



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO
Código: FDI0020
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@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 multimediales 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

01.	Introducción
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 documento (1 horas)
02.	Creación y edición de gráficos y texto
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 documento (3 horas)

03.	Creación y edición de símbolos
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)
04.	Animación símbolos
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)
05.	Interpolación de movimientos avanzados
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)
06.	Animar formas y máscaras
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)
07.	Animación natural de caracteres animados (Character animation)
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)
08.	Creación de una pantalla de navegación interactiva
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)
09.	Trabajar con archivos de audio y video
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)
10.	Publicación de archivos en Animate
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
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
-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
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-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
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-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
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
-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
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
-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
Prácticas de laboratorio	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 1	5	Semana: 1 (12/03/18 al 17/03/18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 2	10	Semana: 6 (16/04/18 al 21/04/18)
Reactivos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 3	15	Semana: 14 (11/06/18 al 16/06/18)
Proyectos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Proyectos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Mediante los ejercicios y trabajos realizados en el ciclo, investigaciones y consultas, cada alumno estara en la capacidad de realizar un proyecto multimedia en base a una tematica.

Criterios de Evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **28/03/2018**

Estado: **Aprobado**