



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0028
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta asignatura práctica cubrirá un programa de modelado y animación 3D a ser aplicado donde la gráfica se incluya en objetos tridimensionales, como ilustración o en la producción de animaciones digitales.

Amplia el campo de acción del diseñador al mundo de la imagen tridimensional o 3D dotándole de nuevas herramientas para la expresión y la representación de los objetos y la animación digital.

Esta asignatura se vincula con los talleres de Diseño al potenciar la calidad de presentación de los proyectos con imágenes y animación en 3D

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1,1	Bases teóricas
2,1	Entorno de trabajo
2,2	Tipos de edición: Timeline - I/O
2,3	Renderización
2,4	Ejercicio de edición
2,5	Animación en Premiere: Aplicación de keyframes
2,6	Ejercicios de animación
3,1	Entorno de trabajo
3,2	Control de keyframes y composiciones anidadas
3,3	Máscaras y trayectorias, capas de forma
3,4	Parentales
3,5	Pinceles: Dibujar, borrar, clonar y rotobrush

3,6	Texto
3,7	Croma
3,8	Estabilizado y tracking 2D y 3D
3,9	Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos

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
-Trabajos prácticos -
productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

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

-Reactivos
-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
-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
-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
-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
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Ejercicio en clase	VIDEO SD Y HD	APORTE	5	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Reactivos	Prueba Teórica	VIDEO SD Y HD	APORTE	5	Semana: 6 (06-MAY-20 al 11-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Animación Cortinillas,	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	APORTE	5	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Cortinillas, + Infografía	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	APORTE	15	Semana: 14 (01-JUL-20 al 06-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	En clase	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo El viaje /	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	EXAMEN EN CLASE SUPLETORIO	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)
Trabajos prácticos - productos	trabajo práctico	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	SUPLETORIO	10	Semana: 20 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

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	
Ràfols, R., y Colomer, A.	Gustavo Gili, SA	Diseño Audiovisual	2003	84-252-1538-2

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe Systems	ADOBE AFTER EFFECTS: CLASSROOM IN A	2009	978-0-321-57383-4

Autor Editorial Título Año ISBN

BOOK

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **26/03/2020**

Estado: **Aprobado**