



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** COMPUTACIÓN 7  
**Código:** FDI0031  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Septiembre-2018 a Febrero-2019  
**Profesor:** MACIAS SALDARRIAGA JOSE AGUSTIN  
**Correo electrónico:** jmacias@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

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

#### 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	Atajos de teclado software 3d	Interfaz del software 3D.	APORTE 1	2.5	Semana: 3 (01-OCT-18 al 06-OCT-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Uso y manejo de interfaz	Interfaz del software 3D.	APORTE 1	2.5	Semana: 4 (09-OCT-18 al 13-OCT-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	modelado 2D	Exploración del espacio 3D.	APORTE 2	5	Semana: 7 (29-OCT-18 al 03-NOV-18)
Trabajos prácticos - productos	Animación básica 2D	Exploración del espacio 3D.	APORTE 2	5	Semana: 8 (05-NOV-18 al 10-NOV-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Modelado 3D	Creación y edición de objetos.	APORTE 3	10	Semana: 13 (10-DIC-18 al 14-DIC-18)
Trabajos prácticos - productos	Mapeo y Render	Creación y edición de objetos.	APORTE 3	5	Semana: 14 (17-DIC-18 al 22-DIC-18)
Resolución de ejercicios, casos y otros	Trabajo grupo	Modelado bidimensional.	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	impresión personaje 3D	Modelado bidimensional.	EXAMEN	10	Semana: 19 ( al )
Resolución de ejercicios, casos y otros	resolución de ejercicio práctico	Modelado bidimensional.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )
Trabajos prácticos - productos	impresión personaje 3D	Modelado bidimensional.	SUPLETORIO	10	Semana: 21 ( al )

### Metodología

## 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 <a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>
Jones, Gerald Everett:	24 Digital Video: Make Your Dv Movies Look Like Hollywood	No Indica <a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>

#### Software

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

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
A K Peters	CRC Press	The complete guide to Blender Graphics: Computer Modeling and Animation, Fourth Edition		1138081914
Packt Publishing	Ebooks Account	Blender 3D Basic: Second Edition	2014	1783984902

#### Web

Autor	Título	Url
Priebe, Kenneth:	Advanced Art Of Stop-	No indica <a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>
Jones, Gerald Everett:	24 Digital Video: Make Your	No indica <a href="http://site.ebrary.com">http://site.ebrary.com</a>
Mathilde Berchon	la impresión 3D: guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas	<a href="https://ebookcentral.proquest.com/lib/uaswayso/reader.action_docID=4636132&amp;query=impresion+3d">https://ebookcentral.proquest.com/lib/uaswayso/reader.action_docID=4636132&amp;query=impresion+3d</a>

#### Software

Autor	Título	Url	Versión
Connolly, J. Nisselle, A	3D Brain		abril 2015

#### Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 17/09/2018

Estado: **Aprobado**