



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0028
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO
Correo electrónico: jsmalo@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. -null

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

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

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. -null

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. -null

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. -null

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. -null

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 13 (24-JUN-20 al 29-JUN-20)

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 BOOK	2009	978-0-321-57383-4

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **null**

Estado: **Completar**