



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4  
**Código:** EGR009  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN  
**Correo electrónico:** rflandivar@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Código: EGR003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

**Nivel:** 4

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas	Créditos
		Sistemas de tutorías	Autónomo		
64	0		96	160	4

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

Esta materia requiere los conocimientos de técnica y teórica, en el conocimiento y uso de estas nuevas formas de expresión digital.

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación) utilizando las herramientas digitales y convertirlas en un nuevo recurso de creación y comunicación gráfica. Su objetivo es que el alumno conozca los procesos esenciales de la animación y la novela gráfica antes de diseñar y crear narrativas y contenidos audiovisuales, y contribuirá como parte del perfil profesional de manera que el alumno pueda formar parte de las obras creadas digitalmente forman que parte de un medio más en el amplio ámbito del arte, la ilustración y el diseño.

#### 3. Contenidos

<b>1</b>	<b>Introducción al dibujo digital</b>
1,0	Conocimiento, análisis, práctica de la interface del software de pintura digital. (2 horas)
1,1	Personalización para optimizar la tableta digitalizadora. (1 horas)
1,2	El cambio de lo analógico a lo digital, el dibujo a mano alzada en la pantalla. (2 horas)
1,3	Estudio de los diferentes elementos del claroscuro, color digital aplicado en volúmenes básicos (3 horas)
1,4	La ilustración de historia natural, ejercicio de aplicación. (4 horas)
1,5	Representación de un objeto, en la ilustración técnica, etapa de boceto descriptivo y analítico. (8 horas)
<b>2</b>	<b>Ejercicios de aplicación en la ilustración digital</b>
2,1	Aplicar color y filtros que alteran la imagen, modos de mezcla en capas, aplicado en un tema de ilustración científica. (6 horas)
2,2	El rostro humano femenino como elemento de la composición para diferentes piezas gráficas (6 horas)
2,3	La novela gráfica como género de ilustración (5 horas)
2,4	Propuesta de una novela gráfica (7 horas)
<b>3</b>	<b>La imagen en movimiento</b>
3,1	Los principios de la animación (3 horas)

3,2	Manejo de cuadros y velocidades (4 horas)
3,3	La animación cuadro a cuadro, conceptos básicos, Timing and Spacing. (5 horas)
3,4	La figura humana estilizada, movimientos básicos (8 horas)

#### 4. Sistema de Evaluación

##### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

###### Resultado de aprendizaje de la materia

###### Evidencias

ca. Reconoce, selecciona y utiliza coherentemente herramientas y sistemas de expresión y representación ya sea manuales o asistidas por computadora para solucionar problemáticas específicas.

-Entiende, utiliza y potencia las cualidades de las herramientas digitales para la representación de ideas, desde el boceto al producto final.

-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

-Selecciona y utiliza las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas.

-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Construye relatos, novelas gráficas, basados en un texto, utilizando la ilustración digital

-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

-Traduce o complementa el discurso escrito de un guión a un lenguaje visual.

-Proyectos  
-Reactivos  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

##### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo de resolución de caso	Introducción al dibujo digital	APORTE	5	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	trabajo de comprensión de las herramientas e interfaz	Ejercicios de aplicación en la ilustración digital	APORTE	10	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	trabajo de géneros literarios	La imagen en movimiento	APORTE	15	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Reactivos	reactivos de atajos de teclado	Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Proyectos	Resolución de ejercicio planteado y un proyecto	Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Proyectos	La calificación del proyecto quedaría sentada	Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Reactivos	Resolver una prueba de atajos de teclado y manejo de interfaz	Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )

##### Metodología

##### Criterios de Evaluación

## 5. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Andrew Selby	Parramón	Animación: nuevos procesos creativos	2009	
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3
SELBY, ANDREW	Parramo	ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS	2009	978-84-342-3542-7

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **29/03/2020**

Estado: **Aprobado**