



FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

1. Datos

Materia: PRODUCCION DE MATERIALES MULTIMEDIA II
Código: FLC0269
Paralelo: A
Periodo : Septiembre-2020 a Febrero-2021
Profesor: VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO
Correo electrónico: ovintimilla@uazuay.edu.ec
Prerrequisitos:

Código: FLC0262 Materia: PRODUCCION DE MATERIALES MULTIMEDIA I

Nivel: 7

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 0		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
5				5

2. Descripción y objetivos de la materia

En una primera etapa se desarrollarán piezas audiovisuales de diversos temas en base a requerimientos del profesor para reforzar los conocimientos adquiridos en las diferentes herramientas multimedia. Posteriormente y en base a la investigación desarrollada en la asignatura de Planificación de Campañas, se realizarán los productos gráficos y audiovisuales estipulados en cada grupo para obtener el material final de la campaña o proyecto de comunicación seleccionado.

La asignatura de producción de Materiales Multimedia II fusiona las herramientas digitales aprendidas a lo largo de la carrera para la creación de productos audiovisuales de un proyecto o campaña, buscando una aplicación y funcionalidad de los conceptos con la práctica.

Esta asignatura se complementa con materias como Planificación de Campañas, Herramientas Gráficas, Multimedia I, Producción de Video I, Publicidad Televisiva, Producción Radial, Diseño Gráfico, Guiones, Planificación y Proyectos, Comunicación Estratégica y Presentaciones Digitales.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1	SONIDO DIGITAL
1.1	Las 3 escuchas: Escucha causal, semántica y reducida (1 horas)
1.2	Sonido Diegético (2 horas)
1.3	Sonido Extradiegético (2 horas)
1.4	Ejercicios prácticos (15 horas)
2	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP
2.1	Trabajo en capas, capas de ajuste y objetos inteligentes (3 horas)
2.2	Eliminación de fondos y selección de figuras (10 horas)

2.3	Creación de efectos (7 horas)
2.4	Ejercicios prácticos (10 horas)
3	PROYECTO MULTIMEDIA
3.1	Análisis de requerimientos y recolección de materiales (5 horas)
3.2	Producción y postproducción digital (25 horas)

5. 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.

-Integra diferentes herramientas digitales para el desarrollo de proyectos de comunicación.

-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	SONORIZACIONES	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 13 (14/12/20 al 19/12/20)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE VINLUACIÓN INTERNA/EXTERNA	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	APORTE DESEMPEÑO	5	Semana: 16 (04/01/21 al 09/01/21)
Trabajos prácticos - productos	CONCEPTUALIZACIÓN, GUIONIZACIÓN Y SELECCION DE MATERIAL PARA PROYECTO DE VINLUACIÓN INTERNO / EXTERNO	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA PROYECTO DE VINCULACIÓN INTERNO / EXTERNO	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	CONCEPTUALIZACIÓN, GUIONIZACIÓN Y SELECCION DE MATERIAL PARA PROYECTO DE VINLUACIÓN INTERNO / EXTERNO	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL PARA PROYECTO DE VINCULACIÓN INTERNO / EXTERNO	MATTE PAINTING CON PHOTOSHOP, PROYECTO MULTIMEDIA, SONIDO DIGITAL	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 19-20 (25-01-2021 al 30-01-2021)

Metodología

EJERCICIOS DE SONORIZACIÓN, DOBLAJE, ANIMACIÓN

APOYO EN LA PRODUCCIÓN DE AUDIOVISUALES EN PROYECTOS DE VINCULACIÓN E INVESTIGACIÓN

Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACIÓN
SÍNTESIS Y COMPRESIÓN
GUIONIZACIÓN
COMPOSICIÓN VISUAL
CALIDAD DE AUDIO
RENDER FINAL

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
PRICKEN, MARIO	GUSTAVI GILI	PUBLICIDAD CREATIVA: IDEAS Y TÉCNICAS DE LAS MEJORES CAMPAÑAS INTERNACIONALES	2008	978-84-252-1735-7
BERGSTROM, BO.	Promopress	TENGO ALGO EN EL OJO - TÉCNICAS ESENCIALES DE COMUNICACIÓN VISUAL	2009	978-84-935-58819-9

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Chion, M.	Editorial Paidós, Barcelona.	La audiovisión. Introducción a un análisis de la imagen y el sonido.	1993	
Rafols, R., & Colomer, A.	Gustavo Gili.	El diseño audiovisual.	2003	

Web

Autor	Título	Url
Wang, Guangping; Dou, Wenyu; Li, Hairong; Zhou,	Ebscohost. Advertiser Risk Taking, Campaign Originality, And Campaign	http://web.ebscohost.com/ehost/detail?vid=10&sid=f1130c95-e7fd-4567-8fd3-4554b93381c9%40sessionmgr11
No Indica	Prezi	www.prezi.com

Software

Autor	Título	Url	Versión
Prezi	Prezi	Software libre (WEB)	NO INDICA
Adobe	Master Collection	Lab. Mac I, II y A3 UDA	CS5 ã CS6

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **22/09/2020**

Estado: **Aprobado**