

PROGRAMA DE MATERIA

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

MATERIA:	ANIMACIÓN Y POST PRODUCCIÓN AVANZADA				
CENTRO ACADÉMICO:	Ciencias Sociales y Humanidades				
DEPARTAMENTO ACADÉMICO:	Comunicación				
PROGRAMA EDUCATIVO:	Licenciatura en Comunicación e Información				
AÑO DEL PLAN DE ESTUDIOS:	2019	SEMESTRE:	Séptimo	CLAVE DE LA MATERIA:	27582
ÁREA ACADÉMICA:	Lenguajes y realización de productos comunicativos	PERIODO EN QUE SE IMPARTE:	Ago-Dic		
HORAS SEMANA T/P:	HT: 2 HP: 2	CRÉDITOS:	6		
MODALIDAD EDUCATIVA EN LA QUE SE IMPARTE:	Presencial	NATURALEZA DE LA MATERIA:	Teórico - Práctica		
ELABORADO POR:	Lic. Fernando Macías Romo / Lic. Luis Alejandro Sifuentes Zacarías				
REVISADO Y APROBADO POR LA ACADEMIA DE:	Lenguajes y realización de productos comunicativos	FECHA DE ACTUALIZACIÓN:	Julio 2023		

DESCRIPCIÓN GENERAL

Materia de naturaleza teórica-práctica, en la que se busca que los alumnos y las alumnas puedan desarrollar e innovar en la realización de productos comunicativos interactivos, narrativas digitales en diversos soportes mediáticos y multiplataformas para estar a la vanguardia y responder a los constantes cambios en las prácticas de comunicación. Se espera también pueda adquirir los conocimientos necesarios en manejo de equipos, dispositivos y paquetes tecnológicos para realizar productos comunicativos pertinentes y de calidad.

El curso integra los conocimientos adquiridos en materias como Fundamentos del lenguaje audiovisual, Teorías de la Imagen, Fundamentos de Fotografía, Producción Fotográfica, Fotografía Avanzada y Técnicas de Iluminación I, Introducción al Medio Radiofónico y Manejo de Sonido, Producción Televisiva y Estrategias Comunicativas Digitales.

OBJETIVO (S) GENERAL (ES)

Al finalizar el curso, las y los estudiantes dominarán el manejo de softwares de vanguardia para diseñar mensajes audiovisuales en multiplataformas con calidad, responsabilidad social, espíritu innovador y creativo.

PROGRAMA DE MATERIA

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE		
UNIDAD TEMÁTICA I: TEORÍA DE LOS EFECTOS VISUALES		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Los alumnos y las alumnas conocerán la historia de los efectos especiales y su origen. Así como la importancia de su uso como concepto y no como elemento aislado en una producción.	1.1. Efecto especial o ilusión óptica 1.2. Historia de los efectos visuales 1.3. Usos de los efectos especiales (visuales) en cine y en televisión para videos empresariales. 1.4. La importancia del concepto en el uso de los efectos especiales 1.5. Análisis de Efectos sonoros en los efectos especiales. 1.6. Herramientas de uso en los efectos especiales: De cámara, edición, post-producción en animación.	<ul style="list-style-type: none"> • #1 • #2 • #3 • #4

UNIDAD TEMÁTICA II: HERRAMIENTAS DE USO		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Los alumnos y las alumnas conocerán la herramienta principal de uso durante el curso, para empezar a aplicar efectos en sus producciones. After Effects	2.1. After Effects <ul style="list-style-type: none"> • Interfase • Optimización de recursos en memoria • Importar archivos • Creación de composiciones • Manejo de Fotogramas, speed graph, value graphs • Animación en objetos, escala, rotación, movimientos • Máscaras de recorte • Motion Paths 1. Manejo de software de edición y postproducción avanzada <ul style="list-style-type: none"> • Trim pahts Introducción a softwares de edición y postproducción avanzada <ol style="list-style-type: none"> a. La línea de tiempo b. Motion track c. Cámara en movimiento X,Y y Z 2. Formatos de exportación para diversos medios <ol style="list-style-type: none"> a. Compatibilidad de archivos Contenidos procedimentales	<ul style="list-style-type: none"> • #5 • #6 • #7

PROGRAMA DE MATERIA

UNIDAD TEMÁTICA III: EFECTOS VISUALES		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Los alumnos y las alumnas conocerán y aplicarán técnicas de animación en textos, corporativos. Realizarán sus primeras prácticas de producción en el tema. Y aplicará en la edición, los efectos sonoros	3.1 Textos Animados 3.2 Uso de herramientas de texto con efectos especiales • Textos Corporativos <ul style="list-style-type: none"> • Cama gráfica para TV 	<ul style="list-style-type: none"> • #6 • #7 • #8

UNIDAD TEMÁTICA IV: EFECTOS VISUALES		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Los alumnos y las alumnas aprenderán a realizar un estilo de edición y grabación dinámica	4.1 Edición B-roll Realización de edición con corte dinámico	<ul style="list-style-type: none"> • #8

UNIDAD TEMÁTICA V: STORY TELLING		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
Las y los estudiantes entenderán la importancia de crear historias dentro de una producción.	Qué es un Story Telling 1. De qué se compone 2. Los arquetipos 3. Creando historias 4. Ejecutar un proyecto con un story telling 8. Manejo de textos para la imagen corporativa en movimiento 9. Realización de spots promocionales para redes sociales	<ul style="list-style-type: none"> • #8 • #9

PROGRAMA DE MATERIA

UNIDAD TEMÁTICA VI: EFECTOS VISUALES II		
OBJETIVOS PARTICULARES	CONTENIDOS	FUENTES DE CONSULTA
<p>Los alumnos y las alumnas entenderán el uso de diversas herramientas de luz, rotoscopía, mascareo, movimiento de track, para la realización de efectos visuales en las producciones.</p> <p>Los alumnos y las alumnas lograrán entender el análisis de una animación en stop motion y su ejecución.</p> <p>Los alumnos y las alumnas aplicarán los conocimientos de todas las unidades para su aplicación en el proyecto final.</p>	<p>6.1 Rotoscopía en After Effects La magia de la ilusión óptica. Uso de máscaras, rotoscopía y track motion Holograma Touch Atravesando Portales</p> <p>6.2 Efectos visuales con luz y trim paths 6.2.1 Uso de luces, trim paths en After</p> <p>6.3 La magia del Stop Motion 6.3.1 Entendiendo las animaciones en stop motion. 6.3.2 Software a utilizarse Camina volando en stop motion. Star Wars</p> <p>2. Uso de cámara digital 3D 3. Aplicación de efectos avanzados. 4. Recorte de pantalla verde. (chroma key) 5. Corrección de color</p> <p>6. Modelado de objetos 3D en Cinema 4D, para aplicación en televisión 7. Iluminación y configuración de luces en software 3D</p>	<ul style="list-style-type: none"> • #6 • #7 • #10

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Materia teórico – práctica que está diseñada para trabajarse a manera de taller. La clase será de forma presencial y se realizarán también ejercicios en la plataforma universitaria para reforzar los conocimientos.

Para realizar algunas prácticas, se hará uso de los laboratorios de cómputo tanto del Departamento de Comunicación como de los demás departamentos institucionales, respetando en todo momento lineamientos y requisitos de apartado y comportamiento.

Se solicitará -en la medida de lo posible, el uso de paquetería After Effects, Photoshop y también Final cut o algún similar para edición de video.

Los alumnos entregarán sus tareas y trabajos en Aula Virtual o en el drive del correo institucional, por lo que no se aceptarán trabajos fuera de estos medios oficiales.

PROGRAMA DE MATERIA

RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán los recursos del aula (pantalla y audio) para compartir presentaciones y exhibir producciones audiovisuales y multimedia para su análisis.

En apoyo a la elaboración de los productos comunicativos se podrán solicitar los estudios fotográficos, de tv y los laboratorios de cómputo del Departamento de Comunicación.

Se hará uso también de cámara fotográfica, celular, pantallas o fondos Chroma Key, kits de iluminación, cámara DSLR.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

1. Primer examen parcial: 25% de la calificación final

- Entrega de ejercicios y tareas
- Examen escrito

2. Segundo examen parcial: 25% de la calificación final

- Entrega de ejercicios.

3. Tercer examen parcial: 25% de la calificación final

- Entrega de ejercicios.
- Entrega de avances de proyecto final

4. Entrega de proyecto final. 25%

NOTA: Para que el alumno tenga derecho a calificación final, deberá haber presentado en tiempo y forma todos los ejercicios vistos en clase.

FUENTES DE CONSULTA

BÁSICAS:

1. Tecnicas Cinematograficas: Efectos Especiales, Tecnologia de Video y Cine, Tipos de Escenas de Accion, Tecnicas de Animacion, Cine Sonoro 2011
2. Técnicas de edición en cine y video /Ken Dancyger ; José A. Alvarez., Feldman, Simón.
3. La composición de la imagen en movimiento /por Simón Feldman., Poole, Curtis.
4. El manual del profesional de los medios digitales: nuevas herramientas, nuevos métodos /Curtis Poole, Janette Bradley.
5. VFX y Post producción para cine y publicidad: Curso de Digital Matte Painting David B. Mattingly, Anaya Multimedia, 2012.
6. Cursos de especialidad en Crehana, Undemy y Doméstika en After Effects, Ilustrador, Diseño y composición. 2019-2021
7. Curso impartido por Nacim Seaone en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. 2000
8. Oscar en Fotos, imagen líquida. Story telling 2019
9. Crehana El Story Telling. 2020

PROGRAMA DE MATERIA

COMPLEMENTARIAS:

a) Internet. Se anexan ligas

o <https://www.youtube.com/watch?v=HcwYj93xL0c>

o <https://www.youtube.com/watch?v=vIAlea4o870>

o https://www.youtube.com/watch?v=QTFT-H3D_H0

o <https://www.youtube.com/watch?v=7ZUhhFCwMLk>

o <https://www.youtube.com/watch?v=aKyXZDDuA7I>

o <https://www.youtube.com/watch?v=7bWdJX4dnew>

o <https://videohive.net/item/ar-tools/27596414>

o <https://www.youtube.com/watch?v=Otg7I0KtsIE>

o <https://www.youtube.com/watch?v=rAl5ohphCtg>

o <https://www.youtube.com/watch?v=DoQodqTjOn0>

o <https://www.youtube.com/watch?v=eMoZeO6BBpw>

o <https://www.youtube.com/watch?v=cWgK7HG8LWE>

o <https://www.youtube.com/watch?v=cWgK7HG8LWE>

o <https://www.youtube.com/watch?v=mcjTfDJ-6o8>

o <https://www.youtube.com/watch?v=3kzKhedIX1o>