UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 6 GRÁFICO
Código: FDI0028
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO
Correo electrónico: ovintimilla@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 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

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.	-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
Reactivos	EVALUACIÓN EN BASE A RECATIVOS DE LAS BASES TEÓRICAS	VIDEO SD Y HD	APORTE 1	5	Semana: 4 (02-ABR-18 al 07-ABR-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACIÓN	EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	APORTE 2	10	Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18)
Trabajos prácticos - productos	ANIMACIÓN DE CORTINILLA TV 8" + ANIMACIÓN EVENTO HISTÓRICO EN EL DISEÑO 40"	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	APORTE 3	15	Semana: 13 (04-JUN-18 al 09-JUN-18)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL (VIDEO + MOTION GRAPHICS): CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES DISEÑO?	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL (VIDEO + MOTION GRAPHICS): CONCEPTUALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN: ¿QUÉ ES DISEÑO?	COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS, EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE, VIDEO SD Y HD	SUPLETORIO	20	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
MELVYN TERNAN	Promopress	ANIMACIÓN STOP MOTION : CÓMO HACER Y COMPARTIR VÍDEOS CREATIVOS	2014	978-84-15-96703-3
LOPUCK, LISA	peachpit	Designing multimedia: a visual guide to multimedia and online graphic design	1996	
WIGAN, MARK.	Gustavo Gili	Imágenes en secuencia	2008	

Web

Autor	Título	Url
ADOBE	CLASSROOM IN A BOOK: AFTER EFFECTS CC	http://ptgmedia.pearsoncmg.

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 02/03/2018

Estado: Aprobado