



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 4

Código: FDI0136

Paralelo:

Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018

Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO

Correo electrónico maoreyesm@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0135 Materia: ILUSTRACIÓN 3

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación)

Esta asignatura es la última parte de ilustración y tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

3. Contenidos

01.	Teoría de la animación
01.01.	Generalidades sobre la animación (2 horas)
01.02.	Referentes locales y nacionales de la animación (2 horas)
01.03.	Gráfica en movimiento (2 horas)
01.04.	Proyección de ejemplos y análisis (2 horas)
02.	La imagen en movimiento
02.01.	Principio de cinemática (2 horas)
02.02.	Manejo de cuadros y velocidades (2 horas)
02.03.	Física básica en el movimiento (2 horas)
02.04.	El cuadernillo de movimiento (flipbook) (4 horas)
03.	Animación de forma
03.01.	Formas en movimiento (4 horas)
03.02.	El cuerpo humano en movimiento (4 horas)
03.03.	Proyección de ejemplos y análisis (2 horas)
03.04.	Ejercicio de animación de forma (analógica) (2 horas)
04.	Animación convencional (CGI)
04.01.	Opening y ending (multimedia y movimiento) (4 horas)
04.02.	Ejercicio de animación de forma (digital) (2 horas)
05.	Planificación y proceso de productos animados
05.01.	Planificación (4 horas)
05.02.	Dirección de arte (8 horas)
05.03.	Preproducción, producción y postproducción (16 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Ejercicio sobre block y digital	La imagen en movimiento, Teoría de la animación	APORTE 1	5	Semana: 3 (26/03/18 al 29/03/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico y digital / Planificación de productos animados.	Animación de forma, La imagen en movimiento, Teoría de la animación	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico y digital / Planificación de productos animados	Animación convencional (CGI), Animación de forma, Planificación y proceso de productos animados	APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio digital de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, Planificación y proceso de productos animados	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, Planificación y proceso de productos animados	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, Planificación y proceso de productos animados	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, Planificación y proceso de productos animados	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Método: Resolución de problemas y ejercicios

Antes de impartir una clase:

- Selección de objetivos y contenidos.
- Previsión de recursos (espacios, materiales, etc.).
- Elaboración de protocolos o manuales de laboratorio, prácticas, procedimientos, etc.
- Elaboración de colecciones de problemas resueltos.

Durante la ejecución:

- Explicación clara de los procedimientos o estrategias que pueden ser utilizadas.
- Repaso de técnicas de manejo de aparatos, programas, etc.
- Resolución de problemas-modelo ante los alumnos.
- Desarrollo de estrategias de motivación aportando pistas y sugerencias.
- Corrección de errores. Informar sobre caminos incorrectos.

Después de una clase:

- Corrección de ejercicios y problemas resueltos por los estudiantes.
- Evaluación de las lecciones.
- Propuestas para mejorar

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 9.0px Helvetica} span.s1 {font: 9.0px Times}

Criterios de Evaluación

Entre los criterios de evaluación se encuentran:

- 1- Nivel expresivo gráfico del ejercicio
 - 2- Nivel comunicativo del ejercicio
 - 3- Profundidad del análisis
 - 4- Desarrollo de la investigación teórico-práctica planteada
- p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 9.0px Helvetica}
- p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 9.0px Helvetica}

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
WIGAN, MARK.	Gustavo Gili	Imágenes en secuencia	2008	
WELLS, QUINN, MILLS	BLUME	Dibujo para animación	2010	
SELBY, ANDREW	Parramo	Animación: nuevos proyectos y procesos creativos	2009	
PURVES	BLUME	Stop Motion	2011	
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **12/03/2018**

Estado: **Aprobado**