



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO

Código: FDI0020

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico jsmalo@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.	Introducción
01.01.	Tipos de documentos Panel de biblioteca (1 horas)
01.02.	Línea de tiempo Organizar capas en la línea de tiempo (1 horas)
01.03.	Panel de propiedades, Panel de herramientas (1 horas)
01.04.	Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documento (1 horas)
02.	Creación y edición de gráficos y texto
02.01.	Tipos de documentos (0 horas)
02.02.	Panel de biblioteca Línea de tiempo (1 horas)
02.03.	Organizar capas en la línea de tiempo Panel de propiedades (2 horas)
02.04.	Panel de herramientas Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documento (3 horas)
03.	Creación y edición de símbolos
03.01.	Importar archivos desde otros programas Que son símbolos, tipos de símbolos y edición de símbolos (3 horas)
03.02.	Modificar posición y editar instancias en el documento Colores, filtros y efectos en instancias (3 horas)
03.03.	Comprender las opciones de visualización Manejo de espacio en 3D (2 horas)
04.	Animación símbolos
04.01.	¿Qué es animación? Comprender el manejo de símbolos en el espacio de trabajo en una animación (2 horas)
04.02.	Animar posición, transparencias, filtros, transformaciones Sincronizar animaciones en la línea de tiempo (2 horas)
04.03.	Cambiar la ruta de movimiento en una animación Intercambio de animaciones intercaladas Símbolos gráficos (2 horas)
04.04.	Suavizado en inicio o término de una animación (1 horas)
04.05.	Animación de cuadro por cuadro (2 horas)
04.06.	Animación en 3D Animar movimientos de cámaras (3 horas)
05.	Interpolación de movimientos avanzados
05.01.	Comprender y entender que es el proyecto animado Añadir interpolaciones de movimiento (2 horas)

05.02.	Editar curvas de movimiento (2 horas)
05.03.	Opciones para el editor de movimiento (2 horas)
05.04.	Copiar y pega curvas de movimiento (1 horas)
05.05.	Añadir suavizados complejos en las curvas de movimiento (1 horas)
06.	Animar formas y máscaras
06.01.	Animación de formas Crear una interpolación de formas Crear un loop animado (1 horas)
06.02.	Uso y manejo de indicadores de forma (1 horas)
06.03.	Previsualización de animaciones con la herramienta de papel de cebolla Animación de colores (1 horas)
06.04.	Creación y uso de máscaras Animación de máscaras y elementos enmascarados Suavizado en la interpolación y animación de formas (1 horas)
07.	Animación natural de caracteres animados (Character animation)
07.01.	Movimiento natural de caracteres animados mediante el uso de kinematics (2 horas)
07.02.	Creación de un ciclo de caminado o caminata (2 horas)
07.03.	Activación/desactivación y restricción de articulaciones (1 horas)
07.04.	Simulación y aplicación de leyes físicas (2 horas)
08.	Creación de una pantalla de navegación interactiva
08.01.	¿Qué es interacción? Creación de botones (2 horas)
08.02.	Comprender lo que es AS3 (Action Script 3) Preparación de la línea de tiempo Creación de eventos para botones (3 horas)
08.03.	Creación de destinos para fotogramas clave Creación de botones de inicio mediante el uso o aplicación de fragmentos de código (Code Snippets) (3 horas)
08.04.	Opciones de fragmentos de código Botones animados Correr una Animación interactiva desde su inicio (2 horas)
09.	Trabajar con archivos de audio y video
09.01.	Utilización de archivos de audio (1 horas)
09.02.	Utilización de archivos de video (1 horas)
09.03.	Uso de archivos externos de video en un proyecto (1 horas)
10.	Publicación de archivos en Animate
10.01.	Publicar para Flash Player Publicar para HTML5 Exportar para HTML5 (1 horas)
10.02.	Insertar código JavaScript Convertir a HTML5 canvas Generar una aplicación de escritorio Publicar para Dispositivos Móviles (1 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.	

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-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	Los estudiantes realizarán un trabajo en donde apliquen los conocimientos de los contenidos 1, 2 y 3		APORTE 1	5	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
Proyectos	Los estudiantes realizarán dos trabajos. 1. Consiste en realizar una animación de cuadro por cuadro con una valoración de 4 puntos. 2. Un segundo trabajo animado con criterios de uso y manejo de símbolos, instancias e interpolaciones en la línea de tiempo, con una valoración de 6 puntos		APORTE 2	10	Semana: 10 (14/05/18 al 19/05/18)
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes deberán realizar un trabajo interactivo en donde mediante criterios técnicos aprendidos del programa, videos y programación mediante código puedan generar la navegación entre cuatro pantallas básicas con animaciones diferentes en cada una. Este trabajo tendrá una valoración de cinco puntos. Un segundo trabajo consistirá en generar un personaje (character animation) en donde el mismo tenga diferentes movimientos e interacción con el teclado; este personaje deberá tener articulaciones, movimientos, efectos, profundidad de campo (uso de cámaras y 3D) este trabajo tendrá una valoración de 10 puntos.		APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Reactivos	Examen escrito de opción múltiple, es la nota base del examen final sobre 20		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de laboratorio	Evaluación práctica de un ejercicio a resolver		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	El examen supletorio es una evaluación escrita de 10 puntos, sumando la nota base sobre 10 puntos del trabajo práctico del examen sumando un total de 20 puntos.		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Prácticas de laboratorio	La nota base para el examen supletorio es la misma del examen		SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

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.

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

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
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

Web

Software

Autor	Título	URL	Versión
Adobe	Adobe Animate CC		CC

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/03/2018**

Estado: **Aprobado**