VI

Elaboró:	Lic. Adrián Pereda Vidal y MMER Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.:	Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha:	Noviembre 2012	Puesto:	Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

Esta unidad de aprendizaje optativa del área tecnológica pretende apoyar a los alumnos que ya se encuentran en la etapa terminal para que puedan realizar instalaciones multimedia en la intervención de espacios específicos, empleando el lenguaje audiovisual utilizado en los ámbitos artístico, publicitario y gráfico. Con estas herramientas el alumno expandirá su radio de acción e intervención en el campo del diseño gráfico acorde con el desarrollo de nuevas tecnologías.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Componer elementos espaciales, auditivos y visuales mediante las herramientas tecnológicas y compositivas del diseño gráfico para comunicar mensajes artísticos y publicitarios en forma eficiente, con una actitud holística y socialmente orientada.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Al término del curso, el alumno aplicará y ensamblará los elementos compositivos del diseño aplicado a instalación multimedia las cuales son las herramientas de reproducción audiovisual considerando los materiales de la instalación, desarrollando un proyecto de intervención a un espacio típico de módulo de exposición artística.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.

Introducción:

Duración: 1 hora

ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO

Presentación del programa de la asignatura y el calendario de actividades, explicando el propósito del curso, las competencias, los contenidos temáticos generales de cada unidad, la forma de trabajo, condiciones de revisiones periódicas, uso de la bibliografía y apoyo de propuestas, entregas, reportes, así como el criterio de evaluación, asignación de calificaciones y requisitos de acreditación.

Unidad I:

Duración: 17 horas

MARCO TEÓRICO

Competencia:

Identificar y reconocer el concepto y contexto de la instalación multimedia por medio de la investigación para aplicarlos en la metodología de los proyectos de intervención a espacios con una actitud comprensiva y disciplinada.

Contenido:

- 1.1. Concepto y contexto de la multimedia:
 - 1.1.1. Definición de multimedia.
 - 1.1.2. Recursos multimedia
 - 1.1.3. Breve historia de la multimedia.
 - 1.1.4. Ejemplos de aplicación.
- 1.2. Concepto y contexto del diseño de instalación.
 - 1.2.1. Definición del diseño de instalación.
 - 1.2.2. Materiales de soporte.
 - 1.2.3. Contexto del diseño de instalación.

1.2.4. Ejemplos de aplicación.

Unidad II:

Duración: 22 horas

RECURSOS AUDIOVISUALES.

Competencia:

Diferenciar y aplicar recursos tecnológicos audiovisuales mediante el uso de las herramientas compositivas del diseño gráfico para su aplicación en intervenciones al espacio con precisión y conciencia en el entorno.

Contenido:

2.1 Imágenes y gráficos.

2.1.1 Formatos.

2.1.2 Color.

2.1.3 Postproducción visual.

2.1.4 Edición lineal / no lineal.

2.2 Audio.

2.2.1 Sonido y audio.

2.2.2 Principios de acústica.

2.2.3 Formatos de audio.

2.2.4 Métodos de captura.

2.2.5 Edición digital de audio.

2.2.6 Postproducción de audio.

2.3 Composición audiovisual.

2.3.1 Lenguaje cinematográfico.

2.3.2 Tipos de plano.

2.3.3 Iluminación, tipos y color.

2.3.4 Planeación de proyecto audiovisual.

2.3.5 Desglose de producción.

Unidad III:

Duración: 24 horas

INSTALACIÓN E INTERVENCIÓN

Competencia:

Conocer y aplicar los recursos espaciales mediante la investigación para componer intervenciones audiovisuales a espacios específicos con creatividad y sustentabilidad en la elección de materiales.

Contenido:

3.1 Diseño de instalación

3.1.1 Percepción del entorno espacial.

3.1.2 Fundamentos del espacio arquitectónico.

3.1.3 Intervención de espacios públicos.

3.1.4 Aplicación de metalenguajes.

3.2 Recursos museográficos.

3.2.1 Museografía y escenografía.

3.2.2 Recursos físicos y digitales.

3.2.3 Instalación de sitio específico.

3.2.4 Interactividad.

3.3 Gestión para el desarrollo proyectos de instalación multimedia.

3.3.1 Administración de recursos.

3.3.2 Publicidad en medios.

3.3.3 Presupuesto y cotización.

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Identificar y reconocer el concepto y contexto de la instalación multimedia por medio de la investigación para aplicarlos en la metodología de los proyectos de intervención a espacios con una actitud comprensiva y disciplinada.	Investigación y su presentación.	Internet, bibliografía, procesador de palabras, proyector, software de diseño editorial...	10
2	Diferenciar y aplicar recursos tecnológicos audiovisuales mediante el uso de las herramientas compositivas del diseño gráfico para su aplicación en intervenciones al espacio con precisión y conciencia en el entorno.	Ejercicio de aplicación de composición audiovisual.	Material.	10
3	Conocer y aplicar los recursos espaciales mediante la investigación para componer intervenciones audiovisuales a espacios específicos con creatividad y sustentabilidad en la elección de materiales.	Ejercicio de aplicación de composición audiovisual en espacio específico.	Material.	12
4	Componer elementos espaciales, auditivos y visuales mediante las herramientas tecnológicas y compositivas del diseño gráfico para comunicar mensajes artísticos y publicitarios en forma eficiente, con una actitud holística y socialmente orientada.	Proyecto final. Intervención audiovisual a espacio específico.	Material.	16

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: presentaciones, instalaciones, intervenciones; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales.
- Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos o usuarios de la comunicación visual.

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios de acreditación:

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El promedio de calificación de los ejercicios debe ser aprobatorio.
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios.
- Elaborar todos los exámenes parciales.

Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas:

- Los exámenes tienen un valor del 40% de la calificación final.
- La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 60% de la calificación final.

Criterios de evaluación cualitativos:

- Entrega puntual de los ejercicios
- Limpieza y calidad en los trabajos.

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Ràfols Rafael, Colomar Antoni (2003). Diseño Audiovisual. GG Diseño.</p> <p>Aparici, Roberto y otros (2006). La imagen, análisis y representación de la realidad. Gedisa.</p> <p>Samara, Timothy (2010). El diseñador como chef. GG Diseño.</p> <p>Wigan, Mark (2008). Imágenes en secuencia. GG Diseño.</p> <p>Birlis, Adrián (2007). Sonido para audiovisuales. Ugerman.</p> <p>Pallasmaa, Juhani (2011). Los ojos de la piel. GG Diseño.</p>	<p>Lidwell, William y otros (2011). Principios universales de diseño. Blume.</p> <p>Tufte, Edward R (1990). Envisioning information. Graphics Press.</p> <p>Mahon, Nik (2010). Dirección de arte, publicidad. GG Diseño.</p> <p>Williams, Eliza (2010). La nueva publicidad, las mejores campañas. GG Diseño.</p>