

PROGRAMA DE ASIGNATURA / ESQUEMA BÁSICO

I. IDENTIFICACIÓN

Nombre asignatura: Comunicación Multimedial del Producto	Período de Vigencia: 2015-2016
Código:	
Tipo de Curso: Formación Disciplinar	

Carrera: Diseño Industrial	Departamento: Arte y Tecnologías del Diseño	Facultad: Arquitectura, Construcción y Diseño
Nº Créditos SCT: 3	Total de horas: (semestrales) Cronológicas: 90 Pedagógicas: 126	Año/ semestre 2/4
Horas presenciales: 3 54 (total horas pedagógicas semanales) HT: 2 HP: 1 HL: 0	Horas trabajo autónomo: 4 72 (total horas pedagógicas Semanales) HT: 2 HP: 2 HL: 0	
Requisitos: NO Asignatura:	Correquisitos: NO Asignatura:	

II.- DESCRIPCIÓN

II.1 Presentación: Relación de la Asignatura con las Competencias del Perfil de Egreso

Comunicación Multimedial del Producto es una asignatura de segundo año de la carrera de Diseño Industrial, cuarto semestre de carácter teórico-práctico. La asignatura tiene como objetivo analizar experimentar y proponer aspectos comunicativos de un producto por medio de softwares y recursos tecnológicos gráficos y audio visuales.

Contribuirá a las competencias específicas del perfil de egreso en cuanto a:

CE1: Investigación aplicada a proyectos de diseño: Generar información relevante a partir de procesos recopilación y análisis de datos, a través, del manejo herramientas e instrumentos para sustentar argumentos y decisiones orientados a la aplicación de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 2)

CE6: Gestión tecnológica para materialización de proyectos: Desarrollar y evaluar aspectos relacionados con características técnicas, tecnológicas y productivas para la materialización de proyectos de diseño. (Nivel de Tributación 3)

Contribuirá a las competencias genéricas del perfil de egreso en cuanto a :

CG5: Capacidad para comunicarse: Poseer habilidades comunicativas orales y escritas para interactuar efectivamente con los demás, expresando ideas y sentimientos. A nivel básico, se comunica en un segundo idioma. (Nivel de Tributación 2)

II.2 Descriptor de competencias (metas de la asignatura)

Generar información gráfica y audio visual para la comunicación y materialización de propuestas de diseño e interactuar en equipos interdisciplinarios de desarrollo.

II.3 Aprendizajes Previos

1. Expresa gráficamente una idea y propuesta de diseño.
2. Representa geoméricamente un cuerpo en el espacio.
3. Sintetiza y jerarquiza Información.

II. BIBLIOGRAFÍA

Fundamental

- Viñas, Limonchi M.(2000). *Técnicas de infografía: variables creativas metodológicas en el desarrollo de la imagen digital*. Madrid, Editorial Osborne-McGraw-Hill.
- Alberich, Pascual J. (2007). *Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética*. Barcelona, España. Editorial UOC.
- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. Barcelona, Ediciones Paidós América.

Complementaria

- Company Calleja P., VERGARA, Mondero, M., MONDRAGÓN, Dones S.(2007). *Dibujo industrial*. Editorial Publicacions de la universitat Jaume I, Servei de Comunicacio i Publicacions.
- Pipes A.(1989). *El diseño tridimensional: del boceto a la pantalla*. España, Editorial Gustavo Gili,
- Serrano Tierz, Ana. y BIEL Ibáñez, María Pilar. (2012). *Estética del producto industrial y su representación gráfica*. Zaragoza, Pressas de la Universidad de Zaragoza.
- www.autodesk.com

** Referencia a norma APA 6ª versión.