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-2020 a Agosto-2020
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Ninguno

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura práctica cubrirá un programa de modelado y animación 3D a ser aplicado donde la gráfica se incluya en objetos tridimensionales, como ilustración o en la producción de animaciones digitales.
Amplia el campo de acción del diseñador al mundo de la imagen tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de los objetos y la animación digital.
Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	VIDEO SD Y HD
1,1	Bases teóricas (6 horas)
2	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE
2,1	Entorno de trabajo (2 horas)
2,2	Tipos de edición: Timeline - I/O (2 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 (5 horas)
3	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS

3,1	Entorno de trabajo (1 horas)
3,2	Control de keyframes y composiciones anidadas (4 horas)
3,3	Máscaras y trayectorias, capas de forma (4 horas)
3,4	Parentales (4 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 (8 horas)
3,9	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (9 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 -Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
--Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	-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.	
--Utilizar los diferentes programas de graficación que aporten para la construcción producciones de video básicas en formato digital.	-Reactivos -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 -Trabajos prácticos - productos
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
--Entender y aplicar de forma básica los procesos de la pre y post producción digital en la creación de un objeto multimedial.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
ay. Estar en capacidad de estudiar permanentemente y actualizar sus conocimientos.	
--Utilizar las herramientas digitales del menú ayuda para un continuo aprendizaje del programa y los cambios en las nuevas versiones.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Metodología

Clases teóricas, explicativas de las herramientas y procesos para la realización de animaciones 2D, en el software de composición Adobe After Effects.
Tareas prácticas con refuersos de conceptos teóricos
Visualización de casos de estudio

Criterios de Evaluación

Los trabajos que se desarrollarán a lo largo del ciclo tendrán una rúbrica con el objetivo a conseguir y los parámetros que se evaluarán como: conceptualización, composición visual, creatividad y entendimiento y aplicación de la herramienta informática

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

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	
Ràfols, R., y Colomer, A.	Gustavo Gili, SA	Diseño Audiovisual	2003	84-252-1538-2

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe Systems	ADOBE AFTER EFFECTS: CLASSROOM IN A BOOK	2009	978-0-321-57383-4

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación:

Estado: Completar