



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** ILUSTRACIÓN 4  
**Código:** FDI0136  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO  
**Correo electrónico:** calvarracin@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 6

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
4				4

#### Prerrequisitos:

Código: FDI0135 Materia: ILUSTRACIÓN 3

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

En este nivel de ilustración se plantea el conocimiento de la ilustración digital en movimiento (animación)

Esta materia amplía el perfil del egresado de diseño gráfico al formarlo también como ilustrador.

Esta asignatura es la última parte de ilustración y tiene relación con los talleres de Diseño, siendo un elemento de expresión y concreción de ideas.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

01.01.	Generalidades sobre la animación
01.02.	Referentes locales y nacionales de la animación
01.03.	Gráfica en movimiento
01.04.	Proyección de ejemplos y análisis
02.01.	Principio de cinemática
02.02.	Manejo de cuadros y velocidades
02.03.	Física básica en el movimiento
02.04.	El cuadernillo de movimiento (flipbook)
03.01.	Formas en movimiento
03.02.	El cuerpo humano en movimiento
03.03.	Proyección de ejemplos y análisis
03.04.	Ejercicio de animación de forma (analógica)
04.01.	Opening y ending (multimedia y movimiento)

04.02.	Ejercicio de animación de forma (digital)
05.01.	Planificación
05.02.	Dirección de arte
05.03.	Preproducción, producción y postproducción

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

##### aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

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

-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

##### ak. Poder asociar, interrelacionar e interactuar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

##### al. Aplicar los principales programas de computación en un proceso de edición de diseño gráfico.

-Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros
-Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	-Reactivos -Resolución de ejercicios, casos y otros

## Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Ejercicio sobre block y digital	Teoría de la animación	APORTE 1	5	Semana: 3 (26-MAR-18 al 29-MAR-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico y digital / Planificación de productos animados.	Animación de forma, La imagen en movimiento	APORTE 2	10	Semana: 8 (01-MAY-18 al 05-MAY-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico y digital / Planificación de productos animados	Animación convencional (CGI), Planificación y proceso de productos animados	APORTE 3	15	Semana: 13 (04-JUN-18 al 09-JUN-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio digital de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio analógico de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Resolución de ejercicios, casos y otros	Ejercicio digital de animación	Animación convencional (CGI), Animación de forma, La imagen en movimiento, Planificación y proceso de productos animados, Teoría de la animación	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

## Criterios de evaluación

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
WIGAN, MARK.	Gustavo Gili	Imágenes en secuencia	2008	
WELLS, QUINN, MILLS	BLUME	Dibujo para animación	2010	
SELBY, ANDREW	Parramo	Animación: nuevos proyectos y procesos creativos	2009	
PURVES	BLUME	Stop Motion	2011	
CHONG	BLUME	Animación Digital	2010	

#### Web

#### Software

#### Revista

#### Bibliografía de apoyo

Libros

---

Web

---

Software

---

Revista

---

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **12/03/2018**

Estado: **Aprobado**