SÍLABO
Animación de Gráficos

I. DATOS GENERALES:

1.1.	**Nombre de la Institución**	:	***IESTP CAP. FAP. "José Abelardo Quiñones"***
1.2.	**Programa de Estudio**	:	*Computación e Informática*
1.3.	**Módulo Profesional**	:	*Gestión de Aplicaciones en Internet y Producción Multimedia*
1.4.	**Unidad Didáctica**	:	***Animación de Gráficos***
1.5.	**Docente Responsable**	:	
1.6.	**Periodo Académico**	:	**Quinto**
1.7.	**N° de Créditos**	:	03
1.8.	**Nº Horas de la U.D**	:	90 Horas
1.9.	**Pre-Requisito**	:	NINGUNO
1.10.	**Plan de estudios**	:	
1.11.	**Horario / Turno**	:	
1.12.	**Nº Horas Semanales**	:	05 Horas
1.13.	**Duración**	:	18 Semanas
1.14.	**Fecha de Inicio**	:	
1.15.	**Fecha de Término**	:	
1.16.	**E-mail**	:	

Instituto de Educación Superior Tecnológico Público Cap. FAP José Abelardo Quiñones - Unidad Académica - Tumbes

I.- SUMILLA:

La unidad didáctica de **Animación de Gráficos** corresponde al V semestre de la Carrera Profesional de **Computación e Informática** y tiene carácter teórico-práctico. A través de ella se busca que el estudiante desarrolle la capacidad creativa en el desarrollo de animación de gráficos y banner orientado al conocimiento y manejo de herramientas con imágenes, video y audio que puedan ser utilizadas e insertadas en páginas y/o portales web que permitan lograr alcanzar la unidad de competencia **Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia**.

La unidad didáctica es fundamental en la formación profesional del estudiante porque permitirá insertarlo en el mundo de la animación gráfica con herramientas de tratamiento de imágenes, video y audio para ser insertados en portales web como un objeto animado o banner, a través de los fundamentos básicos de la presente unidad.

Animación de Gráficos es una unidad didáctica de los módulos de formación específica que se encuentra directamente vinculada con las unidades didácticas Diseño Gráfico y Herramienta Multimedia tiene carácter teórico-práctico para el uso adecuado de la herramienta de software específicamente Adobe Animate cc 2020 con la creación de animaciones básicas hasta clip de película y escenarios controlados con programación en ActionAScript.

II.- UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MÓDULO:

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para internet de acuerdo al requerimiento del cliente y la demanda del mercado.

III.- CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

Desarrollar productos gráficos animados, creativos e innovadores reconociendo las superficies planas y 3D en escenarios estáticos y dinámicos de los diseños, de acuerdo a las necesidades del cliente.

IV.- INDICADORES DE LOGRO:

1. Conoce el entorno de trabajo para crear animaciones básicas y sencillas, con creatividad.
2. Utiliza las herramientas de dibujo para la creación de animaciones gráficas.
3. Utiliza los símbolos: gráficos, clip de películas y botones.
4. Aplica animaciones de interpolación de movimiento en los objetos.
5. Utiliza las herramientas de texto estáticas y dinámicas en animaciones gráficas.
6. Aplica diferentes sonidos y videos multimedia para las animaciones con textos, objetos y símbolos.
7. Aplica animaciones de formas y fotogramas, con guías de movimiento y efectos en el desarrollo de productos multimedia.
8. Desarrolla animaciones con imágenes, insertándoles sonido y video.

V.- COMPETENCIAS PARA LA EMPLEABILIDAD:

- **Trabajo Colaborativo**: Participar de forma activa en el logro de objetivos y metas comunes, integrándose con otras personas con criterio de respeto y justicia, sin estereotipos de género u otros, en un contexto determinado.
- **Liderazgo Personal y Profesional**: Articular recursos y potencialidades de cada integrante de su equipo logrando un trabajo comprometido, colaborativo, creativo, ético, sensible a su contexto social y ambiente, en pro del bien común.

VI.- ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Semana / Fecha	Elementos de la capacidad	Actividad de Aprendizaje	Horas
Semana: 01	Desarrollar contenidos interactivos multimedia utilizando las herramientas de Adobe Animate cc Profesional para el diseño y creación de animaciones y presentaciones multimedia.	**Nº 01:** ▪ Introducción a los fundamentos básicos de animaciones en Adobe Animate cc.	05
Semana: 02		**Nº 02:** ▪ Documentos en Animate cc.	05
Semana: 03	Desarrollar contenidos interactivos multimedia utilizando las herramientas de Adobe Animate cc Profesional CS6 para el diseño y creación de animaciones y presentaciones multimedia.	**Nº 03:** ▪ Área de Trabajo y Escenario.	05
Semana: 04		**Nº 04:** ▪ Herramientas Principales de Creación.	05

Semana: 05	Desarrollar contenidos interactivos multimedia utilizando las herramientas de Adobe Animate cc Profesional CS6 para el diseño y creación de animaciones y presentaciones multimedia.	**Nº 05:** ▪ Biblioteca y Plantilla de Documentos.	05
Semana: 06		**Nº 06:** ▪ Animaciones Gráficas.	05
Semana: 07		**Nº 07:** ▪ Herramientas de Textos.	05
Semana: 08		**Nº 08:** ▪ Manipulación de Color y Relleno.	05
Semana: 09		**Nº 09:** ▪ Los Símbolos en Animate cc.	05
Semana: 10	Desarrollar contenidos interactivos multimedia utilizando las herramientas de Adobe Animate cc Profesional CS6 para el diseño y creación de animaciones y presentaciones multimedia.	**Nº 10:** ▪ Animaciones de Interpolación.	05
Semana: 11		**Nº 11:** ▪ Sonidos en Animate cc.	05
Semana: 12		**Nº 12:** ▪ Manejo de Máscaras y Capas Especiales.	05
Semana: 13		**Nº 13:** ▪ Importar Videos en Animate cc.	05
Semana: 14		**Nº 14:** ▪ Publicación de documentos o Videos.	05
Semana: 15		**Nº 15:** ▪ Exportando archivos, películas de Animate cc y manejo de ActionScript.	05
Semana: 16		**Nº 15:** ▪ Taller en creación de animaciones y presentaciones multimedia.	05
Semana: 17	▪ Aplicar los diferentes formatos y herramientas para diseñar productos de animaciones y presentaciones multimedia en Adobe Animate cc Profesional.	**Nº 17:** ▪ Proceso de evaluación del docente.	05
Semana: 18		**Nº 18:** ▪ Proceso de recuperación con jurado.	05

VII.- RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Laboratorio de Informática de Administración de Empresas.
- Proyector multimedia y ecran.
- Separatas y prácticas del módulo a desarrollar.
- Plumón, tinta y borrador para pizarra acrílica.

VIII.- METODOLOGÍA:

Se trabajará con el Método Pedagógico Activo, el cual tiene como característica lo siguiente, según la capacidad terminal, los elementos de la capacidad terminal y los criterios de evaluación, se orienta que las actividades de aprendizaje se desarrollen según la siguiente secuencia metodológica:

- **Clases teóricas – prácticas** para brindar la información general por cada tema, los conceptos y referencias teóricas fundamentales, así como las orientaciones para el estudio independiente de los estudiantes.
- **Prácticas dirigidas de forma individual – grupal** y con la ayuda del docente, los estudiantes ejercitan las habilidades primarias para elaborar el diseño lógico y físico de una red de comunicaciones.
- **Posteriormente la resolución de problemas**, transferencia a situaciones nuevas y evaluación para que elaboren diseños lógicos y físicos de una red de comunicaciones para una micro o pequeña empresa.

IX.- EVALUACIÓN:

El sistema de evaluación que se utilizará es el adopta la institución de acuerdo a las normas vigentes:

- ✓ El sistema de calificación es vigesimal y la nota mínima aprobatoria para la Unidad Didáctica es 13.
- ✓ Se considera aprobado el módulo, siempre que se haya aprobado todas las Unidades Didácticas respectivas y la **Experiencia Formativa en Situaciones Reales de Trabajo**, de acuerdo al Plan de Estudios.
- ✓ Los estudiantes podrán rendir evaluaciones de recuperación a fin de lograr la aprobación final de las unidades didácticas dentro del mismo periodo de estudios, considerando criterios de calidad académica y de acuerdo a los lineamientos establecidos en el reglamento institucional. La evaluación de recuperación será registrada en un **Acta de Evaluación de Recuperación.**
- ✓ La evaluación extraordinaria se aplica cuando el estudiante se reincorpora a sus estudios y tiene pendiente entre una (01) o tres (03) asignaturas / unidades didácticas para culminar el plan de estudios con el que cursó sus estudios, siempre que no hayan transcurrido más de tres (03) años. La evaluación extraordinaria será registrada en un **Acta de Evaluación Extraordinaria.**
- ✓ Las unidades didácticas correspondientes a un módulo que no hayan sido aprobadas al final del período de estudios deberán volverse a llevar.
- ✓ El estudiante que acumulara inasistencias injustificadas en número mayor al **30%** del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación
- ✓ La asistencia es obligatoria según las normas del Instituto. El límite de inasistencia para que el estudiante tenga derecho a exámenes es del 30%.
- ✓ El peso asignado a los distintos instrumentos de evaluación es como sigue:

- ✓ Evaluación Académica Intermedia (EAI) = Peso 3
- ✓ Evaluación de Tarea Académica Integral (ETAI) = Peso 3
- ✓ Evaluación de Resultado Trabajo Práctico (ERTP) = Peso 4

✓ **El Promedio Final (PF)** de la unidad didáctica (UD) será promediada de la siguiente manera:

$$PF = \frac{3EAI + 3ETAI + 4ERTP}{10}$$

X.- FUENTES DE INFORMACIÓN:

BIBLIOGRAFÍA:

- De la Cruz, Joel. (2020) Adobe Animate cc 2020. 1ra. Edición.
- Lazaro, Camy. (2012) Adobe Animate cc. Editorial McGraw-Hill. Osborne Media. 1ra. Edición.
- Underdah, Brian. (2015) Fundamentos de Animaciones en Animate cc CS6. Editorial McGraw-Hill Osborne media 1ra. Edición.

LINKGRAFICAS:

- ✓ www.desarrolloweb.com
- ✓ www.areainteractiva.com
- ✓ www.elprisma.com
- ✓ www.aulaclic.com
- ✓ Manuales de Macromedia Animate cc CS8

Unidad de Competencia Nº 03.

Unidad Didáctica N° 28: Animación de Gráficos

Créditos Teóricos	Créditos Prácticos	Créditos U.D	Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas de la U.D.
01	03	03	30	60	90

Unidad Didáctica	Capacidad	Indicadores de logro	Contenidos
Animación de Gráficos.	Desarrollar productos gráficos animados, creativos e innovadores reconociendo las superficies planas y 3D en escenarios estáticos y dinámicos de los diseños, de acuerdo a las necesidades del cliente.	▪ Explica los fundamentos de animaciones y conoce el programa Adobe Animate cc.	▪ Introducción a los fundamentos básicos de animaciones en Adobe Animate cc.
		▪ Utiliza las diferentes opciones de configuración del Animate cc para la creación de animaciones.	▪ Documentos en Animate cc.
		▪ Aplica las herramientas para administrar las propiedades de los paneles principales.	▪ Área de Trabajo y Escenario.
		▪ Utiliza la barra de herramientas, línea de tiempo para la a creación de animaciones interactivas.	▪ Herramientas Principales de Creación.
		▪ Utiliza las plantillas de biblioteca para diseñar animaciones importando imágenes y sonidos en la presentación.	▪ Biblioteca y Plantilla de Documentos.
		▪ Utiliza capas y propiedades para crear animaciones con línea de tiempo y aceleraciones en las escenas.	▪ Animaciones Gráficas.
		▪ Utiliza la herramienta de texto para crear animaciones interactivas con interpolación de formas.	▪ Herramientas de Textos.
		▪ Aplica las herramientas de color y relleno para la presentación de animaciones multimedia.	▪ Manipulación de Color y Relleno.
		▪ Utiliza gráficos, clips de película y botones anidados en las animaciones y presentaciones multimedia creadas.	▪ Los Símbolos en Animate cc.
		▪ Utiliza las herramientas de efectos en la creación de animaciones con interpolación.	▪ Animaciones de Interpolación.

Animación de Gráficos.	Desarrollar productos gráficos animados, creativos e innovadores reconociendo las superficies planas y 3D en escenarios estáticos y dinámicos de los diseños, de acuerdo a las necesidades del cliente.	▪ Aplica archivos de sonido de personaje con las capas de sonidos en Animate cc para interactuar las animaciones.	▪ Sonidos en Animate cc.
		▪ Realiza ediciones de videos y sonidos con el manejo de capas en las animaciones diseñadas.	▪ Manejo de Máscaras y Capas Especiales.
		▪ Realiza la importación de videos en Animate cc para interactuar las animaciones multimedia.	▪ Importar Videos en Animate cc.
		▪ Realiza la publicación de videos en diversos formatos, para las animaciones con presentaciones multimedia.	▪ Publicación de documentos o Videos.
		▪ Realiza la exportación de archivos y videos con botones ActionScript, para las animaciones y presentaciones multimedia.	▪ Exportando archivos, películas de Animate cc y manejo de ActionScript.
		▪ Realiza un producto de animaciones y presentaciones multimedia utilizando las herramientas de Adobe Animate cc.	▪ Proceso de evaluación del docente.

"CAP FAP JOSE A. QUINONES"
CPC. Liberto Guerrero Mateo
Jefe (e) Unidad Académica