



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0028
Paralelo: A, B
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN
Correo electrónico: rflandivar@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 materia se relaciona con el taller de proyectos de 6to, 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.

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.

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

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

01.01.	Interfaz básica, navegación por el viewport, errores comunes
01.02.	herramientas de modelado y herramientas de edición
01.03.	Personalización del interfaz, herramientas de transformación, selección, rotación y escala
02.01.	modificadores básicos
03.01.	Objetos bi y tridimensionales por defecto y su manipulación.
04.01.	modelado con línea, creación de forma y manejo splines redibujo logotipo
05.01.	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas.
06.01.	modelado con volúmenes, creación de forma y manejo básico para la construcción de formas complejas.
07.01.	interfáz básica
07.02.	settings de renderizado
08.01.	creacion de materiales con imagenes y settings
08.02.	creacion de superficies reflejantes y regragtantes

09.01.	cámara y settings
09.02.	uso y manejo de luces
010.01.	línea de tiempo y su aplicación
010.02.	animación compuesta
010.03.	animación de bípedos

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.

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

-Reactivos
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial

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

-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, casos y otros
-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
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-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
-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico manejo del interfáz	Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D.	APORTE 1	5	Semana: 4 (10-ABR-17 al 12-ABR-17)
Reactivos	Atajos de teclado manejo básico del software	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D.	APORTE 2	10	Semana: 8 (08-MAY-17 al 13-MAY-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modeladotridimensional	Creación y edición de objetos., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	APORTE 3	15	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Trabajos prácticos - productos	Modelar y animar un bípodo	Animación., Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Contenidos cap 1 al 10	Animación., Creación y edición de objetos., Editor de materiales., Exploración del espacio 3D., Interfaz del software 3D., Luces y cámaras., Modelado bidimensional., Modelado tridimensional avanzado., Modelado tridimensional básico., Renderización.	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
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	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**