



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO

**Código:** FDI0028

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020

**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN

**Correo electrónico** pcarrion@uazuay.edu.ec

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Amplia el campo de acción del diseñador al mundo de la imagen tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de los objetos y la animación digital.

Esta asignatura práctica cubrirá un programa de modelado y animación 3D a ser aplicado donde la gráfica se incluya en objetos tridimensionales, como ilustración o en la producción de animaciones digitales.

Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>VIDEO SD Y HD</b>
1,1	Bases teóricas (6 horas)
<b>2</b>	<b>EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE</b>
2,1	Entorno de trabajo (2 horas)
2,2	Tipos de edición: Timeline - I/O (2 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 (5 horas)
<b>3</b>	<b>COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS</b>
3,1	Entorno de trabajo (1 horas)
3,2	Control de keyframes y composiciones anidadas (4 horas)
3,3	Máscaras y trayectorias, capas de forma (4 horas)
3,4	Parentales (4 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 (8 horas)
3,9	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (9 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
<b>af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.</b>	
–Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial</b>	
–Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
–Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
–Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
–Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.</b>	
–Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

#### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio en clase		APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Reactivos	Prueba Teórica		APORTE	5	Semana: 6 (06/05/20 al 11/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Animación Cortinillas,		APORTE	5	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Cortinillas, + Infografía		APORTE	15	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Trabajos prácticos - productos	En clase		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo El viaje /		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	EXAMEN EN CLASE SUPLETORIO		SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

#### Metodología

Las clases serán de tipo magistrales explicativas, con el apoyo de recursos multimedia, se mostrará ejemplos y se realizarán aplicación de conceptos

#### Criterios de Evaluación

Los trabajos que se desarrollarán a lo largo del ciclo tendrán una rúbrica con el objetivo a conseguir y los parámetros que se evaluarán como: conceptualización, composición visual, creatividad y entendimiento y aplicación de la herramienta informática

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

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	
Ràfols, R., y Colomer, A.	Gustavo Gili, SA	Diseño Audiovisual	2003	84-252-1538-2

#### Web

---

#### Software

---

#### Bibliografía de apoyo

##### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe Systems	ADOBE AFTER EFFECTS: CLASSROOM IN A BOOK	2009	978-0-321-57383-4

#### Web

---

#### Software

---

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **26/03/2020**

Estado: **Aprobado**