UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO

Código: FDI0028

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rflandivar@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

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.

Esta materia se relaciona con el taller de proyectos de 6to, 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.

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

3. Contenidos

01.	**Interfaz del software 3D.**
01.01.	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes (3 horas)
01.02.	herramientas de modelado y herramientas de edición (1 horas)
01.03.	Personalización del interfaz,herramientas de transformación, selección, rotación y escala (1 horas)
02.	**Exploración del espacio 3D.**
02.01.	modificadores básicos (1 horas)
03.	**Creación y edición de objetos.**
03.01.	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación. (4 horas)
04.	**Modelado bidimensional.**
04.01.	modelado con línea,creación de forma y manejo splines redibujo logotipo (8 horas)
05.	**Modelado tridimensional básico.**
05.01.	modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas. (7 horas)
06.	**Modelado tridimensional avanzado.**
06.01.	modelado con volúmenes,creación de forma y manejo básico para la construción de formas complejas. (12 horas)
07.	**Renderización.**
07.01.	interfáz básica (3 horas)
07.02.	settings de renderizado (3 horas)
08.	**Editor de materiales.**
08.01.	creacion de materiales con imagenes y settings (2 horas)
08.02.	creacion de superficies reflejantes y regragtantes (2 horas)
09.	**Luces y cámaras.**
09.01.	cámara y settings (1 horas)

09.02.	uso y manejo de luces (3 horas)
010.	**Animación.**
010.01.	linea de tiempo y su aplicacion (1 horas)
010.02.	animacion compuesta (2 horas)
010.03.	animacion de bípedos (10 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.	
--Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-null	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico manejo del interfáz	Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D.	APORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Reactivos	Atajos de teclado manejo básico del software	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D.	APORTE 2	10	Semana: 8 (08/05/17 al 13/05/17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modeladotridimensional	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	APORTE 3	15	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Trabajos prácticos - productos	Modelar y animar un bípedo	Animación., Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Contenidos cap 1 al 10	Animación., Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Como soporte para los estudiantes dentro y fuera del aula se utilizará los recursos multimedia como; videos, material digital, para que de esta manera se ponga al alcance de los estudiantes una guía de recursos online enriqueciendo los procesos de aprendizaje.
Dentro de los recursos metodológicos para el aprendizaje se pondrá a prueba el análisis crítico constructivo

de los trabajos realizados a lo largo de la cátedra. Conversatorios acerca de mejoras y sugerencias para la clase.

Criterios de Evaluación

Los criterios evaluativos van a estar dados en sentido de metas alcanzadas en el manejo del software, manejo de la interfaz y creación de objetos, así como en el proceso de renderización mapeado y animación. Cumplimiento de las tareas asignadas. Rendimiento de prueba evaluativas al comienzo de la cátedra.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
LOPUCK, LISA	peachpit	Designing multimedia: a visual guide to multimedia and online graphic design	1996	
WIGAN, MARK.	Gustavo Gili	Imágenes en secuencia	2008	
Lidwel William	Blume	Principios universales	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**