



## FACULTAD DE FILOSOFÍA Y CIENCIAS HUMANAS

### ESCUELA COMUNICACIÓN SOCIAL

#### 1. Datos

**Materia:** PRODUCCION DE MATERIALES MULTIMEDIA I  
**Código:** FLC0262  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018  
**Profesor:** VINTIMILLA UGALDE OSCAR GUSTAVO  
**Correo electrónico:** ovintimilla@uazuay.edu.ec  
**Prerrequisitos:**

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

**Nivel:** 6

**Distribución de horas.**

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

Se pretende profundizar en la animación y el manejo de motion graphics. En esencia se abarcará el control de rotoscopías 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.

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 relaciona directamente con asignaturas como video I, publicidad televisiva, herramientas gráficas. Además, el desarrollo de esta materia potenciará 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. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. 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)
<b>2.</b>	<b>Máscaras y capas de forma</b>
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)
<b>3.</b>	<b>Herramientas de pinceles</b>
3.1.	Pintar, clonar y borrar (1 horas)
3.2.	Ejercicios del capítulo (2 horas)
<b>4.</b>	<b>Herramienta de texto</b>
4.1.	Propiedades en el timeline, animadores y selectores (1 horas)
4.2.	Ejercicios del capítulo (4 horas)
<b>5.</b>	<b>Chroma key</b>
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)
<b>6.</b>	<b>Tipos de capas</b>
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)
<b>7.</b>	<b>Estabilizado y tracking</b>
7.1.	Estabilizado (1 horas)
7.2.	Tracking 2D (1 horas)
7.3.	Tracking 3D (1 horas)
7.4.	Ejercicios del capítulo (3 horas)
<b>8.</b>	<b>Cámaras y luces</b>
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)
<b>9.</b>	<b>Introducción a las expresiones</b>
9.1.	Concepto y funcionamiento (1 horas)
9.2.	Ejercicios del capítulo (2 horas)
<b>10.</b>	<b>Taller Workflow</b>

## 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.

-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	EJERCICIO DE ANIMACIÓN	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas, Creación, división, duplicación y manipulación de capas, Propiedades de transformación y atajos de	APORTE 1	5	Semana: 4 (02/04/18 al 07/04/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		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)			
Trabajos prácticos - productos	EJERCICIO DE ANIMACIÓN Y COMPOSICIÓN VISUAL	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas, Herramienta de texto, Herramientas de pinceles, 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 2	10	Semana: 8 (01/05/18 al 05/05/18)
Trabajos prácticos - productos	CORTINILLA TV 8" + INFOGRAFIA ANIMADA DE EVENTO HISTÓRICO DE LA COMUNICACIÓN	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas, Chroma key, Creación, división, duplicación y manipulación de capas, Cámaras y luces, Estabilizado y tracking, Herramienta de texto, Herramientas de pinceles, Introducción a las expresiones, 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), Taller Workflow, Tipos de capas	APORTE 3	15	Semana: 16 (25/06/18 al 28/06/18)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL ¿QUÉ ES COMUNICACIÓN?	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Animación con keyframes, trayectorias y composiciones anidadas, Chroma key, Creación, división, duplicación y manipulación de capas, Cámaras y luces, Estabilizado y tracking, Herramienta de texto, Herramientas de pinceles, Introducción a las expresiones, 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), Taller Workflow, Tipos de capas	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018)
Trabajos prácticos - productos	PRODUCTO AUDIOVISUAL ¿QUÉ ES COMUNICACIÓN?	Ajustes de proyecto y entorno de trabajo, Chroma key, Creación, división, duplicación y manipulación de capas,	SUPLETORIO	20	Semana: 20 ( al )

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
		Cámaras y luces, Estabilizado y tracking, Herramienta de texto, Herramientas de pinceles, Introducción a las expresiones, 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), Taller Workflow, Tipos de capas			

### Metodología

CLASES EXPLICATIVAS  
VISIONADO DE EJEMPLOS  
DESARROLLO DE EJERCICIOS

### Criterios de Evaluación

CONCEPTUALIZACIÓN Y SÍNTESIS  
ANIMACIÓN INFOGRÁFICA: COMPOSICIÓN Y ANIMACIÓN  
COHERENCIA AUDITIVO-VISUAL  
RENDER FINAL

## 6. 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

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **23/02/2018**

Estado: **Aprobado**