



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO

Código: FDI0020

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico js malo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite la construcción de entornos digitales donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual.

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales (Adobe Flash, Adobe Soundbooth) para la generación de contenidos mediales interactivos y el conocimiento conceptual de éstos.

Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

3. Contenidos

01.	Multimedia
01.01.	Introducción (1 horas)
01.02.	Conceptos básicos (1 horas)
02.	Introducción a ll software de Animacion
02.01.	Introducción (1 horas)
02.02.	Interfaz y espacio de trabajo (3 horas)
02.03.	Estructura dela línea de tiempo, control de animación y navegación (2 horas)
02.04.	Herramientas, propiedades y biblioteca, Generación de animación en línea de tiempo, elementos adicionales y botones. (3 horas)
03.	Lenguajes de programacion
03.01.	Que es Create JS (3 horas)
03.02.	Integración de los contenidos (1 horas)
03.03.	Ejemplos de programcion con Adobe (2 horas)
04.	Interactividad
04.01.	Los eventos en Create JS (2 horas)
04.02.	Eventos relacionados con la línea de tiempo (2 horas)
04.03.	Añadir interactividad a elementos (2 horas)
05.	Animación de personajes: sprites sheets
05.01.	Creación de sprites sheets (1 horas)
05.02.	Carga de sprites sheets (2 horas)
05.03.	Control de animación de los sprites (2 horas)
05.04.	El control de tiempo (2 horas)
05.05.	Animación de formas y uso de mascaras (2 horas)
06.	Create JS y Texto. Trabajocon datos externos

06.01.	Creación y modificación de textos (2 horas)
06.02.	Carga de datos externa (2 horas)
06.03.	DOM elementos de animación (2 horas)
06.04.	Generación para dispositivos móviles. (1 horas)
07.	Imágenes, sonido y video.
07.01.	Cargando imágenes, control de sonido, control de precompresión (4 horas)
08.	Generando y compilado
08.01.	Publicar para videojuegos (1 horas)
08.02.	Publicar y convertir en HTML5 (2 horas)
08.03.	Publicar para ordenadores y dispositivos móviles (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
-Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. 2. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 3. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Mediante conceptos teóricos sobre multimedia y animación los estudiantes elaborarán una animación básica	Introducción a ll software de Animacion, Multimedia	APORTE 1	5	Semana: 3 (03/04/17 al 08/04/17)
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes trabajaran la creación de un personaje, su animación e interacción.	Interactividad, Introducción a ll software de Animacion, Lenguajes de programacion	APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Reactivos	Evaluación escrita con reactivos sobre temas vistos en clase hasta el momento	Interactividad, Introducción a ll software de Animacion, Lenguajes de programacion, Multimedia	APORTE 2	5	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Proyectos	Elaboración de un personaje animado y con interacción, trabajo individual	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajocon datos externos, Interactividad, Lenguajes de programacion	APORTE 3	5	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Elaboración de un producto multimedia en base a una temática determinada en el curso, trabajo en parejas, evaluación de procesos realizados y avances en clase.	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajocon datos externos, imágenes, sonido y video., Interactividad, Introducción a ll software de Animacion, Lenguajes de programacion, Multimedia	APORTE 3	5	Semana: 14 (19/06/17 al 24/06/17)
Trabajos prácticos - productos	Entrega de producto terminado en donde se considera la calidad, función y Diseño del producto	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajocon datos externos, Generando y copilado, imágenes, sonido y video., Interactividad	APORTE 3	5	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Prácticas de laboratorio	Evaluación práctica en laboratorio y evaluación escrita (reactivos) en donde cada uno tiene una valoración de 10 puntos, sumando un total de 20	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajocon datos externos, Generando y copilado, imágenes, sonido y video., Interactividad, Introducción a ll software de Animacion, Lenguajes de programacion, Multimedia	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Reactivos	LA nota de la evaluacion por reactivos del examen final se mantiene y se evaluara una evaluación practica en base a un tema asignado por el profesor con un valor de 10 puntos	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajocon datos externos, Generando y copilado, imágenes, sonido y video., Interactividad, Introducción a ll software de Animacion, Lenguajes de programacion, Multimedia	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Mediante la revisión de conceptos teóricos y ejemplos sobre los diferentes tipos de animación y productos multimedia a más del aprendizaje sobre el uso de las herramientas y las diferentes posibilidades del programa Adobe Animate CC, se realizaran ejercicios prácticos en laboratorio los cuales servirán de referencia para para la elaboración de proyectos, en donde se evaluarán todos los procesos metodológicos, prácticos y técnicos aplicados en los productos entregados y resolución de ejercicios en evaluaciones prácticas en laboratorio.

Criterios de Evaluación

Mediante los ejercicios realizados en clase, los estudiantes realizaran proyectos personales y grupales en algunos de los casos en donde aplicaran el uso adecuado de las herramientas y los conceptos básicos de animación en donde serán evaluados no solo la calidad del producto trabajado. También se realizaran evaluaciones practicas en donde el profesor entrega un tema específico a ser resuelto en laboratorio, en donde cada estudiante debe cumplir cada uno de los puntos especificados, además de evaluaciones escritas a base de reactivos sobre el uso de herramientas del programa y criterios teóricos y conceptuales sobre multimedia y animación.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
-------	-----------	--------	-----	------

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nicolas Negroponte	B, S.A.	El mundo digital	1995	
Adobe Guia de software	Adobe	Programación con ActionScript 3.0	2008	
Alfonso Gutiérrez Martín	Gedisa	Creación multimedia y alfabetización digital	2010	
Adobe Guia de software	Adobe	Uso de Adobe Audition	2011	
Apple-NewMedia	Apple	Multimedia Demystified	1994	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Press	Adobe Animate CC Classroom in a Book (2017 release)	2017	978-0134665238
Rob Schwartz	Adobe Press	Learn Adobe Animate CC for Interactive Media: Adobe Certified Associate Exam Preparation (Adobe Certified Associate (ACA))	2016	978-0134397818
N/E	CRC Press	Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate	2016	978-1138012929

Web

Autor	Título	URL
mivideo2brain	Tutorial Adobe Animate CC para animación : Control de la deformación video2brain	https://www.youtube.com/watch?v=-z8x66pNSSU
Adobe	Adobe Help	https://helpx.adobe.com/es/pdf/edge_animate_reference

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Adobe Animate		CC

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 16/03/2017

Estado: Aprobado