



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO  
**Código:** FDI0020  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO  
**Correo electrónico:** js malo@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

Ninguno

**Nivel:** 4

**Distribución de horas.**

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

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

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales (Adobe Flash, Adobe Soundbooth) para la generación de contenidos mediales interactivos y el conocimiento conceptual de éstos.

Permite la construcción de entornos digitales donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual.

Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

<b>01.</b>	<b>Introducción</b>
01.01.	Tipos de documentos Panel de biblioteca (1 horas)
01.02.	Línea de tiempo Organizar capas en la línea de tiempo (1 horas)
01.03.	Panel de propiedades, Panel de herramientas (1 horas)
01.04.	Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documnto (1 horas)
<b>02.</b>	<b>Creación y edición de gráficos y texto</b>
02.01.	Tipos de documentos (0 horas)
02.02.	Panel de biblioteca Línea de tiempo (1 horas)
02.03.	Organizar capas en la línea de tiempo Panel de propiedades (2 horas)
02.04.	Panel de herramientas Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documnto (3 horas)

<b>03.</b>	<b>Creación y edición de símbolos</b>
03.01.	Importar archivos desde otros programas Que son símbolos, tipos de símbolos y edición de símbolos (3 horas)
03.02.	Modificar posición y editar instancias en el documento Colores, filtros y efectos en instancias (3 horas)
03.03.	Comprender las opciones de visualización Manejo de espacio en 3D (2 horas)
<b>04.</b>	<b>Animación símbolos</b>
04.01.	¿Qué es animación? Comprender el manejo de símbolos en el espacio de trabajo en una animación (2 horas)
04.02.	Animar posición, transparencias, filtros, transformaciones Sincronizar animaciones en la línea de tiempo (2 horas)
04.03.	Cambiar la ruta de movimiento en una animación Intercambio de animaciones intercaladas Símbolos gráficos (2 horas)
04.04.	Suavizado en inicio o término de una animación (1 horas)
04.05.	Animación de cuadro por cuadro (2 horas)
04.06.	Animación en 3D Animar movimientos de cámaras (3 horas)
<b>05.</b>	<b>Interpolación de movimientos avanzados</b>
05.01.	Comprender y entender que es el proyecto animado Añadir interpolaciones de movimiento (2 horas)
05.02.	Editar curvas de movimiento (2 horas)
05.03.	Opciones para el editor de movimiento (2 horas)
05.04.	Copiar y pegar curvas de movimiento (1 horas)
05.05.	Añadir suavizados complejos en las curvas de movimiento (1 horas)
<b>06.</b>	<b>Animar formas y máscaras</b>
06.01.	Animación de formas Crear una interpolación de formas Crear un loop animado (1 horas)
06.02.	Uso y manejo de indicadores de forma (1 horas)
06.03.	Previsualización de animaciones con la herramienta de papel de cebolla Animación de colores (1 horas)
06.04.	Creación y uso de máscaras Animación de máscaras y elementos enmascarados Suavizado en la interpolación y animación de formas (1 horas)
<b>07.</b>	<b>Animación natural de caracteres animados (Character animation)</b>
07.01.	Movimiento natural de caracteres animados mediante el uso de kinematics (2 horas)
07.02.	Creación de un ciclo de caminado o caminata (2 horas)
07.03.	Activación/desactivación y restricción de articulaciones (1 horas)
07.04.	Simulación y aplicación de leyes físicas (2 horas)
<b>08.</b>	<b>Creación de una pantalla de navegación interactiva</b>
08.01.	¿Qué es interacción? Creación de botones (2 horas)
08.02.	Comprender lo que es AS3 (Action Script 3) Preparación de la línea de tiempo Creación de eventos para botones (3 horas)
08.03.	Creación de destinos para fotogramas clave Creación de botones de inicio mediante el uso o aplicación de fragmentos de código (Code Snippets) (3 horas)
08.04.	Opciones de fragmentos de código Botones animados Correr una Animación interactiva desde su inicio (2 horas)
<b>09.</b>	<b>Trabajar con archivos de audio y video</b>
09.01.	Utilización de archivos de audio (1 horas)
09.02.	Utilización de archivos de video (1 horas)
09.03.	Uso de archivos externos de video en un proyecto (1 horas)
<b>10.</b>	<b>Publicación de archivos en Animate</b>
10.01.	Publicar para Flash Player Publicar para HTML5 Exportar para HTML5 (1 horas)
10.02.	Insertar código JavaScript Convertir a HTML5 canvas Generar una aplicación de escritorio Publicar para Dispositivos Móviles (1 horas)

## 5. Sistema de Evaluación

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

#### Resultado de aprendizaje de la materia

##### af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

-Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual.  
 Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia.  
 Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.

#### Evidencias

-Proyectos  
 -Prácticas de laboratorio  
 -Reactivos  
 -Trabajos prácticos -  
 productos

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

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

### Resultado de aprendizaje de la materia

	Evidencias
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. 2. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 3. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.</b>	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.</b>	
-1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos
<b>az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.</b>	
-1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual.	-Proyectos -Prácticas de laboratorio -Reactivos -Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Los estudiantes realizarán un trabajo en donde apliquen los conocimientos de los contenidos 1, 2 y 3		APORTE 1	5	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
Proyectos	Los estudiantes realizan dos trabajos. 1. Consiste en realizar una animación de cuadro por cuadro con una valoración de 4 puntos. 2. Un segundo trabajo animado con criterios de uso y manejo de símbolos, instancias e interpolaciones en la línea de tiempo, con una valoración de 6 puntos		APORTE 2	10	Semana: 10 (14/05/18 al 19/05/18)
Prácticas de laboratorio	Los estudiantes deberán realizar un trabajo interactivo en donde mediante criterios técnicos aprendidos del programa, videos y programación mediante código puedan generar la navegación entre cuatro pantallas básicas con animaciones diferentes en cada una.		APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	Este trabajo tendrá una valoración de cinco puntos.  Un segundo trabajo consistirá en generar un personaje (character animation) en donde el mismo tenga diferentes movimientos e interacción con el teclado; este personaje deberá tener articulaciones, movimientos, efectos, profundidad de campo (uso de cámaras y 3D) este trabajo tendrá una valoración de 10 puntos.				
Prácticas de laboratorio	Evaluación práctica de un ejercicio a resolver		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Examen escrito de opción múltiple, es la nota base del examen final sobre 20		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Prácticas de laboratorio	La nota base para el examen supletorio es la misma del examen		SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Reactivos	El examen supletorio es una evaluación escrita de 10 puntos, sumando la nota base sobre 10 puntos del trabajo práctico del examen sumando un total de 20 puntos.		SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

#### Metodología

Mediante la revisión de conceptos teóricos y ejemplos sobre los diferentes tipos de animación y productos multimedia a más del aprendizaje sobre el uso de las herramientas y las diferentes posibilidades del programa Adobe Animate CC, se realizarán ejercicios prácticos en laboratorio los cuales servirán de referencia para para la elaboración de proyectos, en donde se evaluarán todos los procesos metodológicos, prácticos y técnicos aplicados en los productos entregados y resolución de ejercicios en evaluaciones prácticas en laboratorio.

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 8.0px Helvetica; color: #646464}

#### Criterios de Evaluación

Mediante los ejercicios realizados en clase, los estudiantes realizarán proyectos personales y grupales en algunos de los casos en donde aplicarán el uso adecuado de las herramientas y los conceptos básicos de animación en donde serán evaluados no solo la calidad del producto trabajado. También se realizarán evaluaciones prácticas en donde el profesor entrega un tema específico a ser resuelto en laboratorio, en donde cada estudiante debe cumplir cada uno de los puntos especificados, además de evaluaciones escritas a base de reactivos sobre el uso de herramientas del programa y criterios teóricos y conceptuales sobre multimedia y animación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Nicolas Negroponte	B, S.A.	El mundo digital	1995	
Adobe Guía de software	Adobe	Programación con ActionScript 3.0	2008	
Alfonso Gutiérrez Martín	Gedisa	Creación multimedia y alfabetización digital	2010	
Adobe Guía de software	Adobe	Uso de Adobe Audition	2011	
Apple-NewMedia	Apple	Multimedia Demystified	1994	

## Web

---

## Software

---

## Bibliografía de apoyo

### Libros

---

## Web

---

## Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Adobe Animate CC		CC

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/03/2018**

Estado: **Aprobado**