



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO
Código: FDI0020
Paralelo: B
Periodo : Marzo-2018 a Julio-2018
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.	Tipos de documentos Panel de biblioteca
01.02.	Línea de tiempo Organizar capas en la línea de tiempo
01.03.	Panel de propiedades, Panel de herramientas
01.04.	Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documento
02.02.	Panel de biblioteca Línea de tiempo
02.03.	Organizar capas en la línea de tiempo Panel de propiedades
02.04.	Panel de herramientas Previsualización de documentos trabajados Modificar contenidos en el documento
03.01.	Importar archivos desde otros programas Que son símbolos, tipos de símbolos y edición de símbolos
03.02.	Modificar posición y editar instancias en el documento Colores, filtros y efectos en instancias
03.03.	Comprender las opciones de visualización Manejo de espacio en 3D
04.01.	¿Qué es animación? Comprender el manejo de símbolos en el espacio de trabajo en una animación
04.02.	Animar posición, transparencias, filtros, transformaciones Sincronizar animaciones en la línea de tiempo

04.03.	Cambiar la ruta de movimiento en una animación Intercambio de animaciones intercaladas Símbolos gráficos
04.04.	Suavizado en inicio o término de una animación
04.05.	Animación de cuadro por cuadro
04.06.	Animación en 3D Animar movimientos de cámaras
05.01.	Comprender y entender que es el proyecto animado Añadir interpolaciones de movimiento
05.02.	Editar curvas de movimiento
05.03.	Opciones para el editor de movimiento
05.04.	Copiar y pega curvas de movimiento
05.05.	Añadir suavizados complejos en las curvas de movimiento
06.01.	Animación de formas Crear una interpolación de formas Crear un loop animado
06.02.	Uso y manejo de indicadores de forma
06.03.	Previsualización de animaciones con la herramienta de papel de cebolla Animación de colores
06.04.	Creación y uso de máscaras Animación de máscaras y elementos enmascarados Suavizado en la interpolación y animación de formas
07.01.	Movimiento natural de caracteres animados mediante el uso de kinematics
07.02.	Creación de un ciclo de caminado o caminata
07.03.	Activación/desactivación y restricción de articulaciones
07.04.	Simulación y aplicación de leyes físicas

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.

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
-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
Prácticas de laboratorio	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 1	5	Semana: 1 (12-MAR-18 al 17-MAR-18)
Trabajos prácticos - productos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 2	10	Semana: 6 (16-ABR-18 al 21-ABR-18)
Reactivos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		APORTE 3	15	Semana: 14 (11-JUN-18 al 16-JUN-18)
Proyectos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Reactivos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Proyectos	Ejercicios tipo trabajados en clase mas trabajos en casa		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

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 Marín	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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **28/03/2018**

Estado: **Aprobado**