



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7
Código: FDI0031
Paralelo: A, B
Periodo : Septiembre-2017 a Febrero-2018
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

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

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, 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 EN BASE A REACTIVOS DE LOS CRITERIOS DEL VIDEO DIGITAL Y MOTION GRAPHICS		APORTE 1	5	Semana: 6 (30-OCT-17 al 01-NOV-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	PRUEBA PRÁCTICA DE ANIMACIÓN		APORTE 2	10	Semana: 10 (27-NOV-17 al 02-DIC-17)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOGRAFÍA SOBRE ASIGNATURA TEÓRICA DE LA CARRERA + CORTINILLA DE TV DE 8"		APORTE 3	15	Semana: 16 (08-ENE-18 al 13-ENE-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOGRAFÍA: CASO REAL		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Trabajos prácticos - productos	CONCEPTUALIZACIÓN Y GUIONIZACIÓN DE PRODUCTO AUDIOVISUAL: CASO REAL		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (14-01-2018 al 27-01-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOGRAFÍA CASO REAL		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)
Trabajos prácticos - productos	CONCEPTUALIZACIÓN Y GUIONIZACIÓN DE PRODUCTO AUDIOVISUAL: CASO REAL		SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (28-01-2018 al 03-02-2018)

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

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

Web

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

Software

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

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3

Web

Autor	Título	Url
ADOBE	CLASSROOM IN A BOOK: AFTER EFFECTS CC	http://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780133927030/samplepages/9780133927030.pdf

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **13/09/2017**

Estado: **Aprobado**