



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ANIMACIÓN TRADICIONAL
Código: FDI3003
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales y análogas para generar animaciones.

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

3. Contenidos

1	Stop Motion
1.1	Introducción (2 horas)
1.2	Taller (6 horas)
2	Personajes y entornos
2.1	Taller (8 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedia

-Construir animaciones con técnicas tradicionales, digitales o mixtas

-Proyectos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo	Stop Motion	APORTE 1	30	Semana: 4 (16/10/17 al 21/10/17)
Proyectos	Proyecto de animación	Personajes y entornos	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Proyectos	Proyecto de animación	Personajes y entornos	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Metodología

Los proyectos se centran en problemas o temas vinculados a los conceptos y principios básicos de una o varias materias.

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 8.0px Helvetica; color: #646464}

Los proyectos abordan problemas o temas reales, no simulados, quedando abiertas las soluciones.

Criterios de Evaluación

¿Qué es la animación Stop Motion? Clase expositiva con ejemplos prácticos, estudiando a los grandes pioneros y a la vanguardia. Aplicar cada conocimiento adquirido en ejercicios cortos y prácticos. En esta primera etapa se elaboran personajes y entornos. Se trabaja en grupos de 5 estudiantes.

Se desarrollaran ejercicios a través de las diversas formas del stop motion: cut-out, plastilina y pixilación. Cada grupo elegirá una técnica para desarrollar su ejercicio.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Will Eisner	Disney	Theory of Comics & Sequential Art	1982	
Richard Williams	SpiralAnyBookdotcom	The Animator's Survival Kit	2012	978-0571212682

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/12/2017**

Estado: **Aprobado**