



SILABO DE ANIMACIÓN DE GRÁFICOS

I. INFORMACIÓN GENERAL

- 1.1. **Familia Profesional** : Computación e Informática
1.2. **Carrera Profesional** : Computación e Informática
1.3. **Módulo Profesional** : N°03 Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia
1.4. **Unidad Didáctica** : Animación de Gráficos
1.5. **Semestre Académico** : V Ciclo
1.6. **Número de Créditos** : 4
1.7. **Número de Horas** : 05 Horas Sem/ 90 Horas Semestrales
1.8. **Fecha de Ejecución** : 01 de Abril 2013 al 09 de Agosto 2013
1.9. **Docente Responsable** : Lic. Gerardo Máximo Valderrama Salvatierra
1.10. **Correo Electrónico** : valsatg@gmail.com
1.11. **Página Web** : www.istene.edu.pe

II. COMPETENCIA GENERAL

Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación 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.

III. COMPETENCIA DEL MODULO

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

IV. CAPACIDADES TERMINALES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Capacidad terminal:	Criterios de Evaluación	Indicadores de Evaluación
Desarrollar productos gráficos animados.	<ul style="list-style-type: none">Planifica el desarrollo de productos animados, de acuerdo a estándares establecidos.Elabora clip de animación.	<ul style="list-style-type: none">Explica la creación de animación de dibujo vectorial, imágenes, sonido usando la herramienta de creación de películas flash.Construye animaciones gráficas usando técnicas, herramientas y estándares con profesionalismo.Manifiesta interés y predisposición por las actividades lectivas.Explica utilidades multimedia, optimización de carga de videos y navegación con claridad.Elabora películas flash de cargas optimizadas para una correcta visualización en la web.Demuestra interés, participa en el desarrollo de las clases.



V. ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES Y CONTENIDOS BÁSICOS

Sema/ Fechas	Elementos de Capacidad	Actividades de Aprendizaje	Contenidos Básicos	Tareas Previas
03/04/13	Planifica y elabora animaciones graficas basado en estándares de producción multimedia.	Introducción a flash CS6 y entorno	Qué es Flash realmente. Introducción a la interfaz CS6.	Realiza la instalación de Adobe CS6.
10/04/13		Uso del StoryBoard en la creación de animaciones gráficas.	Define la importancia de Storyboard en la creación de animaciones gráficas.	Creación de animación usando Storyboard.
17/04/13		Dibujo combinado, dibujo de objetos.	Define y diferencia un dibujo combinado y de objetos.	Uso de la barra de herramientas para crear dibujos combinados
24/04/13		Creación de gráficos en flash CS6	Explica técnicas de gráficos combinado y de objetos,	Crea gráficos usando las técnicas anteriores.
08/05/13		Importación de gráficos.	Explica la importancia de gráficos desde Fireworks, Photoshop.	Ejercicios de importación de gráficos de diferentes programas.
15/05/13		Símbolos, filtros y efectos en CS6.	Explica y diferencia el uso de símbolos, filtros y efectos.	Realiza la aplicación de filtros y efectos en una animación gráfica.
22/05/13		Interpolación de movimiento y de forma en CS6.	Define interpolación, movimiento personalizado, predefinido.	Creación de interpolación de formas, movimiento.
29/05/13		Trabajar con textos en flash CS6.	Define textos en flash CS6, creación de textos con barras de scroll y Aplicación de efectos a los textos.	Crea textos estáticos y textos dinámicos, uso de efectos de texto.



**Instituto de Educación Superior Tecnológico Público
"NUEVA ESPERANZA"**

05/06/13		Trabajo con sonidos en flash CS6.	Explica cómo funciona el sonido en flash CS6, Edición de sonido.	Ejemplos de importación de sonido en CS6 Insertar sonido en botones, insertar música de fondo.
12/06/13		Importar video a flash CS6.	Explica la importación de video a flash, insertar videos decorativos y transparentes.	Ejemplos de importación de videos, decorativos y transparentes.
19/06/13		Evaluación complementaria	Evaluación teórica.	Presentación de trabajos.
26/06/13	Elabora videos de animación grafica para ser importados a diseños de páginas web.	Creación de máscaras en flash CS6.	Explica que es una máscara, animación de máscaras.	Ejemplos de animación de máscaras con animación.
03/07/13		Uso de ActionScript en flash CS6.	Define ActionScript, comportamientos y aplicación en flash CS6.	Creación de ejemplos en Actionsript 2 y 3.
10/07/13 17/07/13		Proyecto 1 y 2 de Navegación en flash CS6.	Explica la navegación simple y compleja en flash CS6.	Ejemplos de navegación simple y compleja.
24/07/13		Optimización de las animaciones en flash CS6.	Explica la Optimización de gráficos animados, sonido y videos en flash CS6.	Ejemplos de optimización de gráficos, video y sonido animado.
31/07/13		Integración de flash CS6 con Dreamweaver CS6.	Explica la integración de trabajos de flash en documentos HTML.	Ejemplos de integración de trabajos de flash a HTML usando flash CS6 y Dreamweaver CS6.
07/08/13		Evaluación complementaria	Entrega de proyectos finales	Exposición de proyectos finales.

VI. METODOLOGÍA

Para el Desarrollo de la Unidad Didáctica se utilizará el método expositivo demostrativo, en sus fases teórico y práctico.

Los alumnos deberán desarrollar los laboratorios programados según sus contenidos y serán evaluados en su ejecución.



VII. EVALUACIÓN

7.1. Requisitos de Aprobación:

Para la aprobación de la unidad didáctica se tendrá en cuenta los criterios siguientes:

- La asistencia mínima 70%
- La nota mínima aprobatoria de la U.D. es trece 13 en escala vigesimal (0 - 20).
- El estudiante que obtenga 10, 11 o 12 tiene derecho a recuperación. Dicha recuperación tiene dos etapas, la primera etapa se realizara inmediatamente después de finalizada la capacidad terminal, y la segunda etapa al término de la unidad didáctica. Los estudiantes que al finalizar la segunda obtengan una nota menos de trece (13) repetirán la U.D.
- La nota final de la unidad didáctica es la nota de la última capacidad terminal.
- La evaluación comprenderá los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

VIII. Recursos

Para efectos del desarrollo temático de la Unidad Didáctica se hará uso de lo siguiente:

- Materiales educativos impresos y digitales: resúmenes de clases, fotocopia de capítulos de libros, guía de laboratorios.
- Material educativo para la exposición: pizarra, presentaciones multimedia, videos, computadoras, proyector multimedia y parlantes.

IX. BIBLIOGRAFÍA de la unidad didáctica

8.1 Textual

AUTOR	TITULO DE OBRA
Editorial MegaByte	Libro de Flash CS5
Joel de la Cruz V	Action Script
Adobe	Manual de Adobe Flash Profesional CS5
Casla Villares Pablo Gonzalez Perez	Flash CS5 Básico

8.2 Virtual:

- <http://www.informaticamilenium.com.mx/paginas/mn/articulo29.htm>
- http://help.adobe.com/es_ES/devicecentral/cs/using/index.html
- <http://www.aulaclic.es/>

La Esperanza, Marzo de 2013

Lic. Gerardo Valderrama Salvatierra
Docente responsable

Econ. Roberto Máximo Loyola Cuadra
Jefe de Área Académica

Lic. Jorge Luís Carranza Vargas
Director General