

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 4

Código: FDI0136

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

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. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico. | |
| -Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital | -Trabajos prácticos - productos |
| -Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento | -Trabajos prácticos - productos |
| ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial | |
| -Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento | -Trabajos prácticos - productos |
| -Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital | -Reactivos |
| -Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento | -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. | |
| -Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento | -Trabajos prácticos - productos |
| -Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital | -Trabajos prácticos - productos |
| -Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento | -Trabajos prácticos - productos |
| 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 | -Trabajos prácticos - productos |
| -Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital | -Trabajos prácticos - productos |
| -Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento | -Trabajos prácticos - productos |

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------------|------------|--------------|--|
| Trabajos prácticos - productos | Generalidades sobre la animación | | APORTE | 5 | Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20) |
| Trabajos prácticos - productos | La imagen en movimiento | | APORTE | 10 | Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20) |
| Reactivos | Animación de forma | | APORTE | 15 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | trabajo práctico | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | examen práctico | | EXAMEN | 10 | Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020) |
| Trabajos prácticos - productos | examen práctico | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19 (al) |
| Trabajos prácticos - productos | trabajo práctico | | SUPLETORIO | 10 | Semana: 19 (al) |

Metodología

Se realizarán clases teórico prácticas con el fin de que los estudiantes comprendan totalmente el proceso de animación analógica complementada con técnicas de ilustración y creación de personajes

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---------------|-----------|--|------|------|
| SELBY, ANDREW | Parramo | Animación: nuevos proyectos y procesos creativos | 2009 | |

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---------------------|--------------|-----------------------|------|------|
| PURVES | BLUME | Stop Motion | 2011 | |
| CHONG | BLUME | Animación Digital | 2010 | |
| WIGAN, MARK. | Gustavo Gili | Imágenes en secuencia | 2008 | |
| WELLS, QUINN, MILLS | BLUME | Dibujo para animación | 2010 | |

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|---------------|-------------------|-----------|-----|------|
| Preston Blair | Walter. T. Foster | Animation | | |

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: **Completar**