UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: ILUSTRACIÓN 4
Código: FDI0136
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: GUZMAN GALARZA MANUEL GEOVANNY
Correo electrónico: mguzman@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:
Código: FDI0135 Materia: ILUSTRACIÓN 3

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación)

Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. 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)

5. 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: 1 (01/04/20 al 06/04/20)
Trabajos prácticos - productos	La imagen en movimiento	La imagen en movimiento	APORTE	10	Semana: 2 (08/04/20 al 13/04/20)
Reactivos	Manejo de cuadros y velocidades, la figura	Animación de forma	APORTE	15	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	humana en movimiento				
Reactivos	Ejercicio de animación de forma (digital)	Planificación y proceso de productos animados	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de animación de forma (digital)	Planificación y proceso de productos animados	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Reactivos	Ejercicio de animación de forma (digital)	Planificación y proceso de productos animados	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio de animación de forma (digital)	Planificación y proceso de productos animados	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (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

Cada trabajo se entregará en formato digital para ser evaluados de acuerdo al puntaje establecido en la unidad didáctica.

6. 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: 29/03/2020

Estado: Aprobado