

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA: 306-0	REDISEÑO CURRICULAR	
FECHA: 15/06/2016		
Página 1 de 3		

I.- IDENTIFICACION			
Facultad:	POLITÉCNICA		
Programa de Formación:	LICENCIATURA EN OFIMÁTICA		
Área de Formación:	APLICADA		
Nombre de la asignatura:	GRÁFICO POR COMPUTADORA II		
Sigla y código:	INF-165		
Semestre:	CUARTO		
Año:	2		
Total de Horas:	HT: 2 HP: 4 HT:6 (96HORAS EN EL SEMESTRE)		
Prerrequisitos:	GRAFICO POR COMPUTADORA I		
Coordinación vertical:	GRAFICO POR COMPUTADORA I		
Coordinación horizontal:	PRODUCTOS DE OFICINA III, ADMINISTRACIÓN, SISTEMA OPERATIVO I, TELEINFORMÁTICA I, SOPORTE TÉCNICO II, PRÁCTICA PROFESIONAL II		
Aula Digital (dirección):			
Fecha de elaboración:	MARZO DE 2016		
Elaborado por:	<table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>(NOMBRE Y APELLIDOS DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i></td> <td style="text-align: center;"><i>(CORREO ELECTRÓNICO DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i></td> </tr> </table>	<i>(NOMBRE Y APELLIDOS DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i>	<i>(CORREO ELECTRÓNICO DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i>
<i>(NOMBRE Y APELLIDOS DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i>	<i>(CORREO ELECTRÓNICO DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)</i>		
Aprobado por:	ING. LUIS PERCY TAPIA FLORES		

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA: 306-0		
FECHA: 15/06/2016	REDISEÑO CURRICULAR	
Página 2 de 3		

MODELO DE REGISTRO DE LAS COMPETENCIAS

Gráfica por Computadoras II (INF-165)	
Macrocompetencia (s)	Aplica los conocimientos adquiridos a la gestión de la oficina, a partir del dominio de conocimientos de las ciencias básicas y de las tecnologías de la información aplicadas a la labor empresarial, basados en criterios de calidad, pertinencia, responsabilidad social y con un enfoque humanista.
Competencia (s) de área (globales)	Contribuye con la imagen corporativa de la institución, mediante La aplicación de la gráfica por computadora.
Microcompetencia (s) de la asignatura	Desarrolla aplicaciones gráficas con ADOBE FLASH y con Premier Pro
Elementos de competencia (s)	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de paquetes gráficos. • Habilidades y actitudes que le permiten acceder a distintas manifestaciones de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético. • Emplea recursos de expresión artística para realizar creaciones propias.

Gráfico por Computadora II (INF-165). Unidades de Aprendizaje	
Unidad N° 1	<ul style="list-style-type: none"> • Entorno de ADOBE FLASH: La Interfaz de FLASH, La Barra de Menús, La Línea de Tiempo, Las Capas, El Área de Trabajo Las Vistas o Zooms, Los Paneles, Zooms, así funcionan, Escenas, Fotogramas. Tipos y usos. • Textos: Comenzando, Propiedades de los Textos, Tipos de Textos Texto Estático, Texto Dinámico, Texto de Entrada • Sonidos: Comenzando, Importar Sonidos, Propiedades de los Sonidos Insertar un Sonido, Editar Sonidos, MP3 o WAV, Formatos de Audio. MP3 y WAV.
Unidad N° 2	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar con Objetos: Los Objetos. Iniciación, Seleccionar, Colocar Objetos. Panel Alineamiento, Panel Info. Los Grupos • Las Capas: Las Capas. Entendámoslas, Trabajar con Capas, Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas, Reorganizar las Capas, Tipos de Capas. • Símbolos: Qué son los Símbolos, Cómo crear los símbolos, Las Bibliotecas, Diferencia entre símbolo e Instancia, Modificar una Instancia.

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA: 306-0	REDISEÑO CURRICULAR	
FECHA: 15/06/2016		
Página 3 de 3		

	<ul style="list-style-type: none"> • Gráficos: Qué es un gráfico, Tipos de gráficos, Creando un gráfico y comprobando sus propiedades, Introducir un mapa de bits, Introducir un archivo vectorial, Exportar un objeto Flash como mapa de bits, Exportar un objeto Flash como una animación Tipos de Gráficos • Clips de Película: Qué es un Clip de Película, Comprobar las propiedades de un Clip, Crear un nuevo Clip, Importar y Exportar Clips de Película
Unidad N° 3	<ul style="list-style-type: none"> • Movimiento Clásica y Animaciones de Movimiento: La animación en Flash, Interpolación de Movimiento, Animación de textos, Animación de Líneas, Interpolación mediante Guía de Movimiento clásica • Efectos sobre Animaciones: Efectos sobre la Interpolación de Movimiento, Efectos sobre el símbolo Interpolado, Efecto Brillo Efecto Tinta, Efecto Alpha. • Introducción a ActionScript: Qué es el ActionScript, El Panel Acciones, Los Operadores, Las Acciones, Los Objetos, Las Propiedades y Conceptos Iniciales de Programación. • Premiere Pro: Proyectos, Configuración e importación de recursos, Administración y visualización de recursos, Edición de una secuencia, Edición: Más allá de las funciones básicas, Transiciones, Audio, Títulos, Aplicación de efectos, Animación, Referencia a efectos, Composición, Exportación.