



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 7  
**Código:** FDI0031  
**Paralelo:** A, B  
**Periodo :** Septiembre-2016 a Febrero-2017  
**Profesor:** VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** ovintimilla@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 7

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
3				3

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

El manejo de aplicaciones digitales destinadas a la comunicación audiovisual en el campo de la animación y postproducción de Motion Graphics

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.

Esta materia se relaciona con el taller de proyectos de 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.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

#### 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aj. Identificar 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

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,

## Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

### Resultado de aprendizaje de la materia

### Evidencias

casos y otros  
-Trabajos prácticos -  
productos

am. Seleccionar 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

an. Analizar 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

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	PRUEBA TEÓRICA DE LOS CONCEPTOS IMPARTIDOS EN CLASE		APORTE 1	5	Semana: 5 (10-OCT-16 al 15-OCT-16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACION DE EJERCICIO ENTREGADO POR EL PROFESOR		APORTE 2	5	Semana: 8 (31-OCT-16 al 01-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACION INFOGRÁFICA PUBLICITARIA DE 15" CON EDICIÓN SONORA		APORTE 2	5	Semana: 10 (14-NOV-16 al 19-NOV-16)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACION INFOGRÁFICA DE UNA ASIGNATURA DE LA CARRERA DE 30"		APORTE 3	10	Semana: 15 (19-DIC-16 al 23-DIC-16)
Trabajos prácticos - productos	CORTINILLA TELEVISIVA 8"		APORTE 3	5	Semana: 16 ( al )
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACION INFOGRÁFICA		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	HISTORIA INFOGRÁFICA AUDIOVISUAL DE 1' DE DURACIÓN QUE CUENTE UNA PROBLEMÁTICA Y SU RESPECTIVO DESENLACE.		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-01-2017 al 15-01-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACION INFOGRÁFICA		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)
Trabajos prácticos - productos	HISTORIA INFOGRÁFICA AUDIOVISUAL DE 1' DE DURACIÓN (SE MANTIENE FIJO DEL EXAMEN FINAL)		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (16-01-2017 al 22-01-2017)

### Metodología

### Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
ADOBE	Adobe	ADOBE PREMIERE PRO CS5: CLASSROOM IN A BOOK	2011	978-0-321-70451-1
ADOBE	Adobe	ADOBE AE CS4: CLASSROOM IN A BOOK	2009	978-0-321-57383-4

## Web

Autor	Título	Url
Priebe, Kenneth:	AdvancedNo Indica Art Of Stop-Motion Animation	http://site.ebrary.com
Jones, Gerald Everett: 24	No Indica Digital Video: Make Your Dv Movies Look Like Hollywood	http://site.ebrary.com

## Software

Autor	Título	Url	Versión
Adobe	Premiere	UDA	CS6
Adobe	Aftereffects	UDA	CS6

## Revista

## Bibliografía de apoyo

### Libros

## Web

## Software

## Revista

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **05/09/2016**

Estado: **Aprobado**