



## 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:** LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

**Correo electrónico** dlarriva@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

<b>01.</b>	<b>Multimedia</b>
01.01.	Introducción (1 horas)
01.02.	Conceptos básicos (1 horas)
<b>02.</b>	<b>Introducción a II software de Animacion</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Lenguajes de programacion</b>
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)
<b>04.</b>	<b>Interactividad</b>
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)
<b>05.</b>	<b>Animación de personajes: sprites sheets</b>
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)
<b>06.</b>	<b>Create JS y Texto. Trabajocon datos externos</b>

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 hora)
<b>07.</b>	<b>Imágenes, sonido y video.</b>
07.01.	Cargando imágenes, control de sonido, control de pregraba (4 horas)
<b>08.</b>	<b>Generando y copilado</b>
08.01.	Publicar para videojuegos (1 hora)
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
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
-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
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
-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
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-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
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-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
<b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-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
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-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
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-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	Desarrollo de animación stopmotion (manejo de la línea de tiempo)	Multimedia	APORTE 1	3	Semana: 2 (27/03/17 al 01/04/17)
Reactivos	Reactivo control de lectura	Multimedia	APORTE 1	2	Semana: 3 (03/04/17 al 08/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Construcción de un guión y animación	Introducción a ll software de Animacion	APORTE 2	5	Semana: 6 (24/04/17 al 29/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Publicidad multimedia interactiva	Lenguajes de programacion	APORTE 2	5	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Prácticas de laboratorio	Desarrollo infografía animada Desarrollo de guión multimedia	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajo con datos externos	APORTE 3	15	Semana: 11 (29/05/17 al 03/06/17)
Proyectos	Guión multimedia Creacion de libro interactivo para tablet. Diseño y desarrollo de al app	Create JS y Texto. Trabajo con datos externos, Generando y copilado, Imágenes, sonido y video.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Proyectos	Diseño y desarrollo de juego multimedia	Generando y copilado, imágenes, sonido y video.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

### Metodología

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias. Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones. Generan un nuevo conocimiento. Suele utilizarse en los últimos cursos y con duración de un semestre o curso completo. Su estructura podemos determinarla en 4 fases: 1. Información: Los estudiantes recopilan, por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada. 2. Planificación: Elaboración del plan de trabajo, la estructuración del procedimiento metodológico, la planificación de los instrumentos y medios de trabajo, y elección entre las posibles variables o estrategias de solución a seguir. 3. Realización: Supone la acción experimental e investigadora, ejercitándose y analizándose la acción creativa, autónoma y responsable. 4. Evaluación: Los estudiantes sustentan los resultados y productos conseguidos.

### Criterios de Evaluación

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias. Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones. Generan un nuevo conocimiento. Suele utilizarse en los últimos cursos y con duración de un semestre o curso completo. Su estructura podemos determinarla en 4 fases: 1. Información: Los estudiantes recopilan, por diferentes fuentes, informaciones necesarias para la resolución de la tarea planeada. 2. Planificación: Elaboración del plan de trabajo, la estructuración del procedimiento metodológico, la planificación de los instrumentos y medios de trabajo, y elección entre las posibles variables o estrategias de solución a seguir. 3. Realización: Supone la acción experimental e investigadora, ejercitándose y analizándose la acción creativa, autónoma y responsable. 4. Evaluación: Los estudiantes sustentan los resultados y productos conseguidos.

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nicolas Negroponte	B, S.A.	El mundo digital	1995	
Adobe Guía de software	Adobe	Programación con ActionScript 3.0	2008	
Alfonso Gutiérrez Martín	Gedisa	Creación multimedia y alfabetización digital	2010	
Adobe Guía 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
Michael Salmond/Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	9788415317883
Web				

---

## Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación:

Estado: **Completar**