



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

Prerrequisitos:

Ninguno

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

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

1	VIDEO SD Y HD
1,1	Bases teóricas (6 horas)
2	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE
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)
3	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS
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 materia	Evidencias
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
–Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
–Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-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
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
–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
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
–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**