UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos generales

Materia: PRODUCCION DE MATERIALES MULTIMEDIA I
Código: FLC0262
Paralelo:
Periodo : Marzo-2019 a Julio-2019
Profesor: PEÑAHERRERA PALACIOS JULIO CÉSAR
Correo electrónico jpenaherrera@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

Prerrequisitos:

Código: FLC0246 Materia: PRODUCCION DE FORMATOS DE RADIO
Código: FLC0252 Materia: DISEÑO GRAFICO I
Código: FLC0254 Materia: PRODUCCION DE VIDEO I

2. Descripción y objetivos de la materia

La asignatura de producción de Materiales Multimedia I complementa el conocimiento de las aplicaciones digitales destinadas a la comunicación audiovisual, mediante un enfoque más profundo y detallado en el campo de la animación y postproducción de material videográfico e infográfico. Mediante el conocimiento de la herramienta de postproducción Adobe After Effects, el profesional podrá ofrecer mayores posibilidades al momento de desarrollar un proyecto audiovisual.

Se pretende profundizar en la animación y el manejo de motion graphics. En esencia se abarcará el control de rotoscopias animadas, tareas de tracking, trabajo de máscaras y chromas, así como la aplicación de filtros y efectos. También se plantea la interconexión existente entre las diversas aplicaciones que son complementarias para la producción de un proyecto audiovisual de mayor complejidad y que requiere de una optimización de los recursos digitales.

Se relaciona directamente con asignaturas como video I, publicidad televisiva, herramientas gráficas. Además, el desarrollo de esta materia potencializará las posibilidades de un trabajo de fin de carrera de mayores prestaciones visuales, así como también abrirá un mayor campo de acción en la vida profesional del comunicador social.

3. Contenidos

1.1.	Repaso de conceptos básicos de Video Digital SD y HD (Resolución, aspecto de pixel, entrelazado vs. Progresivo, profundidad de color, coordenadas, formatos de video, requerimientos informáticos) (2 horas)
1.2.	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo (1 horas)
1.3.	Propiedades de transformación y atajos de teclado (1 horas)
1.4.	Creación, división, duplicación y manipulación de capas (1 horas)
1.5.	Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas (3 horas)
2.	**Máscaras y capas de forma**
2.1.	Creación de máscaras: propiedades y edición (1 horas)
2.2.	Capas de forma: propiedades y edición (1 horas)
2.3.	Máscaras como trayectorias (1 horas)
2.4.	Rotobrush (1 horas)
2.5.	Ejercicios del capítulo (2 horas)
3.	**Herramientas de pinceles**
3.1.	Pintar, clonar y borrar (1 horas)
3.2.	Ejercicios del capítulo (2 horas)
4.	**Herramienta de texto**
4.1.	Propiedades en el timeline, animadores y selectores (1 horas)
4.2.	Ejercicios del capítulo (4 horas)
5.	**Chroma key**
5.1.	Chroma key básico: Keylight (1 horas)

5.2.	Chroma key avanzado: Fusión de efectos (1 horas)
5.3.	Ejercicios del capítulo (4 horas)
6.	**Tipos de capas**
6.1.	Capas de ajuste (1 horas)
6.2.	Parentales (1 horas)
6.3.	Track matte (1 horas)
6.4.	Ejercicios del capítulo (3 horas)
7.	**Estabilizado y tracking**
7.1.	Estabilizado (1 horas)
7.2.	Tracking 2D (1 horas)
7.3.	Tracking 3D (1 horas)
7.4.	Ejercicios del capítulo (3 horas)
8.	**Cámaras y luces**
8.1.	Manejo de cámara (2 horas)
8.2.	Objeto Nulo (1 horas)
8.3.	Manejo de luces (2 horas)
8.4.	Ejercicios del capítulo (5 horas)
9.	**Introducción a las expresiones**
9.1.	Concepto y funcionamiento (1 horas)
9.2.	Ejercicios del capítulo (2 horas)
10.	**Taller Workflow**

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
bg. Produce y resuelve procesos básicos de posproducción digital para material infográfico y de video.	
-Compone animaciones de elementos infográficos y videográficos.	-Trabajos prácticos - productos
-Emplea software para postproducción de videos a nivel medio.	-Trabajos prácticos - productos
-Integra diferentes aplicaciones para el desarrollo de proyectos audiovisuales.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Desarrollar trabajos que permitan determinar los avances de los estudiantes en los elementos básicos de manejo del programa.	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas, Creación, división, duplicación y manipulación de capas, Máscaras y capas de forma, Propiedades de transformación y atajos de teclado, Repaso de conceptos básicos de Video Digital SD y HD (Resolución, aspecto de pixel, entrelazado vs. Progresivo, profundidad de color, coordenadas, formatos de video, requerimientos informáticos)	APORTE 1	5	Semana: 4 (01/04/19 al 06/04/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos que permitan aplicar las herramientas y conceptos vistos en los capítulos 3,4y 5	Chroma key, Herramienta de texto, Herramientas de pinceles	APORTE 2	10	Semana: 8 (29/04/19 al 02/05/19)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticas que permitan adquirir destrezas en el uso de los distintos tipos de capa y del estabilizado y tracking	Chroma key, Estabilizado y tracking, Tipos de capas	APORTE 3	15	Semana: 12 (27/05/19 al 01/06/19)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Examen	Cámaras y luces, Estabilizado y tracking, Introducción a las expresiones, Taller Workflow	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (30-06-2019 al 13-07-2019)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo prácticvo que incluya temas de los capítulos 8, 9 y 10	Cámaras y luces, Estabilizado y tracking, Introducción a las expresiones	SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

Clases magistrales en las que se explicarán los aspectos principales de los temas tratados. Clases prácticas demostrativas del uso del After Effects y sus herramientas. Prácticas guiadas en clase de manera que los estudiantes puedan aclarar dudas puntuales que tengan en relación al uso del programa. La entrega de los trabajos se harán con presentaciones de los estudiantes, así explicarán a sus compañeros la forma en que utilizaron las herramientas y de esta manera aportarán al aprendizaje de los demás.

Criterios de Evaluación

Los trabajos prácticos de desarrollarán en relación a los temas expuestos en las clases y las prácticas guiadas, se evaluará la correcta aplicacióin de conceptos, uso de herramientas y creatividad, siempre considerando el cumplimiento de las condiciones puntuales establecidas para cada uno de ellos.

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Adobe	Adobe Systems	Adobe After Effects: Classroom in a book	2009	
CHAD PERKINS	ANAYA MULTIMEDIA	AE CS5 SOLUCIONES PRÁCTICAS	2011	978-84-415-2902-1

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Rafael Ràfols Antoni Colomer	Editorial Gustavo Gili, SA	Diseño Audiovisual	2003	84-252-1538-2

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 01/03/2019

Estado: Aprobado