



Fecha Aprobación:
28/03/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 4 GRÁFICO

Código: FDI0020

Créditos: 3

Nivel: 4

Paralelo: 4B-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

Total de horas: 48

Profesor: MALO TORRES JUAN SANTIAGO

Correo electrónico: jsmalo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

Permite la construcción de entornos digitales donde los contenidos son mostrados en diversas relaciones interactivas y temporales, en proyectos de comunicación visual.

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.

Complementa las herramientas teóricas y prácticas necesarias para los talleres de interfaz y proyectos.

3. Contenidos

01. Multimedia

01.01. Introducción (1 horas)

01.02. Conceptos básicos (1 horas)

02. Introducción a II software de Animacion

02.01. Introducción (1 horas)

02.02. Interfaz y espacio de trabajo (3 horas)

02.03. Estructura de la línea de tiempo, control de animación y navegación (2 horas)

02.04. Herramientas, propiedades y biblioteca, Generación de animación en línea de tiempo, elementos adicionales y botones. (3 horas)

03. Lenguajes de programación

03.01. Que es Create JS (3 horas)

03.02. Integración de los contenidos (1 horas)

03.03. Ejemplos de programación con Adobe (2 horas)

04. Interactividad

04.01. Los eventos en Create JS (2 horas)

04.02. Eventos relacionados con la línea de tiempo (2 horas)

04.03. Añadir interactividad a elementos (2 horas)

05. Animación de personajes: sprites sheets

05.01. Creación de sprites sheets (1 horas)

05.02. Carga de sprites sheets (2 horas)

05.03. Control de animación de los sprites (2 horas)

05.04. El control de tiempo (2 horas)

05.05. Animación de formas y uso de máscaras (2 horas)

06. Create JS y Texto. Trabajo con datos externos

06.01. Creación y modificación de textos (2 horas)

06.02. Carga de datos externa (2 horas)

06.03. DOM elementos de animación (2 horas)

06.04. Generación para dispositivos móviles. (1 horas)

07. Imágenes, sonido y video.

07.01. Cargando imágenes, control de sonido, control de pre-carga (4 horas)

08. Generando y copilado

08.01. Publicar para videojuegos (1 horas)

08.02. Publicar y convertir en HTML5 (2 horas)

08.03. Publicar para ordenadores y dispositivos móviles (2 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
af. Generar proyectos de Diseño Multimedia e interfaz digital.	
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyectos - Prácticas de laboratorio - Trabajos prácticos - productos - Reactivos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reactivos - Prácticas de laboratorio - Trabajos prácticos - productos - Proyectos
aj. Identificar los principales programas de computación que se utilizarán en un proceso de edición de diseño gráfico.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos prácticos - productos - Prácticas de laboratorio - Reactivos - Proyectos
am. Seleccionar materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas de laboratorio - Trabajos prácticos - productos - Reactivos - Proyectos
an. Analizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajos prácticos - productos - Reactivos - Proyectos - Prácticas de laboratorio
ao. Optimizar los materiales, procesos y técnicas dentro de la pre, pro y post-producción de productos impresos y digitales.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos teóricos en la multimedia. 2. Desarrollar aplicaciones multimedia interactivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reactivos - Prácticas de laboratorio - Proyectos - Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
<ul style="list-style-type: none"> - 1. Conocer la cultura medial con enfoque en el diseño audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reactivos - Proyectos - Prácticas de laboratorio - Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Prácticas de laboratorio	Mediante ejercicios prácticos realizados en laboratorio	Capítulo1 - Capítulo2 - Capítulo3 Qué es create JS	APORTE I	5,00	18 de abril
Trabajos prácticos - productos	Evaluación individual práctica en laboratorio de los temas revisados hasta la fecha	Capítulo3 Integración de contenidos - Capítulo5 Carga de Sprites	APORTE II	10,00	20 de mayo
Proyectos	Trabajo práctico individual con aplicación de conocimientos vistos en clase	Capítulo1 - Capítulo6 Elementos de animación	APORTE III	15,00	20 de junio
Reactivos	Examen reactivo de opción múltiple	Todo el sílabo	EXAMEN FINAL	20,00	julio

Metodología

Mediante el aprendizaje y uso de herramientas en el programa Adobe Animate, los estudiantes aplican los conocimientos adquiridos en el curso para crear documentos complejos (multimedia), aumentando la productividad y la agilización en las tareas requeridas.

Criterios de Evaluación

Se evaluarán los conocimientos aprendidos en clases, mediante tareas, trabajos en clase, un trabajo final y una evaluación escrita en donde los estudiantes aplicarán las diferentes herramientas y posibilidades que el programa ofrece.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe Guía de software.(2011). Uso de Adobe Audition. United States: Adobe.
- Adobe Guía de software.(2008). Programación con ActionScript 3.0. United States: Adobe.
- Alfonso Gutiérrez Martín.(2010). Creación multimedia y alfabetización digital. Mexico: Gedisa.
- Apple-NewMedia.(1994). Multimedia Demystified. United States: Apple.
- Nicolas Negrofonte.(1995). El mundo digital. España: B, S.A..

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Media convergence. Obtenido de Media convergence: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/converge.html>.
- Adictio. Obtenido de Adictio: <http://adactio.com/articles/5312/>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **28/03/2016**

APROBADO