



Fecha Aprobación:
03/04/2014

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: ILUSTRACIÓN 4

Código: FDI0136

Créditos: 4

Nivel: 6

Paralelo: 6B-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2014 - JUL/2014

Total de horas: 64

Profesor: ALVARRACIN ESPINOZA CRISTIAN FERNANDO

Correo electrónico: calvarracin@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0135 ILUSTRACIÓN 3

2. Descripción y objetivos de la materia

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

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

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. Contenidos

- 1. Teoría de la animación (8 horas)**
- 2. La imagen en movimiento (10 horas)**
- 5. Planificación y proceso de productos animados (28 horas)**
- 4. Animación convencional (CGI) (6 horas)**
- 3. Animación de formas (12 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>
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
- Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	- Imágenes y fotografía digital - Rúbricas
- Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	- Rúbricas - Imágenes y fotografía digital
ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.	
- Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	- Rúbricas - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
ag. Generar proyectos de Diseño Interactivo y multimedial	
- Comprender el proceso a seguir para la generación de la ilustración en movimiento	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Rúbricas - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	- Rúbricas - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	- Imágenes y fotografía digital - Rúbricas
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	- Rúbricas - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula
- Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Rúbricas
- Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	- Imágenes y fotografía digital - Rúbricas
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	- Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Rúbricas
- Conocer los recursos tecnológicos y teóricos que intervienen en la animación digital	- Rúbricas - Documento de ejercicios y tareas resueltas dentro del aula - Documento de ejercicios y tareas resueltas fuera del aula
- Sintetizar de forma práctica los elementos necesarios para la creación de un producto gráfico en movimiento	- Rúbricas - Imágenes y fotografía digital

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La asignatura se basa en el análisis de diferentes homólogos correspondientes a trabajos de animación, y se complementa con trabajos prácticos en clases de parte de los estudiantes. Se trabaja también en referencia a estudio de casos prácticos relacionados con el cine.

Criterios de Evaluación

La evaluación se dará en función de los parámetros que necesiten ser cubiertos en los ejercicios realizados pero el criterio principal es el aporte del diseño en la pieza de diseño propuesta. Cada evaluación estará acompañada de una rúbrica en donde se expondrán los parámetros referidos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- CHONG.(2010). Animación Digital. España: BLUME.
- PURVES.(2011). Stop Motion. España: BLUME.
- SELBY, ANDREW.(2009). Animación: nuevos proyectos y procesos creativos. España: Parramo.
- WELLS, QUINN, MILLS.(2010). Dibujo para animación. España: BLUME.
- WIGAN, MARK..(2008). Imágenes en secuencia. España: Gustavo Gili. 40564.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Alejandro L. Garcia. Obtenido de animationphysics: <http://www.animationphysics.com/>.
- María Teresa Martín Blas y Ana Serrano Fernández. Obtenido de fisicaflash: <https://sites.google.com/site/fiscaflash/>.
- Andrews, Marke. Obtenido de Proquest: <http://search.proquest.com/docview/350055697?accountid=36552>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **03/04/2014**

APROBADO