



Universidad
del Cauca

Programa de
Diseño Gráfico
Departamento de Diseño - Facultad de Artes

MicroCurrículo Gráfica Digital - Imagen y Animación

Denominación del Curso	Acuerdo 014	Período Académico
Gráfica Digital – Imagen y Animación	DG 441L	Segundo de 2019
Profesor Responsable	E-mail	Componente o Área
Diego Fernando Paredes González	dfparedes@unicauca.edu.co	Tecnológico
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	DG 141L	Presencial
Créditos	Horas Presenciales (Intensidad H/S)	Horas de Trabajo Autónomo
2	3	3

Contextualización del Curso (Inserción en la Estructura Curricular)

El planteamiento del curso, está enfocado en el potenciamiento del componente proyectual orientado a la creación de herramientas de interacción y comunicación, el curso involucra al estudiante en un proceso de autoaprendizaje con un acompañamiento temático donde se abordan las interfaces digitales disponibles, con el fin de solucionar necesidades comunicativas pertinentes a los requerimientos del contexto estudiado, así como de los demás componentes del programa de Diseño Gráfico.

En el curso el estudiante podrá:

- Conocer las herramientas de comunicación e interacción más utilizadas.
- Conocer el proceso de desarrollo de conocimiento autodidacta.
- Crear un prototipo Interactivo.
- Conocer las herramientas de creación de interactividad.

Objetivos

Objetivo General

Impartir conocimiento pertinente en el diseño de piezas interactivas multimedia por medio del uso de herramientas tecnológicas de prototipado.

Objetivos Específicos

1. Contextualizar al estudiante en el mecanismo de trabajo en plataformas de interacción.
2. Generar prácticas colaborativas para la creación de piezas interactivas multimedia.
3. Impulsar el crecimiento profesional tecnológico por medio de una propuesta real aplicando los conceptos de diseño impartidos en el curso.

Contenido: Núcleos Temáticos

Semana	Tema	Observaciones
01	Animación 30%	Introducción a Animación
02		Animación Cuadro a cuadro
03		Interpolación de movimiento
04		Animación musical
05	Tecnologías de interacción 40%	Prototipado para móviles y web.
06		Realidad aumentada
07		3D
08		
09		

10		Videojuegos
11		
12	Evaluación 30%	Procesos de medición de la usabilidad y accesibilidad
13		Diseño y aplicación de pruebas de usabilidad y accesibilidad
14		
15	Entrega final	Preparación de exposición de entrega final
16		

COMPETENCIAS	Animación	Interacción	3D
Investigar	X	X	X
Formalizar		X	
Innovar		X	X
Dominar Recursos Tecnológicos	X	X	X

Metodología y Evaluación

Indagación y contextualización de las herramientas

- Los estudiantes deberán cumplir con un proceso de investigación que cumpla con los requerimientos de un proceso autodidacta efectivo, para tal fin, se suministrarán los factores claves a identificar.

Desarrollo de prototipo de la herramienta seleccionada y socialización del proceso

- El segundo proceso de construcción del curso consiste en involucrar a los estudiantes en el desarrollo y construcción de un prototipo funcional realizado en la herramienta seleccionada.

Proceso de evaluación de interactividad

- En el último proyecto, los estudiantes conocerán los procesos de evaluación de la efectividad de uso de las aplicaciones digitales desarrolladas dentro del curso, el resultado servirá para establecer las correcciones a realizar para asegurar el correcto uso por parte del público objetivo.

Desarrollo de Competencias

Las competencias enunciadas anteriormente, desde el curso de Grafica Digital – Imagen y animación, se desarrollan según se indica a continuación:

- Investigar:** Investigar las posibilidades que tienen las construcciones multimedia con las plataformas a utilizar en el curso, además de la posibilidad que ofrecen las nuevas tecnologías.
- Formalizar:** Formalizar el planteamiento de los proyectos establecidos para el curso y las estrategias estructuradas para comunicar.
- Innovar:** Innovar, permitiendo la apropiación de modelos de información y comunicación en el contexto local, avanzando de manera sincrónica con los desarrollos culturales globales.
- Dominar Recursos Tecnológicos:** Apropiación y uso de las herramientas tecnológicas, necesarias para la implementación de los productos finales.

Criterios de Evaluación y Calificación

• Animación: 20%

Se tendrá en cuenta el cumplimiento de los ejercicios realizados en clase, al igual que el nivel de profundidad de exploración en cada desarrollo.

• Interacción: 30%

Los estudiantes deberán hacer entrega de los ejercicios realizados en clase con las características especificadas.

• Proceso de evaluación de interactividad: 30%

El ejercicio final, requiere del cumplimiento a cabalidad de una serie de actividades que se articularán en torno a la evaluación de efectividad en el uso de las aplicaciones desarrolladas.

• Preparación entregas finales: 30%

Elaboración de exposición de entrega final.

Referentes Bibliográficos y Recursos Web

- ["ADOBE SYSTEMS INC 2014 Q1 Quarterly Report Form \(10-Q\)"](#) (XBRL). United States Securities and Exchange Commission. March 28, 2014.
- (<http://www.sec.gov/Archives/edgar/data/796343/000079634314000023/0000796343-14-000023-index.htm>)
- ["Adobe Fast Facts"](#) (PDF). March 9, 2009. [Archived](#) from the original on 26 March 2009. Retrieved April 4, 2009. (<https://www.adobe.com/aboutadobe/pressroom/pdfs/fastfacts.pdf>)
- ["Adobe Logo: Design and History"](#). Famouslogos.net. Retrieved July 28, 2011. (<http://famouslogos.net/adobe-logo/>)
- ["Today Is The Last Day To Get Flash For Android"](#). WebProNews. August 14, 2012. Retrieved January 12, 2015. (<http://www.webpronews.com/today-is-the-last-day-to-get-flash-for-android-2012-08>)
- ["Usage of Flash for websites"](#). Retrieved March 4, 2013. (<http://w3techs.com/technologies/details/cp-flash/all/all>)
- [Gay, Jonathan](#) (2001). ["The History of Flash"](#). Adobe Systems Inc. Retrieved October 18, 2009. (https://www.adobe.com/macromedia/events/john_gay/page02.html)
- Adobe Systems Incorporated 2015. Creating and publishing an HTML5 Canvas document. Enero 13, 2015. (<http://helpx.adobe.com/flash/using/creating-publishing-html5-canvas-document.html>)