



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos

**Materia:** COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO  
**Código:** FDI0028  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** MALO TORRES JUAN SANTIAGO  
**Correo electrónico:** js malo@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 materia se relaciona con el taller de proyectos de 6to, 7mo y el taller de graduación de 8vo al dar herramientas sumamente valiosas al estudiante al poder ampliar el rango de entornos en los que puede desarrollar sus proyectos de diseño gráfico.

El conocimiento de software para la creación de Motion Graphics permite al diseñador gráfico comunicarse en medios digitales, audiovisuales e interactivos utilizando la animación y el movimiento, ampliando de esta manera los posibles canales de comunicación visual. El manejo de aplicaciones digitales destinadas a la comunicación audiovisual en el campo de la animación y postproducción de Motion Graphics.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

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

3.1	Entorno de trabajo (1 horas)
3.2	Control de keyframes y composiciones anidadas (2 horas)
3.3	Máscaras y trayectorias, capas de forma (3 horas)
3.4	Parentales (3 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 (6 horas)
3.9	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (6 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  
-Resolución de ejercicios, casos y otros  
-Trabajos prácticos - productos

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

–Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.

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

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Evaluación teórica basado en bases teóricas de la materia	VIDEO SD Y HD	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACIÓN	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE	APORTE 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACIÓN DE CORTINILLA TV 8" + ANIMACIÓN EVENTO HISTÓRICO EN EL DISEÑO 40"	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS	APORTE 3	15	Semana: 13 (04/06/18 al 09/06/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL (VIDEO + MOTION GRAPHICS): CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES DISEÑO?	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL (VIDEO + MOTION GRAPHICS): CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES DISEÑO?	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS	SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

### Metodología

CLASES EXPLICATIVAS  
 VISIONADO DE EJEMPLOS  
 EJERCICIOS EN CLASE Y PRÁCTICAS DE CADA UNO DE LOS TEMA  
 p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 8.0px Helvetica; color: #646464}

### Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACIÓN, SÍNTESIS  
 COHERENCIA VISUAL - AUDITIVA  
 CALIDAD RENDER  
 CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE PRODUCCIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL AUDIOVISUAL

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

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	

#### Web

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
 Docente

\_\_\_\_\_  
 Director/Junta

Fecha aprobación: 12/03/2018

Estado: Aprobado