



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO  
**Código:** FDI0020  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2017 a Julio-2017  
**Profesor:** LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE  
**Correo electrónico:** dlarriva@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

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

#### Prerrequisitos:

Ninguno

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

Esta asignatura comprende el aprendizaje de herramientas digitales (Adobe Flash, Adobe Soundbooth) para la generación de contenidos mediales 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

01.01.	Introducción
01.02.	Conceptos básicos
02.01.	Introducción
02.02.	Interfaz y espacio de trabajo
02.03.	Estructura de la línea de tiempo, control de animación y navegación
02.04.	Herramientas, propiedades y biblioteca, Generación de animación en línea de tiempo, elementos adicionales y botones.
03.01.	Que es Create JS
03.02.	Integración de los contenidos
03.03.	Ejemplos de programación con Adobe
04.01.	Los eventos en Create JS
04.02.	Eventos relacionados con la línea de tiempo
04.03.	Añadir interactividad a elementos
05.01.	Creación de sprites sheets

05.02.	Carga de sprites sheets
05.03.	Control de animación de los sprites
05.04.	El control de tiempo
05.05.	Animación de formas y uso de mascararas
06.01.	Creación y modificación de textos
06.02.	Carga de datos externa
06.03.	DOM elementos de animcion
06.04.	Generacion para dispositivos móviles.
07.01.	Cargando imágenes, control de sonido, control de precrga
08.01.	Publicar para videojuegos
08.02.	Publicar y convertir en HTML5
08.03.	Publicar para ordenadores y dispositivos móviles

## 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.**

-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.

-Proyectos  
-Prácticas de laboratorio  
-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

**ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial**

-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
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de animación stopmotion (manejo de la línea de tiempo)	Multimedia	APORTE 1	3	Semana: 2 (27-MAR-17 al 01-ABR-17)
Reactivos	Reactivo control de lectura	Multimedia	APORTE 1	2	Semana: 3 (03-ABR-17 al 08-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	Construcción de un guión y animación	Introducción a ll software de Animacion	APORTE 2	5	Semana: 6 (24-ABR-17 al 29-ABR-17)
Trabajos prácticos - productos	Publicidad multimedia interactiva	Lenguajes de programacion	APORTE 2	5	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
Prácticas de laboratorio	Desarrollo infografía animada Desarrollo de guión multimedia	Animación de personajes: sprites sheets, Create JS y Texto. Trabajo con datos externos	APORTE 3	15	Semana: 11 (29-MAY-17 al 03-JUN-17)
Proyectos	Guión multimedia Creacion de libro interactivo para tablet. Diseño y desarrollo de al app	Create JS y Texto. Trabajo con datos externos, Generando y copilado, Imágenes, sonido y video.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Proyectos	Diseño y desarrollo de juego multimedia	Generando y copilado, Imágenes, sonido y video.	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

## Metodología

## 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

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Michael Salmond/Gavin Ambrose	Blume	Los fundamentos del diseño interactivo	2014	9788415317883

#### Web

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **null**

Estado: **Completar**