



Fecha Aprobación:
28/11/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: VIDEOJUEGOS

Código: FDI0420

Créditos: 1

Nivel: 0

Paralelo: GRA-VID

Eje de formación: OPTATIVAS

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 16

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite formar al estudiante tener una visión más amplia de la profesión y entender lenguajes de otros profesionales relacionados con las tareas de la comunicación visual.

En esta asignatura teórica aporta los conocimientos en áreas relacionadas con el Diseño Gráfico.

Esta asignatura optativa ayudará al estudiante a proyectar sus propuestas en los Taller de Diseño con nuevos nuevos argumentos y reflexiones.

3. Contenidos

1. Videojuegos
2. Ficha técnica de personajes
3. Guion

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
- Identificar y seleccionar elementos teóricos y herramientas para proyectar Videojuegos.	- Diseño de productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

Sesiones prácticas de análisis y estudio de videojuegos de todo tipo. (desde los mas históricos hasta los mas nuevos)

Actividades prácticas de desarrollo de guiones análisis en un RDD (Recurso didáctico digital), valoración de accesibilidad y funcionalidad. Aplicar un guion para un RDD.

Criterios de Evaluación

- Manejar o participar en proyectos multimedia interdisciplinarios.
- Proponer soluciones multimedia educativas para diferentes plataformas.
- Conocer las diferentes corrientes que maneja la educación virtual.
- Conocer las necesidades de países como Ecuador y la diferencia que se puede marcar al generar contenidos multimedia educativos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Anzulovich, G. Obtenido de Metodología para trabajar multimedia.:

<http://tecno.unsl.edu.ar/multimedia/10.pdf>

- CLASIFICACIÓN FUNCIONESIMPORTANCIA VENTAJASDESVENTAJAS CRITERIOS PARASELECCIONAR RECURSOS. Obtenido de <http://one.laptop.org/>.:

<http://www.slideshare.net/yaniliuba/material-multimedia-y-software-educativo-ppt#btnNext>

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **28/11/2013**

APROBADO