MINISTERIO DE EDUCACION
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION PÚBLICO
"HONORIO DELGADO ESPINOZA "
CAYMA – AREQUIPA

PROGRAMACION CURRICULAR POR MODULOS

I. DATOS GENERALES

CARRERA PROFESIONAL: COMPUTACION E INFORMATICA

MODULO: GESTION DE APLICACIONES PARA INTERNET Y PRODUCCION MULTIMEDIA

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA : ANIMACION DE GRAFICOS

N° de Semanas	18	N° Horas Teóricas Unidad Didáctica	20	N° Prácticas Unidad Didáctica	12	Semestre	V
N° Horas Módulo	846	N° Horas Prácticas Unidad Didáctica	70	Periodo Lectivo	2019-I	N° Capacidad Terminal	2
N° Horas de Practicas	296	N° Horas Semana Unidad Didáctica	05	Inicio	25/03/19	N° de Actividades	09
N° de Módulo	03	N° Horas Semestral	90	Termino	26/07/19	Tecnológico	X
Créditos Modulo	47	Créditos de la U.D.	04				

II. UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

N°	DOCENTES DEL MODULO	PERFIL DOCENTE	UNIDAD DIDACTICA	TURNO	SECCION	REQUISITOS DE APROBACIÓN
01	Ernesto Alejandro Quiroz García	Computación e Informática	Animación de Gráfic	N	única	▪ Obtener nota mínima de 13 ▪ Asistencia no menor al 90 % ▪ Presentar todos los trabajos de investigación. ▪ Presentar los proyectos
02						
03						
04						
05						

III. CAPACIDAD TERMINAL DE LA UNIDAD DIDACTICA

Desarrollar productos de animación de gráficos eficientemente, utilizando modelos y herramientas los cuales permitirán desarrollar producciones en sonido o video y por consiguiente un producto multimedia, de manera creativa y trabajando en equipo

IV. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Thierry Pupier y Julie Wittmer, Flash CS3 Studio Factory, Ediciones ENI, Edición 2008, 347

Darius Derakhshani & Randy L. Munn, Introducción a 3ds MAX, Ediciones SyBex, Mayo 2008, 587

PAGINA WEB

BRIDGEWATER, Peter. 1992. *Introducción al diseño gráfico*. México D.F.

V° B° Jefe de Unidad Académica (Sello y Firma) Fecha: / /	REVISADO Jefe de Área Académica (Sello y Firma) Fecha: / /	1 2 3 4 5 Firma(s) de Docente(s) Fecha de presentación: 02/04/2018

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

UNIDAD DIDÁCTICA Nº 22: ANIMACION DE GRAFICOS

Perfil de egreso del estudiante: El Profesional Técnico de la Carrera Profesional de Computación e Informática está en condiciones Planificar, instalar, configurar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO	CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS Y FECHAS
Planificar y elaborar un diseño gráfico aplicando técnicas, Métodos, y herramientas apropiadas. Planificar y elaborar productos multimedia creativamente utilizando software especializado	• Reconoce los recursos y los elementos del entorno de animación de gráficos. • Planifica los productos multimedia.	• Manejo de Herramientas de Selección y Dibujo • Crea y emplea textos Párrafos y Artísticos a través del uso Herramientas de Texto y propiedades • Uso de objetos paramétricos, Método de modelado de objetos. • Realiza Creaciones de objetos Línea, Circulo, Rectángulo	• **Semana 1 - 2:** Investiga y reconoce la caja de herramientas, entorno de trabajo, línea de tiempo, escenarios, paneles, paleta de colores y transformación libre. • **Semana 3 - 4:** Uso de herramientas básicas. Herramientas de selección: Lazo, Varita mágica. Herramientas de edición, cubo, Bote de pintura, Cuentagotas borrador. • **Semana 5 - 6:** Herramientas de selección: Lápiz, Pluma Sub selección. Edición de capas. Símbolos: Grafico, Clip de película y botón. Panel de Biblioteca, operaciones con símbolos. • **Semana 7 - 8:** Uso de Filtros: Sombras, desenfocado, iluminado, bisel, iluminado degradado, bisel degradado, ajuste de colores. • **Semana 9 - 10:** Animar bloques de texto. Interpolación de Formas. Ejercicios deformando gráficos y textos. Botones: Usando el Panel Biblioteca Común.	18 semanas 90 horas Inicio: 02/04/18 Termino: 03/08/18

			Creación de botones. Zona activa. Inserción de audio y clips de película sobre botones. • **Semana 11:** Uso de Capas Guía y Máscaras Importar videos y sonido. Propiedades. Edición de sonido. • **Semana 12:** Requerimientos del entorno. Explorar interfaces de 3DMax Herramientas de trabajo en 3DMax Configuración del entorno. • **Semana 13:** Modelado de objetos Uso de los modos de selección Comandos operativos Creación de objetos • **Semana 14:** Realiza operaciones booleanas de : Unión, Sustracción, Intersección de objetos. Comandos Operativos • **Semana 15 - 16:** Uso de Mapas ambientales, Brillo, Textura Creación de materiales específicos, Imágenes de ambientación, y tipos de Background. Tipos de cámaras Target y Free. Manejos de controles de cámaras Tipos de luces e intensidad de luces • **Semana 17:** Métodos de animación usando Path Presentación de vistas interiores y exteriores (Renders) • **Semana 18:** Actividades de recuperación.	