



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE  
 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**1. Datos generales**

**Materia:** COMPUTACIÓN 7  
**Código:** FDI0031  
**Paralelo:** A, A, B, B  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO  
**Correo electrónico** ovintimilla@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

**Prerrequisitos:**

Ninguno

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

El conocimiento de software para la creación de Motion Graphics permite al diseñador gráfico comunicarse en medios digitales, audiovisuales e interactivos utilizando la animación y el movimiento, ampliando de esta manera los posibles canales de comunicación visual.

El manejo de aplicaciones digitales destinadas a la comunicación audiovisual en el campo de la animación y postproducción de Motion Graphics

Esta materia se relaciona con el taller de proyectos de 7mo y el taller de graduación de 8vo al dar herramientas sumamente valiosas al estudiante al poder ampliar el rango de entornos en los que puede desarrollar sus proyectos de diseño gráfico.

**3. Contenidos**

<b>01.</b>	<b>VIDEO SD Y HD</b>
01.01.	Bases teóricas (3 horas)
<b>02.</b>	<b>EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE</b>
02.01.	Entorno de trabajo (1 horas)
02.02.	Tipos de edición: Timeline - I/O (1 horas)
02.03.	Renderización (1 horas)
02.04.	Ejercicio de edición (2 horas)
02.05.	Animación en Premiere: Aplicación de keyframes (1 horas)
02.06.	Ejercicios de animación (3 horas)
<b>03.</b>	<b>COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS</b>
03.01.	Entorno de trabajo (1 horas)
03.02.	Control de keyframes y composiciones anidadas (2 horas)
03.03.	Máscaras y trayectorias, capas de forma (3 horas)
03.04.	Parentales (3 horas)
03.05.	Pinceles: Dibujar, borrar, clonar y rotobrush (6 horas)
03.06.	Texto (3 horas)
03.07.	Croma (6 horas)
03.08.	Estabilizado y tracking 2D y 3D (6 horas)
03.09.	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (6 horas)

**4. Sistema de Evaluación**

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-null	-Reactivos
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-null	-Trabajos prácticos - productos
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital	-Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Trabajos prácticos - productos
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
--Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial	-Trabajos prácticos - productos
<b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
--Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial.	-Trabajos prácticos - productos
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-null	-Trabajos prácticos - productos
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
-null	-Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-null	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	PRUEBA TEÓRICA DE LOS CONCEPTOS IMPARTIDOS EN CLASE		APORTE 1	5	Semana: 5 (10/10/16 al 15/10/16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACION DE EJERCICIO ENTREGADO POR EL PROFESOR		APORTE 2	5	Semana: 8 (31/10/16 al 01/11/16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACION INFOGRÁFICA PUBLICITARIA DE 15" CON EDICIÓN SONORA		APORTE 2	5	Semana: 10 (14/11/16 al 19/11/16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACIÓN INFOGRÁFICA DE UNA ASIGNATURA DE LA CARRERA DE 30"		APORTE 3	10	Semana: 15 (19/12/16 al 23/12/16)
Trabajos prácticos - productos	CORTINILLA TELEVISIVA 8"		APORTE 3	5	Semana: 16 ( al )
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACION INFOGRÁFICA		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	HISTORIA INFOGRÁFICA AUDIOVISUAL DE 1' DE DURACIÓN QUE CUENTE UNA PROBLEMÁTICA Y SU RESPECTIVO DESENLACE.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACIÓN INFOGRÁFICA		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	HISTORIA INFOGRÁFICA AUDIOVISUAL DE 1' DE DURACIÓN (SE MANTIENE		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
-----------	-------------	-----------------------------	--------	--------------	--------

FIJO DEL EXAMEN FINAL)

### Metodología

CLASES EXPLICATIVAS  
EJERCICIOS DE APLICACIÓN DE CONCEPTOS  
TRABAJOS PRÁCTICOS

### Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACION  
SINTESIS Y COMPRENSION  
COMPOSICION VISUAL  
CALIDAD Y COHERENCIA AUDITIVA  
CREATIVIDAD  
PRESENTACION FINAL

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe	ADOBE PREMIERE PRO CS5: CLASROOM IN A BOOK	2011	978-0-321-70451-1
ADOBE	Adobe	ADOBE AE CS4: CLASROOM IN A BOOK	2009	978-0-321-57383-4

#### Web

Autor	Título	URL
Priebe, Kenneth:	No Indica	<a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>
Jones, Gerald Everett: 24	No Indica	<a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>

#### Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Premiere	UDA	CS6
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**