UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0028
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

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 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.
El manejo de aplicaciones digitales destinadas a la comunicación audiovisual en el campo de la animación y postproducción de Motion Graphics.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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)

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.	
--Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros -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 -Resolución de ejercicios, casos y otros -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 -Resolución de ejercicios, casos y otros -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación teórica	VIDEO SD Y HD	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de edición de video 5	VIDEO SD Y HD	APORTE 2	10	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Trabajos prácticos - productos	Composición digital, Premiers y After Effects	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	APORTE 3	15	Semana: 15 (17/06/19 al 22/06/19)
Trabajos prácticos - productos	10 puntos infografía animada 10 puntos examen	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo en las horas del examen	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (14-07-2019 al 20-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Examen práctico durante las horas de supletorio	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Video y Animación, Datos	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

La materia de Computación 6 se llevará a cabo con clases magistrales, donde se demostrará el uso de las herramientas del software Adobe After Effects y se realizarán ejercicios prácticos y resolución de problemas, los trabajos serán prácticos, y se determinarán los objetivos y la rúbrica de evaluación con anticipación.

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

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

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	

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 25/03/2019

Estado: Aprobado