

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** ILUSTRACIÓN 4  
**Código:** FDI0136  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** maoreyesm@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: FDI0135 Materia: ILUSTRACIÓN 3

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

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

<b>01.</b>	<b>Teoría de la animación</b>
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)
<b>02.</b>	<b>La imagen en movimiento</b>
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)
<b>03.</b>	<b>Animación de forma</b>
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)
<b>04.</b>	<b>Animación convencional (CGI)</b>

04.01.	Opening y ending (multimedia y movimiento) (4 horas)
04.02.	Ejercicio de animación de forma (digital) (2 horas)
<b>05.</b>	<b>Planificación y proceso de productos animados</b>
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 carrera relacionados con la materia

###### 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	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

###### ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-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.

-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -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	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de evaluación

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

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	examen práctico	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	examen práctico	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	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	
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