Fecha aprobación: 18/03/2019

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-2019 a Julio-2019
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico jpenaherrera@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

1.	**VIDEO SD Y HD**
1.1	Bases teóricas (3 horas)
2.	**EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE**
2.1	Entorno de trabajo (1 horas)
2.2	Tipos de edición: Timeline - I/O (1 horas)
2.3	Renderización (1 horas)
2.4	Ejercicio de edición (2 horas)
2.5	Animación en Premiere: Aplicación de keyframes (1 horas)
2.6	Ejercicios de animación (3 horas)
3.	**COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS**
3.1	Entorno de trabajo (1 horas)
3.2	Control de keyframes y composiciones anidadas (2 horas)
3.3	Máscaras y trayectorias, capas de forma (3 horas)
3.4	Parentales (3 horas)
3.5	Pinceles: Dibujar, borrar, clonar y rotobrush (6 horas)
3.6	Texto (3 horas)
3.7	Croma (6 horas)
3.8	Estabilizado y tracking 2D y 3D (6 horas)
3.9	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (6 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
Reactivos	Evaluación escrita de los temas revisados en clase	VIDEO SD Y HD	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de edición de video	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	APORTE 2	10	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Composición digital, Premiers y After Effects	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	APORTE 3	15	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Trabajos prácticos - productos	10 puntos infografía animada	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	10 puntos trabajo	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	10 examen	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

La materia de Computacio´n 6 se llevara´ a cabo con clases magistrales, donde se demostrara´ el uso de las herramientas del software Adobe After Effects y se realizara´n ejercicios pra´cticos y resolucio´n de problemas, los trabajos sera´n pra´cticos, y se determinara´n los objetivos y la ru´brica de evaluacio´n con anticipacio´n.

Criterios de Evaluación

Se incluirá una evaluación de conocimientos sobre la interfaz para lo cual se aplicará una evaluación por reactivos, para las siguientes evaluaciones se elaborarán trabajos prácticos, basados en resolución de problemas y aplicación de herramientas

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	

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
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: **18/03/2019**

Estado: **Aprobado**