



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4
Código: EGR0009
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: EGR0003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

Nivel: 4

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 96 | | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 64 | 0 | | 96 | 160 |

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

| | |
|----------|---|
| 1 | Introducción al dibujo digital |
| 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) |
| 2 | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital |
| 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) |
| 3 | La imagen en movimiento |
| 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) |

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

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

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

Evidencias

-Informes
-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.

-Amplia las capacidades expresivas y representativas del Diseñador Gráfico al aplicar herramientas y conceptos de la ilustración y modelado tridimensional

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

-Construye objetos, personajes, escenarios tridimensionales, utilizando la software 3D

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

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|---|---|---|--------------------------|--------------|--|
| Reactivos | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital reactivos de atajos de teclado | Introducción al dibujo digital | APORTE DESEMPEÑO | 2 | Semana: 3 (29/03/21 al 01/04/21) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo de resolución de caso ilustración digital | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital | APORTE DESEMPEÑO | 3 | Semana: 6 (19/04/21 al 24/04/21) |
| Informes | Informe trabajo de géneros literarios novela gráfica | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento | APORTE DESEMPEÑO | 2 | Semana: 11 (25/05/21 al 29/05/21) |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | trabajo de géneros literarios La imagen en movimiento novela gráfica | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento | APORTE DESEMPEÑO | 3 | Semana: 13 (07/06/21 al 12/06/21) |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | Resolución de ejercicio planteado y un proyecto | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento | EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO | 10 | Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21) |
| Proyectos | Trabajos prácticos - productos | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento | EXAMEN FINAL SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021) |
| Resolución de ejercicios, casos y otros | Resolución de ejercicio planteado y un proyecto | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción al dibujo digital, La imagen en movimiento | SUPLETORIO ASINCRÓNICO | 10 | Semana: 19 (19/07/21 al 24/07/21) |
| Proyectos | Trabajos prácticos - productos | Ejercicios de aplicación en la ilustración digital, Introducción | SUPLETORIO SINCRÓNICO | 10 | Semana: 19-20 (19-07-2021 al 25-07-2021) |

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|-----------|-------------|--|--------|--------------|--------|
| | | al dibujo digital, La imagen en movimiento | | | |

Metodología

Criterios de Evaluación

6. 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: 11/03/2021

Estado: **Aprobado**