UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO
Código: FDI0020
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: jsmalo@uazuay.edu.ec

Nivel: 4

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales (Adobe Flash, Adobe Soundbooth) para la generación de contenidos mediales interactivos y el conocimiento conceptual de éstos.
Permite la construcción de entornos digitales donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual.
Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.	**Introducción**
01.01.	Tipos de documentos Panel de biblioteca (1 horas)
01.02.	Línea de tiepo Organizar capas en la línea de tiepo (1 horas)
01.03.	Panel de propiedades, Panel de herramientas (1 horas)
01.04.	Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el docuemnto (1 horas)
02.	**Creación y edición de gráficos y texto**
02.01.	Tipos de documentos (0 horas)
02.02.	Panel de biblioteca Línea de tiepo (1 horas)
02.03.	Organizar capas en la línea de tiepo Panel de propiedades (2 horas)
02.04.	Panel de herramientas Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el docuemnto (3 horas)

03.	**Creación y edición de símbolos**
03.01.	Importar archivos desde otros programas Que son símbolos, tipos de símbolos y edición de símbolos (3 horas)
03.02.	Modificar posición y editar instancias en el documento Colores, filtros y efectos en instancias (3 horas)
03.03.	Comprender las opcions de visualización Manejo de espacio en 3D (2 horas)
04.	**Animación símbolos**
04.01.	¿Qué es animación? Comprender el manejo de símbolos en el espacio de trabajo en una animación (2 horas)
04.02.	Animar posición, transparencias, filtros, transformaciones Sincronizar animaciones en la línea de tiempo (2 horas)
04.03.	Cambiar la ruta de movimiento en una animación Intercambio de animaciones intercaladas Símbolos gráficos (2 horas)
04.04.	Suavizado en inicio o término de una animación (1 horas)
04.05.	Animación de cuadro por cuadro (2 horas)
04.06.	Animación en 3D Animar movimientos de cámaras (3 horas)
05.	**Interpolación de movimientos avanzados**
05.01.	Comprender y entender que es el proyecto animado Añadir interpolaciones de movimiento (2 horas)
05.02.	Editar curvas de movimiento (2 horas)
05.03.	Opciones para el editor de movimiento (2 horas)
05.04.	Copiar y pegra curvas de movimiento (1 horas)
05.05.	Añadir suavizados complejos en las curvas de movimiento (1 horas)
06.	**Animar formas y máscaras**
06.01.	Animación de formas Crear una interpolacion de formas Crear un loop animado (1 horas)
06.02.	Uso y manejo de indicadores de forma (1 horas)
06.03.	Previsualización de animaciones con la herramienta de papel de cebolla Animación de colores (1 horas)
06.04.	Creación y uso de máscaras Animación de máscaras y elementos enmascarados Suavizado en la interpolación y animación de formas (1 horas)
07.	**Animación natural de caracteres animados (Character animation)**
07.01.	Movimiento natural de caracteres animados mediante el uso de kinematics (2 horas)
07.02.	Creación de un ciclo de caminado o caminata (2 horas)
07.03.	Activación/desactivación y restricción de articulaciones (1 horas)
07.04.	Simulación y aplicación de leyes físicas (2 horas)
08.	**Creación de una pantalla de navegación interactiva**
08.01.	¿Qué es interacción? Creación de botones (2 horas)
08.02.	Comprender lo que es AS3 (Action Script 3) Preparación de la línea de tiempo Creación de eventos para botones (3 horas)
08.03.	Creación de destinos para fotgramas clave Creación de botones de inicio mediante el uso o aplicación de fragmenos de código (Code Snipets) (3 horas)
08.04.	Opciones de fragmentos de código Botones animados Correr una Animación interactiva desde su inicio (2 horas)
09.	**Trabajar con archivos de audio y video**
09.01.	Utilización de archivos de audio (1 horas)
09.02.	Utilización de archivos de video (1 horas)
09.03.	Uso de archivos externos de video en un proyecto (1 horas)
10.	**Publicación de archivos en Animate**
10.01.	Publicar para Flash Player Publicar para HTML5 Exportar para HTML5 (1 horas)
10.02.	Insertar código JavaScript Convertir a HTML5 canvas Generar una aplicación de escritorio Publicar para Dispositivos Móbiles (1 horas)

5. 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.	
-Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. 2. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 3. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Crear un personaje mediante el uso de las herramientas de dibujo y trazo que contiene el programa Adobe Animate.	Creación y edición de gráficos y texto, Introducción	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Prácticas de laboratorio	En base a los ejercicios trabajados en clase y el uso de los diferentes tipos de herramientas utilizadas en el programa Adobe Animate.	Animación símbolos , Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Introducción	APORTE 2	5	Semana: 10 (13/05/19 al 18/05/19)
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizan un trabajo en donde deben editar las diferentes opciones como fotogramas, velocidad de la película y con el uso de imágenes registradas con una cámara realizar una animación stopmotion.	Animación símbolos , Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Introducción	APORTE 2	5	Semana: 10 (13/05/19 al 18/05/19)
Proyectos	Los estudiantes en base al trabajo presentado el primer parcial, deberán generar movimiento al personaje creado (como caminar, hablar, movimiento de varias partes de su cuerpo) y	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos	APORTE 3	5	Semana: 13 (03/06/19 al 08/06/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	aplicar las opciones de suavizado de movimiento para darle mayor naturalidad al personaje.	y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción			
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes realizarán una evaluación practica en base a los ejrcicios revisados en clase, los lineamientos se entregaran previo a la evaluación.	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción , Publicación de archivos en Animate, Trabajar con archivos de audio y video	APORTE 3	10	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Proyectos	Los estudiantes realizarán un ejercicio practico en el examen según lo aprendido en clase y lineamientos previos entregados en el examen.	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción , Publicación de archivos en Animate, Trabajar con archivos de audio y video	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Reactivos	Bateria de preguntas de reactivos.	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción , Publicación de archivos en Animate, Trabajar con archivos de audio y video	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Proyectos	Los estudiantes realizarán un ejercicio practico en el examen según lo aprendido en clase y lineamientos previos entregados en el examen.	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción , Publicación de archivos en Animate, Trabajar con archivos de audio y video	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Reactivos	Btería de preguntas de reactivos	Animación natural de caracteres animados (Character animation) , Animación símbolos , Animar formas y máscaras, Creación de una pantalla de navegación interactiva, Creación y edición de gráficos y texto, Creación y edición de símbolos, Interpolación de movimientos avanzados, Introducción , Publicación de archivos en Animate, Trabajar con archivos de audio y video	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante la practica y desarrollo de ejercicios en clase y tareas llevadas a desarrollar en casa los estudiantes aprenderán sobre las diferentes opciones y bondades que ofrece el programa Adobe Animate.

Criterios de Evaluación

En base a ejercicios realizados en clase el estudiante deberá aplicar conocimientos sobre el uso de las diferentes herramientas del programa y aplicar a los diferentes casos de ejercicios de manera objetiva.

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nicolas Negroponte	B, S.A.	El mundo digital	1995	
Adobe Guia de software	Adobe	Programación con ActionScript 3.0	2008	
Alfonso Gutiérrez Martín	Gedisa	Creación multimedia y alfabetización digital	2010	
Adobe Guia de software	Adobe	Uso de Adobe Audition	2011	
Apple-NewMedia	Apple	Multimedia Demystified	1994	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 18/03/2019

Estado: Aprobado