

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

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

### **MODELO DE REGISTRO DE LAS COMPETENCIAS**

<b>Gráfica por Computadoras II (INF-165)</b>	
<b>Macrocompetencia (s)</b>	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.

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

<b>Competencia (s) de área (globales)</b>	Contribuye con la imagen corporativa de la institución, mediante La aplicación de la gráfica por computadora.
<b>Microcompetencia (s) de la asignatura</b>	Desarrolla aplicaciones gráficas con ADOBE FLASH y con Premier Pro
<b>Elementos de competencia (s)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de paquetes gráficos.</li> <li>• Habilidades y actitudes que le permiten acceder a distintas manifestaciones de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético.</li> <li>• Emplea recursos de expresión artística para realizar creaciones propias.</li> </ul>

<b>Gráfico por Computadora II (INF-165). Unidades de Aprendizaje</b>	
<b>Unidad N° 1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Entorno de ADOBE FLASH:</b> 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.</li> <li>• <b>Textos:</b> Comenzando, Propiedades de los Textos, Tipos de Textos Texto Estático, Texto Dinámico, Texto de Entrada</li> <li>• <b>Sonidos:</b> Comenzando, Importar Sonidos, Propiedades de los Sonidos Insertar un Sonido, Editar Sonidos, MP3 o WAV, Formatos de Audio. MP3 y WAV.</li> </ul>
<b>Unidad N° 2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trabajar con Objetos:</b> Los Objetos. Iniciación, Seleccionar, Colocar Objetos. Panel Alineamiento, Panel Info. Los Grupos</li> <li>• <b>Las Capas:</b> Las Capas. Entendámoslas, Trabajar con Capas, Trabajar con Capas. Opciones Avanzadas, Reorganizar las Capas, Tipos de Capas.</li> <li>• <b>Símbolos:</b> Qué son los Símbolos, Cómo crear los símbolos, Las Bibliotecas, Diferencia entre símbolo e Instancia, Modificar una Instancia.</li> <li>• <b>Gráficos:</b> 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</li> <li>• <b>Clips de Película:</b> Qué es un Clip de Película, Comprobar las propiedades de un Clip, Crear un nuevo Clip, Importar y Exportar Clips de Película</li> </ul>
<b>Unidad N° 3</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Movimiento Clásica y Animaciones de Movimiento:</b> La animación en Flash, Interpolación de Movimiento, Animación de textos, Animación de Líneas, Interpolación mediante Guía de Movimiento clásica</li> <li>• <b>Efectos sobre Animaciones:</b> Efectos sobre la Interpolación de Movimiento, Efectos sobre el símbolo Interpolado, Efecto Brillo</li> </ul>

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

	<p>Efecto Tinta, Efecto Alpha.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción a ActionScript:</b> Qué es el ActionScript, El Panel Acciones, Los Operadores, Las Acciones, Los Objetos, Las Propiedades y Conceptos Iniciales de Programación.</li> <li>• <b>Premiere Pro:</b> 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.</li> </ul>
--	---