

# LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y DIGITAL PLAN 2015

ASIGNATURA:	Laboratorio de Tecnologías Emergentes	TITULAR:	Mtro. Alejandro Imaz Lamadrid
TIPO DE ASIGNATURA:	Laboratorio	PROFESOR:	Mtro. Jonathan U. Miranda Charles
LÍNEA CURRICULAR:	Tecnología Digital	PROFESOR:	
GRUPO Y SALÓN:	800 - 801	PROFESOR:	
HORARIO 800	Lunes 8:30 a 10:00pm Miércoles 7:00 a 10:00pm	HORARIO 801	Martes 8:30 a 10:00pm Viernes 7:00 a 10:00pm



## FORMATO DE SYLLABUS SEMESTRE ENERO- JUNIO 2019 FACULTAD MEXICANA DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y COMUNICACIÓN

### OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

Desarrollar soluciones creativas e innovadoras de diseño digital que respondan a necesidades específicas actuales del campo del diseño gráfico mediante el diagnóstico, la estrategia y el desarrollo de productos interactivos que puedan ser visualizados en plataformas tecnológicas emergentes.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA (DEFINIDOS POR LOS PROFESORES)

Que el estudiante tenga el conocimiento y sea capaz de utilizar tecnologías digitales emergentes de comunicación para la ejecución de campañas o implementación de material gráfico.

ESTRATEGIAS (SELECCIONA SÓLO LAS QUE APLICAS EN EL SALÓN DE CLASE Y ELIMINA LAS QUE NO USES)	APRENDIZAJE	ENSEÑANZA
ARGUMENTACIÓN DE PROYECTOS		X
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA DE DISEÑO		X
DESARROLLO DE BOCETAJE	X	
REALIZACIÓN DEL PROYECTO	X	
REPORTE DE LECTURA	X	
GESTIÓN DE PROYECTOS	X	
ELABORACIÓN CARPETAS DE EVIDENCIAS	X	
ASESORÍAS POR PARTE DEL PROFESOR (ES)		X
ANÁLISIS DE LOS TRABAJOS REALIZADOS POR EL ALUMNO (S)	X	X
ANÁLISIS DE: VIDEOS, TRABAJOS PROFESIONALES, IMÁGENES GRÁFICAS, EJEMPLOS REALES, ETC.	X	X
TRABAJOS REALIZADOS FUERA DE CLASE (TEÓRICOS, REPORTES, ENSAYOS, ETC.)	X	
EJERCICIOS EN CLASE		X

EXPOSICIÓN DEL TEMA(S) POR PARTE DEL PROFESOR(ES)	X	
EXPOSICIÓN DEL TEMA POR PARTE DEL ALUMNO(S)	X	X
VINCULACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA LICENCIATURA	X	X
CONFERENCIAS O PLÁTICAS POR INVITADOS EXPERTOS EN EL TEMA	X	
ELABORACIÓN Y ANÁLISIS DE CUADROS, ESQUEMAS, MAPAS CONCEPTUALES, LÍNEAS DEL TIEMPO, ETC.		X
DISCUSIONES Y DEBATES EN CLASE	X	
PREGUNTAS GUIADAS	X	
REPENTINAS	X	
ARGUMENTACIONES POR ESCRITO	X	
DESARROLLO DE DUMMIE		X
DESARROLLO DE CARPETA DE EVIDENCIAS		X
REPORTE DE VISITAS O CONFERENCIAS	X	
EXÁMENES ORALES O ESCRITOS	X	
EJERCICIOS EN CLASE	X	
OTROS (ESPECIFICAR)		

APOYO DE MATERIAL DIDÁCTICO (SELECCIONA SOLO EL QUE UTILIZAS Y ELIMINA LAS QUE NO USES)	
PIZARRÓN	X
MUESTRAS FÍSICAS	
PROYECCIONES MULTIMEDIA O DE DIAPOSITIVAS	X
EJEMPLOS DE TRABAJOS PROFESIONALES (MANUALES, PORTAFOLIO, MUESTRAS DE LIBROS, REVISTAS, EJEMPLOS FÍSICOS ETC.)	X
VISITAS GUIADAS (MUSEOS, IMPRENTAS, DESPACHOS, LABORATORIOS, ETC.)	
PROYECCIÓN DE VIDEOS	X
BIBLIOGRAFÍA (LIBROS, REVISTAS, PERIÓDICOS, ETC.)	X
DESARROLLO DE PROTOTIPOS	
BLOG PARA LA MATERIA	X
APLICACIONES DESARROLLADAS AD HOC EN LA RED PARA LA MATERIA	
PRÁCTICA EN LABORATORIO	X
OTROS (ESPECIFICAR)	

EVALUACIÓN SUMATIVA					
RUBROS A EVALUAR	CARACTERÍSTICAS Y PONDERACIONES DE LA EVALUACIÓN		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DEL PROYECTO SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL
PROYECTOS	PROYECTO 1	Instagram / Imagen y concepto	Entregable	50%	20%
			Proceso	40%	
			Argumentación	10%	
			Total	100%	
	PROYECTO 2	Tienda virtual	Entregable	50%	30%
			Proceso	40%	
			Argumentación	10%	
			Total	100%	
EJERCICIOS	PROYECTO 3	Anuncio de video en 360	Entregable	50%	30%
			Proceso	40%	
			Argumentación	10%	
			Total	100%	
	EJERCICIO 2	Creación de app en Realidad Aumentada (AR)	Entregable	50%	20%
			Proceso	40%	
			Argumentación	10%	
			Total	100%	
SUMATORIA				100%	

## ESPECIFICACIONES NORMATIVAS PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

- › El Syllabus puede sufrir modificaciones previo aviso al grupo.
- › Las evaluaciones serán sumatorias y no deberá **PONDERARSE PROYECTOS Y/O ENTREGAS con valor de 30% o mayor**.
- › Todo estudiante que tome un trabajo que no sea de su autoría, asignándose como propio (**PLAGIO o FRAUDE**), deberá ser reportado a la dirección a fin de que (de acuerdo al Reglamento general del SEULSA y el Consejo Académico de la Facultad) sea **SUSPENDIDO DEL SEMESTRE o CAUSE BAJA DEFINITIVA**. El docente deberá asignar en el Acta Final de la materia **SD** (sin derecho).
- › **NOTA:** la sanción a un plagio o fraude se aplica a cualquier tipo de trabajo que se entregue durante el curso, sin importar el valor del porcentaje del mismo. El plagiar una idea es una falta grave que debe sancionarse. Realizar un plagio es causa de expulsión definitiva.
- › El estudiante **no puede renunciar** a ninguna calificación final con el propósito de mejorar ésta en extraordinario.
- › **TOMA DE ASISTENCIAS:** El maestro está obligado a tomar lista al inicio de cada sesión de su clase con rango de tolerancia de 15 minutos.
- › **Queda a consideración de cada profesor** –y no de la dirección, jefatura o coordinación– el asentar o no una falta ante un justificante.
- › Cumplir con el 80% mínimo de asistencia a clase para tener derecho de evaluación final.
- › El estudiante que cubra solo el **60% de asistencias** a su materia tendrá derecho a extraordinario, por lo que se le asentará en el acta **5** “cinco” en la calificación final.
- › El estudiante que no cubra el **60% de asistencias** a la materia **deberá volver a cursar la misma asignándosele en el acta SD** “sin derecho” en la calificación final.
- › El alumno **que no haya presentado** por lo menos el **50% de las entregas** de la asignatura deberá volver a cursar la materia **aunque no tengan problemas de faltas**. Por lo que se le deberá asignar **SD (sin derecho)** en la calificación final.
- › Queda a consideración por parte de los profesores la recepción de evaluaciones o ejercicios fuera del tiempo establecido en este Syllabus; de no cumplir con la fecha, hora y especificaciones de la entrega, el trabajo podrá no ser recibido y se asentará como calificación lo que hasta ese momento haya tenido el alumno como avance en su proceso, solo de ser el caso.
- › Las visitas de campo, conferencias programadas (grupales e individuales) son de **participación obligatoria**.
- › Es obligatorio el trabajo durante el horario de clase, de no estar trabajando los profesores podrán retirarlo del salón de clase y asignarle falta a criterio del profesor.
- › Previa autorización por el profesor, queda estrictamente prohibido el uso de teléfonos celulares, dispositivos de mensajes instantáneos, locales o base web y navegar por internet en las horas de clase.
- › No se puede introducir ni consumir alimentos ni bebidas dentro del salón, taller o laboratorio.
- › El estudiante deberá observar comportamiento respetuoso y adecuado al interior del aula evitando burlas o palabras altisonantes.
- › Todo estudiante deberá estar presente en la **Lectura de Calificación Final**.
- › Todo estudiante tiene derecho el día de la lectura a que, de solicitarlo, se le aclaren sus dudas e incluso detectar si hubo algún error al promediar la Evaluación Integradora Final.
- › **El estudiante que no esté presente en la lectura no tendrá derecho a solicitar una aclaración posterior de nota**, ni Revisión de Evaluación Integradora Final.
- › Conforme al Reglamento general del SEULSA, todo estudiante puede solicitar a su jefatura una **Revisión de Evaluación Integradora Final**. Para ello el día de la lectura puede solicitar a sus profesores el que llenen la Solicitud de Revisión –en la parte que corresponde al profesor titular– siempre y cuando haya entregado la totalidad de las tareas y trabajos durante el curso, haber observado buena conducta y tener por lo menos el 80% de asistencia a clase. Se tienen solamente 24 horas posteriores a la lectura de calificaciones para solicitar dicha revisión.
- › Alumno que no haya presentado un trabajo durante el curso (**NP**), no tendrá derecho a solicitar la Revisión.
- › **Los alumnos deberán entrar al sistema y verificar que esté correcta su calificación final;** de haber algún error en su calificación, el alumno tendrá solamente **un día después de la lectura y captura de calificaciones** para solicitar la corrección en el sistema a la dirección; **después de ese día ya no se podrán realizar cambios**.

## BIBLIOGRAFÍA

### BÁSICA

- Realidad Aumentada: Una exploración al escenario de la virtualidad educativa, (2012), Victor del Carmen Avendaño Porras, Luis Antonio Domínguez Coutiño.
- Realidad aumentada y educación. (2017) Julio Barroso, Julio Cabrero, Juan José Leiva, Eloy López, Noelia Moreno, Ediciones Octaedro.
- Cómo hacer dinero con Realidad Virtual, (2018), Adidas Wilson, Babelcube Inc.

## CÉDULA DE PROYECTO I

**TÍTULO DEL PROYECTO:** Instagram / Concepto e Imagen

**OBJETIVO DEL PROYECTO:** Que el alumno aprenda a desarrollar estrategias y conceptos para un perfil de Instagram empresarial / servicios o productos

**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** Un perfil de Instagram de servicios o productos

**ENTREGABLES Y SUS REQUISITOS DE ENTREGA:** Un perfil en Instagram de algún producto o servicio conceptualizado por el alumno

FECHA DE INICIO

Martes 04 de febrero 2020

FECHA DE ENTREGA

Viernes 21 de febrero 2020

PORCENTAJE DEL PROYECTO SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL: **20%**

## TEMAS Y SUBTEMAS DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA VINCULADA AL PROYECTO

### I. PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS EMERGENTES.

1. Conceptos, características y entornos
2. Equipo, *hardware*, *software* y lenguajes de programación

### II. DESARROLLO DE PROYECTOS DE DISEÑO INTERACTIVO.

1. Necesidad, audiencias y puntos de contacto
2. Diagnóstico aplicable al proyecto interactivo
3. Estrategia enfocada a la plataforma seleccionada
4. Distribución, control, administración y acceso a la información
5. Costos del sistema y elaboración de presupuestos

## CÉDULA DE PROYECTO II

**TÍTULO DEL PROYECTO:** Tienda virtual

**OBJETIVO DEL PROYECTO:** Que el alumno aprenda a desarrollar una tienda en entornos virtuales para un servicio o producto

**DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:** Un link con su tienda virtual realizada en WordPress vendiendo productos o servicios relacionados a su perfil de Instagram

**ENTREGABLES Y SUS REQUISITOS DE ENTREGA:** Un link con tienda virtual con productos o servicios

FECHA DE INICIO

Viernes 28 de febrero 2020

FECHA DE ENTREGA

Martes 13 de marzo 2020

PORCENTAJE DEL PROYECTO SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL: **30%**

## TEMAS Y SUBTEMAS DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA VINCULADA AL PROYECTO

### I. PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS EMERGENTES.

3. Conceptos, características y entornos
4. Equipo, *hardware*, *software* y lenguajes de programación

### II. DESARROLLO DE PROYECTOS DE DISEÑO INTERACTIVO.

6. Necesidad, audiencias y puntos de contacto
7. Diagnóstico aplicable al proyecto interactivo
8. Estrategia enfocada a la plataforma seleccionada
9. Distribución, control, administración y acceso a la información
10. Costos del sistema y elaboración de presupuestos

CÉDULA DE PROYECTO III			
TÍTULO DEL PROYECTO: Anuncio de video en 360 grados			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Que el alumno aprenda a elaborar un anuncio digital de video en 360 grados			
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Un video de producto o servicio digital relacionado a su perfil de Instagram en entorno 360 grados.			
ENTREGABLES Y SUS REQUISITOS DE ENTREGA: 1 link en youtube con video 360 grados de 10 segundos			
FECHA DE INICIO	Viernes 20 de marzo 2020	FECHA DE ENTREGA	Viernes 24 de abril 2020
PORCENTAJE DEL PROYECTO SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL: 30%			
TEMAS Y SUBTEMAS DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA VINCULADA AL PROYECTO			
<p><b>V. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO INTERACTIVO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Selección de la plataforma de salida</li><li>• Maquetación del sistema y sus unidades</li><li>• Diseño de interfaz</li><li>• Selección y aplicación de elementos tecnológicos cruzados (plataformas tecnológicas)</li></ul> <p><b>VI. PUBLICACIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO INTERACTIVO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publicación y ejecución</li><li>• Prueba de desempeño en la plataforma seleccionada</li><li>• Ajustes y actualización de contenidos</li></ul>			

CÉDULA DE PROYECTO IV			
TÍTULO DEL PROYECTO: Creación de app en realidad aumentada.			
OBJETIVO DEL PROYECTO: Que el alumno aprenda a elaborar apps con realidad aumentada desde su teléfono celular.			
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Una app de realidad aumentada			
ENTREGABLES Y SUS REQUISITOS DE ENTREGA: Compartir 1 link con la app de realidad aumentada			
FECHA DE INICIO	Martes 28 de abril 2020	FECHA DE ENTREGA	Viernes 29 de mayo 2020
PORCENTAJE DEL PROYECTO SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL: 20%			
TEMAS Y SUBTEMAS DEL PROGRAMA DE LA ASIGNATURA VINCULADA AL PROYECTO			
<p><b>V. PRODUCCIÓN DEL PROYECTO INTERACTIVO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Selección de la plataforma de salida</li><li>• Maquetación del sistema y sus unidades</li><li>• Diseño de interfaz</li><li>• Selección y aplicación de elementos tecnológicos cruzados (plataformas tecnológicas)</li></ul> <p><b>VI. PUBLICACIÓN Y GESTIÓN DEL PROYECTO INTERACTIVO.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Publicación y ejecución</li><li>• Prueba de desempeño en la plataforma seleccionada</li><li>• Ajustes y actualización de contenidos</li></ul>			



## CALENDARIO DE ACTIVIDADES

EJERCICIOS Y PROYECTO	FEC HA	ACTIVIDAD EN CLASE	TAREA
		ENERO 2020	
	LU   27	INICIO DE SEMESTRE	
	MA   28	Presentación del curso	
	VI   31	Clase teórica / Influencers / Redes sociales / Tendencias digitales	
		FEBRERO 2020	
	LU   03	ASUETO	
	MA   04	Inicia Proyecto 1	
	VI   07	Proceso Proyecto 1	
	MA   11	Proceso Proyecto 1	
	VI   14	Proceso Proyecto 1	
	MA   18	Proceso Proyecto 1	
	VI   21	Entrega Proyecto 1	
	MA   25	Clase Teórica / Tiendas virtuales	EXPO DISEÑO BIBLIOTECA
	VI   28	Inicia Proyecto 2	EXPO DISEÑO BIBLIOTECA
		MARZO 2020	
	MA   03	Proceso Proyecto 2	INSCRIPCIÓN EXÁMENES EXTRAORDINARIOS
	VI   06	Proceso Proyecto 2	EXÁMENES EXTRAORDINARIOS
	MA   10	Proceso Proyecto 2	
	VI   13	Entrega Proyecto 2	
	LU   16	ASUETO	
	MA   17	Clase teórica / Videos en entorno 360 grados	
	VI   20	Inicia proyecto 3	
	MA   24	Proceso Proyecto 3	
	VI   27	Proceso Proyecto 3	REPASO CENEVAL 8avo.SEMESTRE
	MA   31	Proceso Proyecto 3	
		ABRIL 2020	
	VI   03	Proceso Proyecto 3	
	LU   06	ASUETO	
	MA   07	ASUETO	
	MI   08	ASUETO	
	JU   09	ASUETO	
	VI   10	ASUETO	
	LU   13	ASUETO	
	MA   14	ASUETO	
	MI   15	ASUETO	
	JU   16	ASUETO	
	VI   17	ASUETO	
	MA   21	Proceso Proyecto 3	
	VI   24	Entrega Proyecto 3	

	MA   28	Clase teórica / Realidad aumentada / Inicia Proyecto 4	
		MAYO 2019	
	VI   01	ASUETO	
	MA   05	ASUETO	
	VI   08	Proceso Proyecto 4	
	MA   12	Proceso Proyecto 4	ADN 6o.SEMESTRE
	VI   15	ASUETO	
	MA   19	Proceso Proyecto 4	
	VI   22	Proceso Proyecto 4	
	MA   26	Proceso Proyecto 4 EVALUACIONES FINALES	
	VI   29	Entrega Proyecto 4 EVALUACIONES FINALES	
		JUNIO 2019	
	MA   02	EVALUACIONES FINALES / CAPTURA CALIFICACIONES	
	VI   05	FIN SEMESTRE	

FORMATO DE RÚBRICA PARA CALIFICACIONES (SÓLO APLICA PARA PROYECTOS)				
Categoría	10-9	8-7	6	5 o menos
Proceso	El alumno ha mostrado un gran interés durante el proceso del proyecto, ha participado activamente y ha acudido a todas las clases.	El alumno ha mostrado interés durante el proceso del proyecto, ha participado regularmente y solo faltó una clase.	El alumno ha mostrado poco interés durante el proceso del proyecto, ha participado poco y faltó 2 clases.	El alumno no ha mostrado interés durante el proceso del proyecto, no ha participado y ha faltado 3 o más clases.
Entregable	Entregó en tiempo y forma el documento solicitado.	Entregó el documento solicitado.	Entregó el documento solicitado pero faltan requerimientos.	No entregó ni en tiempo ni en forma.
Argumentación	El alumno ha mostrado un excelente uso de la gramática y ortografía. Explicando y argumentando su proyecto con bases sustentadas	El alumno ha mostrado un buen uso de la gramática y ortografía. Su argumentación demuestra una sólida propuesta gráfica	El alumno no ha mostrado un buen uso de la gramática y ortografía. Su argumentación carece de fundamentos	El alumno cuenta cuenta con muchos errores gramaticales y ortográficos y no cumple con los estándares. Su argumentación no es acorde al proyecto.

REQUISITOS PARA EL EXAMEN EXTRAORDINARIO SI APLICA EN LA MATERIA
Tener el mínimo de asistencias durante el curso y haber entregado por lo menos 3 de los 4 proyectos/ejercicios

FIRMAS		
NOMBRE Y FIRMA DEL PROFESOR	NOMBRE Y FIRMA DEL JEFE DE GRUPO	FECHA Y FIRMA DEL COORDINADOR

NOTA: Será necesario entregar a los estudiantes la planeación con firma del Coordinador del Taller, Laboratorio o Materia.