



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos generales

Materia: PRODUCCION DE MATERIALES MULTIMEDIA I

Código: FLC0262

Paralelo:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO

Correo electrónico ovintimilla@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.	-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Emplea software para postproducción de videos a nivel medio.	-Resolución de ejercicios, casos y otros
-Integra diferentes aplicaciones para el desarrollo de proyectos audiovisuales.	-Resolución de ejercicios, casos y otros

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE ANIMACIÓN: PROPIEDADES BÁSICAS Y COMPOSICIÓN		APORTE	5	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	EJERCICIO DE COMPOSICIÓN INFOGRÁFICA		APORTE	10	Semana: 9 (27/05/20 al 29/05/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOVISUALIZACIÓN ANIMADA - ÁMBITO COMUNICACIÓN		APORTE	10	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Resolución de ejercicios, casos y otros	CORTINILLA DE TELEVISIÓN 8"		APORTE	5	Semana: 19 (al)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOGRAFÍA ANIMADA ALINEADA A UNO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA ONU. DURACIÓN: 1'		EXAMEN	20	Semana: 19-20 (04-08-2020 al 10-08-2020)
Resolución de ejercicios, casos y otros	INFOGRAFÍA ANIMADA ALINEADA A UNO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA ONU. DURACIÓN: 1'		SUPLETORIO	20	Semana: 20 (al)

Metodología

- CLASES TEÓRICAS EXPLICATIVAS DE LAS HERRAMIENTAS Y PROCESOS PARA LA REALIZACIÓN DE ANIMACIONES 2D Y 2.5D EN EL SOFTWARE DE COMPOSICIÓN ADOBE AFTER EFFECTS

- TAREAS PRÁCTICAS DE REFUERZO DE CONCEPTOS TEÓRICOS
- VISUALIZACIÓN DE CASOS DE ESTUDIO

Criterios de Evaluación

- APLICACIÓN DE CONCEPTOS TEÓRICOS
- COMUNICACIÓN Y SÍNTESIS NARRATIVA
- COMPOSICIÓN VISUAL
- RENDER

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
CHAD PERKINS	ANAYA MULTIMEDIA	AE CS5 SOLUCIONES PRÁCTICAS	2011	978-84-415-2902-1
Adobe	Adobe Systems	Adobe After Effects: Classroom in a book	2009	
Rafael Ràfols Antoni Colomer	Editorial Gustavo Gili, SA	Diseño Audiovisual	2003	84-252-1538-2

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **10/03/2020**

Estado: **Aprobado**