

**UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA
 FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
 ESCUELA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE DISEÑO**

**DISEÑO CURRICULAR
 COMPUTACIÓN X
 (AUTOCAD 3D)**

CÓDIGO DE LA ESCUELA: 15-17247		PENSUM: Abril 1997
ASIGNATURA: Computación X		CÓDIGO DE ASIGNATURA: 15-0160
SEMESTRE: 10	UNIDADES CREDITOS: 2	TOTAL HORAS/SEMESTRE: 32

PRELACIÓN	ELABORACIÓN	REVISADO POR
15-0159	Prof. Fernando Acevedo	Prof. Natalia Pannaci S.
-	Fecha: Enero 2004	Fecha: Julio 2005

FUNDAMENTACION

La Unidad Curricular de Computación VIII “Adobe After Effects” complementa los conocimientos previamente adquiridos en relación a programas como Photoshop, Illustrator y flash. Generando presentaciones audiovisuales y animaciones.

Esta unidad curricular es fundamental para el desarrollo de las habilidades del egresado. Ya que le permite planificar el contenido de medios audiovisuales editando videos y generando animaciones de alto nivel utilizando las herramientas del programa.

Esta asignatura favorece el desarrollo de las siguientes competencias genéricas, del perfil del egresado:

- Capacidad para identificar, plantear, resolver problemas y generar nuevas ideas
- Compromiso con la calidad de las presentaciones audiovisuales.
- Conocimiento sobre área de estudio y profesión

COMPETENCIAS DEL PERFIL PROFESIONAL VINCULADAS CON LA UNIDAD CURRICULAR

El manejo y la aplicación de AUTOCAD 3D favorece el desarrollo de las siguientes competencias del perfil del egresado:

- Elabora y administra proyectos de producción gráfica y visual en diferentes tipos de organizaciones.
- Representa de forma creativa los planes de marketing, publicidad y medios audiovisuales.
- Representa de forma creativa los planes de marketing, publicidad y medios audiovisuales.

COMPETENCIAS DE LA UNIDAD CURRICULAR

- Planifica la estructura, el diseño y las escenas que presentara el video a realizar por medio de un guion escrito que posteriormente será presentado como un storyboard.
- Crea presentaciones audiovisuales utilizando efectos y filtros gráficos para dar soluciones a los proyectos en las distintas áreas del diseño.

MÓDULOS

MÓDULO I: RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ DEL PROGRAMA Y LIMITANTES.

CONTENIDOS:

Tipos de archivos a utilizar (todos los archivos de la galería de Adobe)
Descripción de los paneles, filtros y funciones de los mismos.
Utilización de filtros, capas y paneles de trabajo.

DESEMPEÑOS:

Identifica y explica cada uno de los elementos del programa de Autocad 3D, para su ejecución en el arte final de un video y su animación.

MÓDULO II: CONCEPTUALIZACIÓN

CONTENIDOS:

Guion escrito e Storyboard

Desempeños:

Estructura el trabajo de composición, animación y edición del proyecto.
Esquematiza el proyecto de manera descriptiva en un trabajo escrito
Distribuye el trabajo en escenas.

MÓDULO III: MAQUETACIÓN

CONTENIDOS:

Capas, filtros y efectos.
Creación y organización de elementos de la composición audiovisual.
Edición de videos

DESEMPEÑOS:

Organiza y define los diversos elementos en una composición audiovisual.
Ensambla de forma progresiva un proyecto audiovisual.

MÓDULO IV. CREACIÓN DE ESCENAS (RENDER).

CONTENIDOS:

Valores de exportación
Calidad de archivo
Sincronización de audio con video

DESEMPEÑOS:

Ejecuta y aplica valores de exportación para la realización del arte final de la presentación audiovisual.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Las estrategias planteadas en esta unidad curricular, son:

Ensayo

Taller

Proyectos

Aprendizaje basado en problemas

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El docente evaluará los desempeños en el estudiante, mediante las siguientes estrategias:

Defensa

Taller

Prácticas individuales y grupales

Se recomienda utilizar como instrumento una escala de estimación.

BIBLIOGRAFIA:

Adobe [www.adobe.tv]

kramer Andrew [www.videocopilot.net/]