



Fecha Aprobación:
09/09/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: COMPUTACIÓN 7

Código: FDI0031

Créditos: 3

Nivel: 7

Paralelo: 7A-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2014 - FEB/2015

Total de horas: 48

Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO

Correo electrónico: ovintimilla@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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. Contenidos

01. VIDEO SD Y HD

01.01. Bases teóricas (3 horas)

02. EDICIÓN NO LINEAL DE VIDEO: ADOBE PREMIERE

02.01. Entorno de trabajo (1 horas)

02.02. Tipos de edición: Timeline - I/O (1 horas)

02.03. Renderización (1 horas)

02.04. Ejercicio de edición (2 horas)

02.05. Animación en Premiere: Aplicación de keyframes (1 horas)

02.06. Ejercicios de animación (3 horas)

03. COMPOSICIÓN DIGITAL: ADOBE AFTER EFFECTS

03.01. Entorno de trabajo (1 horas)

03.02. Control de keyframes y composiciones anidadas (2 horas)

03.03. Máscaras y trayectorias, capas de forma (3 horas)

03.04. Parentales (3 horas)

03.05. Pinceles: Dibujar, borrar, clonar y rotobrush (6 horas)

03.06. Texto (3 horas)

03.07. Croma (6 horas)

03.08. Estabilizado y tracking 2D y 3D (6 horas)

03.09. Proyecto de infografía animada: Aplicación de conceptos (6 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.	
- Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	- Trabajos prácticos - productos
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- Construir producciones básicas para video digital, animación, movimiento y efectos especiales.	- Trabajos prácticos - productos
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.	- 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.	- 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.	- 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.	- Evaluación escrita
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.	- 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.	- 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.	- Trabajos prácticos - productos
az. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.	
- Utilizar los nuevos canales digitales de comunicación como videos y blogs para un óptimo adiestramiento en el programa.	- Trabajos prácticos - productos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Trabajos prácticos - productos	EDICIÓN DE NOTICIA	CAPITULO 1 Y 2	APORTE I	5,00	16 DE OCTUBRE
Evaluación escrita	PRUEBA TEÓRICA SOBRE LAS BASES DEL VIDEO DIGITAL Y EJERCICIO PRÁCTICO	CAPITULO 1, 2 Y 3	APORTE II	10,00	27 DE NOVIEMBRE
Trabajos prácticos - productos	IDENT PARA TV E INFOGRAFÍA ACERCA DEL DISEÑO GRÁFICO	CAPITULO 1, 2 Y 3	APORTE III	15,00	8 DE ENERO
Trabajos prácticos - productos	VIAJE INFOGRÁFICO DE 1MIN.	CAPITULO 1, 2 Y 3	EXAMEN FINAL	20,00	5 DE FEBRERO

Metodología

CLASES EXPLICATIVAS
VISIONADO DE EJE PLOS
EJERCICIOS DE APLICACIÓN DE CONCEPTOS

Criterios de Evaluación

COMPOSICIÓN Y DISEÑO VISUAL
CALIDAD DE RENDER FINAL
NIVEL DE INVESTIGACIÓN

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe.(2011). Adobe Premiere Pro CS5: Classroom in a book . Estados Unidos: Adobe.
- Adobe.(2009). Adobe AE CS4: Classroom in a book . Estados Unidos: Adobe.

BIBLIOGRAFÍA APOYO

- BRUCE BLOCK.(2009). NARRATIVA VISUAL: Creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales. ESPAÑA: OMEGA. PROFESOR.
- WIGAN, MARK.(2008). IMAGENES EN SECUENCIA. GUSTAVO GILI. 68719.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Priebe, Kenneth: Advanced art of Stop-Motion Animation. <http://site.ebrary.com>.
- Jones, Gerald Everett: 24 Digital Video: Make your DV movies look like Hollywood. <http://site.ebrary.com>

Software

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Adobe. Premiere. CS6. UDA.
- Adobe. AfterEffects. CS6. UDA.

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **09/09/2014**

APROBADO