UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 4

Código: EGR0009

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rflandivar@uazuay.edu.ec

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

Prerrequisitos:

Código: EGR0003 Materia: EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN 3

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

1	**Introducción al dibujo digital**
1,0	Conocimiento, análisis, práctica de la interface del software de pintura digita. (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)

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	-Proyectos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
representación de ideas, desde el boceto al producto final.	-Trabajos prácticos - productos
-Selecciona y utiliza las herramientas digitales de la ilustración como dispositivos y programas.	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión 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	-Trabajos prácticos - productos
-Construye objetos, personajes, escenarios tridimensionales, utilizando la software 3D	-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		APORTE	5	Semana: 3 (15/04/20 al 20/04/20)
Trabajos prácticos - productos	trabajo de comprensión de las herramientas e interfaz		APORTE	10	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	trabajo de géneros literarios		APORTE	15	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Reactivos	reactivos de atajos de teclado		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Proyectos	Resolución de ejercicio planteado y un proyecto		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Proyectos	La calificación del proyecto quedaría sentada		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Resolver una prueba de atajos de teclado y manejo de interfaz		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

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 29/03/2020

Estado: Aprobado