 UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DIVISIÓN** | **LICENCIATURA** | **ACADEMIA** |
| INGENIERÍAS | INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA INTERACTIVA EN ANIMACIÓN DIGITAL |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DE LA ASIGNATURA** | **CLAVE** | **ASIGNATURA ANTECEDENTE**  **(CLAVE Y NOMBRE)** | |
| LABORATORIO DE POSTPRODUCCIÓN | 533334 |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **HORAS CON DOCENTE** | **HORAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTE** | **HORAS A LA SEMANA** | **TOTAL DE HORAS SEMESTRALES** | **CRÉDITOS** |
| 3 | 3 | 6 | 90 | 5.6 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CICLO EN QUE SE IMPARTE** | **ÁREA CURRICULAR** | **ESCENARIOS** |
| 7 | PROFESIONAL | LABORATORIO DE CÓMPUTO/  SET DE TELEVISIÓN |

|  |  |
| --- | --- |
| **AÑO DE REALIZACIÓN** | **NOMBRE DEL PROFESOR** |
| 2017 | MARIA FERNANDA HERNÁNDEZ |

|  |
| --- |
| COMPETENCIA |
| Manipular las técnicas y procedimientos de la etapa de postproducción de acuerdo a las necesidades del usuario generando productos audiovisuales funcionales y de alta calidad. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIDAD DE CONTENIDO**  **(Temas y subtemas)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE** | **HORAS POR UNIDAD** | | |
| **CD** | **AAI** | **TOTAL** |
| 1. Preparación de posproducción  1.1 Agenda de procesos de post producción  1.2 Presupuestado de procesos de post producción  1.3 Formatos de imagen digital, cine y televisión (TV)  1.3.1 Sistemas de transmisión  1.3.2 Resolución de video  1.3.3 Relación de aspecto  1.4 Tipos y formatos de audio   * Frecuencias de muestreo de audio para cine y tv   1.5 Procesos de captura | Aplica los pasos dentro de un proceso de postproducción, para realizar la planeación adecuada de un cortometraje de 3 a 5 minutos de duración. | 3 | 3 | 6 |

| **SEMANA** | **INDICADORES DE DESEMPEÑO** | **SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE** | | | **ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA** | **Experiencias de aprendizaje** | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conocimientos** | **Habilidades** | **Actitudes** | **Con docente** | **Independientes** |
| 1 | Aplicar el proceso de postproducción para elaborar documentos de planeación para un cortometraje | Proceso de producción y postproducción de un cortometraje  Conceptos sobre sistemas de transmisión y resolución de video  Identificación de formatos de audio y video  Proceso para capturar video | Usar lenguaje de producción  Realizar productos creativos  Planificar la serie de pasos a seguir para la elaboración de la documentación  Organizado para seguir procesos | Responsable para el desarrollo de su trabajo  Tolerante para realizar trabajo en equipo  Actitud positiva  Propositivo, para generar proyectos creativos e innovadores | Exponer recursos audiovisuales para análisis grupal  Trabajo en equipos colaborativos para explicar los formatos de imagen y audio para cine y tv  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  1er avance (preproducción)   * Guion técnico * Plan de trabajo * Plan de rodaje * Calendario | Participar en el análisis de recursos audiovisuales  Organización por equipos para realizar exposición  Exponer tema | Realizar un cuadro sinóptico que enliste los procesos de postproducción  Investigar sobre  formatos de imagen y audio para cine y tv y preparar exposición  1er avance de proyecto: Realizar de forma colaborativa un guion técnico, plan de trabajo, plan de rodaje y calendario para un cortometraje  Elaborar un portafolio electrónico de evidencias de forma colaborativa relacionado al cortometraje | Registro de participación  Lista de cotejo para evaluar cuadro sinóptico  Guía de observación para evaluar exposición  Lista de cotejo para evaluar guion |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS** | **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** | **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA** |
| Cañón de proyección de alta resolución  Equipo de cómputo.  Software: Microsoft Office. | Team, A. C. (2012). Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. | Wiatt, H. (2004). Audio Post Production for Television and Film: An introduction to technology and techniques. Elsevier Science.  Compesi, Ronald J. (2007). Video Field Production and Editing. Pearson Education. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN** | |
| Participación en clase  Cuadro sinóptico  Exposición por equipos  Proyecto (guion técnico, plan de trabajo, plan de rodaje y calendario) | 20%  20%  25%  35% |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIDAD DE CONTENIDO**  **(Temas y subtemas)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE** | **HORAS POR UNIDAD** | | |
| **CD** | **AAI** | **TOTAL** |
| 2. Procesos de edición audio y video  2.1 El montaje cinematográfico  2.2 Edición offline o proceso editorial de video  2.3 Edición on-line  2.4 Edición de audio para procesos de postproducción audiovisual | Emplear los elementos y técnicas de tipos de montaje, corte y raccord para realizar la edición de audio y video | 3 | 3 | 6 |

| **SEMANA** | **INDICADORES DE DESEMPEÑO** | **SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE** | | | **ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA** | **Experiencias de aprendizaje** | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conocimientos** | **Habilidades** | **Actitudes** | **Con docente** | **Independientes** |
| 2 | Realizar ejercicios de los tipos de montaje corte y raccord | Conceptos de edición y montaje.  Proceso de postproducción cinematográfica. | Usar lenguaje de producción  Observar las características de una imagen para su análisis  Aplicar el proceso para la edición de audio y video | Respetuoso para realizar trabajo colaborativo  Participativo en clase  Responsable en la manipulación de equipo tecnológico  Asertivo para comunicar ideas | Exposición por parte del profesor sobre las diferencias entre edición offline y online  Presentar recursos audiovisuales para diferenciar los tipos de montaje, corte y raccord  Ejercicios prácticos de manera grupal en laboratorio de computo sobre montaje, corte y raccord | Participar en círculo de conceptos  Organización por equipos para exposición  Participar en el análisis de recursos audiovisuales.  Realizar ejercicios | Lecturas especializadas sobre procesos de edición de audio y video  Realizar cuadro comparativo delas características de  edición offline y online  Preparar exposición de recursos audiovisuales para ejemplificar tipos de montaje, corte y raccord | Registro de participación  Guía de observación para evaluar exposición  Guía de observación para evaluar ejercicios prácticos  Lista de cotejo para evaluar cuadro comparativo |

| **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS** | **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** | **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA** |
| --- | --- | --- |
| Cañón de proyección de alta resolución.  Equipo de cómputo.  Software: Microsoft Office. | Team, A. C. (2012). Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. | Burrows, Thomas D. (2003). Producción de Video: disciplinas y técnicas. México: McGraw-Hill.  Compesi, Ronald J. (2007). Video Field Production and Editing. Pearson Education. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN** | |
| Participación  Exposición  Ejercicios prácticos  Cuadro comparativo | 15%  25%  30%  30% |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIDAD DE CONTENIDO**  **(Temas y subtemas)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE** | **HORAS POR UNIDAD** | | |
| **CD** | **AAI** | **TOTAL** |
| 3.Edición de video  3.1 Proyectos y secuencias  3.2 Importando medios  3.3 Uso de interfaz para edición de video  3.4 Uso de la línea de tiempo  3.4.1 Herramientas de la línea de tiempo  3.4.2 Uso y edición de fotogramas clave  3.5 Composición multicapa  3.5.1 Principio de la cámara multiplano  3.5.2 Uso de capas en tres dimensiones  3.5.3 Modos de fusión de capas en video  3.6 Uso de cámaras virtuales  3.7 Uso de luces virtuales  3.8 Pre-composición | Operar las herramientas de edición de video en la creación de una composición fotográfica multiplano | 6 | 6 | 12 |

| **SEMANA** | **INDICADORES DE DESEMPEÑO** | **SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE** | | | **ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA** | **Experiencias de aprendizaje** | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conocimientos** | **Habilidades** | **Actitudes** | **Con docente** | **Independientes** |
| 3 | Operar las herramientas de la línea de tiempo para realizar una secuencia de imágenes al ritmo de una canción | Interfaz de software de edición | Usar herramientas de la línea de tiempo  Realizar una secuencia de imágenes  Elaborar proyectos creativos | Cooperativo para el desarrollo de actividades  Receptivo a nuevos conocimientos  Tolerante y participativo en el uso de herramientas tecnológicas | Exposición por parte del profesor sobre el manejo de herramientas digitales de línea del tiempo  Ejercicios prácticos en laboratorio de cómputo sobre el manejo de herramientas digitales para realizar secuencia de imágenes | Realizar ejercicios asesorados por el docente sobre el manejo de herramientas digitales de línea del tiempo para realizar secuencia de imágenes | Realizar secuencia de imágenes con ritmo de una canción  Elaborar un portafolio electrónico de evidencia de manera individual sobre ejercicios en clase | Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar secuencia de imágenes |
| 4 | Usar los principios de la cámara multiplano, para crear una composición fotográfica con múltiples planos | Manipulación de videos, imágenes y audio digitales | Realizar proyectos creativos y  originales  .  Manejar recursos electrónicos  Organizado para ejecutar actividades | Responsable en el manejo de herramientas tecnológicas  Propositivo en su trabajo  Participativo para el desarrollo de actividades | Presentar recursos visuales para el análisis grupal de composición fotográfica con múltiples planos  Ejercicios y demostraciones en laboratorio de cómputo sobre el manejo de herramientas digitales para realizar composiciones multiplano | Participar en el análisis de recursos audiovisuales presentados por el docente  Realizar ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales sobre composiciones multiplano | Revisar tutorial sobre composiciones multiplano.  (consultar referencia en recursos y materiales didácticos)  Realizar una composición fotográfica multiplano  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias | Registro de participación  Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar composición fotográfica multiplano  Lista de cotejo para evaluar portafolios de evidencia |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS** | **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** | **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA** |
| Cañón de proyección de alta resolución.  Equipo de cómputo.  Software: Adobe After Effects, Adobe Premiere.  Tutorial  [reTooled.net]. (2012). Photo Multi-Plane in After Effects [Archivo de video]. Recuperado de: https://vimeo.com/37018033 | Faulker, A., & Gyncild, B. (2014). Adobe After Effects CC: 2014. Adobe Press.  Team, A. C. (2012). Adobe Premiere Pro CS6 Classroom in a Book. Adobe Press. | Hurtado, G. (2013). Adobe After Effects Guía Básica. Ecuador: Giro Creativo. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN** | |
| Ejercicios prácticos  Secuencia de imágenes  Composición fotográfica multiplano  Portafolio electrónico de evidencia de actividades  Portafolio electrónico de evidencia de proyecto | 20%  25%  25%  15%  15% |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIDAD DE CONTENIDO**  **(Temas y subtemas)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE** | **HORAS POR UNIDAD** | | |
| **CD** | **AAI** | **TOTAL** |
| 4.Composición de la imagen  4.1 Corrección de iluminación  4.2 Corrección de color  4.2.1 Niveles  4.2.2 Equilibrio de color  4.2.3 Curvas  4.3 Corrección de tiempo  4.4 Herramientas para edición de imagen  4.4.1 Keying  4.4.2 Compositing  4.4.3 Track matte  4.4.4 Alpha matte  4.4.5 Stabilizing  4.4.6 Tracking  4.5 Herramientas de efectos  4.5.1 Desenfocar y enfocar  4.5.2 Distorsionar  4.5.3 Estilizar  4.5.4 Simulación  4.6 Enmascarillados  4.6.1 Rotoscopía  4.7 Pintura vectorial y rasterizado  4.7.1 Puppet Tool  4.7.2 Motion Graphics | Aplica los procedimientos y herramientas sobre composición de imagen para la edición y postproducción de proyectos audiovisuales. | 21 | 21 | 42 |

| **SEMANA** | **INDICADORES DE DESEMPEÑO** | **SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE** | | | **ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA** | **Experiencias de aprendizaje** | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conocimientos** | **Habilidades** | **Actitudes** | **Con docente** | **Independientes** |
| 5 | Utilizar herramientas de edición para el montaje y corrección de escenas | Herramientas de manipulación de videos, imágenes y audio digitales.  Noción de composición, tiempo, iluminación, teoría del color. | Usar herramientas de corrección  Realizar proyectos creativos  Editar un video bajo los criterios técnicos y estéticos. | Tolerante en el uso de herramientas tecnológicas.  Participativo y respetuoso para el trabajo en equipo.  Cooperativo para el desarrollo de actividades  Comprometido con la calidad de su trabajo  Responsable para ejecutar las tareas asignadas | Presentar recursos visuales para analizar herramientas de correcciones en un montaje  Ejercicios y demostraciones sobre el manejo de herramientas digitales  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  2do avance (producción)   * Grabación del cortometraje * Edición y corrección de color, iluminación, etc. | Participación en el análisis de recursos audiovisuales  Realizar ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales  Organización por equipos para elaborar proyecto. | Realizar la grabación de una escena y editar para generar un efecto slow motion  Realizar proyecto 2do avance   * Edición y corrección de color, iluminación, etc.   Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias  Integrar avances del proyecto al  un portafolio electrónico de evidencia de manera colaborativa | Registro de participación  Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar efecto slow motion  Lista de cotejo para evaluar 2do avance del proyecto |
| 6 | Hacer una transmisión en vivo de una cápsula, utilizando pantalla verde | Conceptos de grabación, iluminación y uso de pantalla verde  Manipulación de videos, imágenes y audio digitales | Usar encuadres, ángulos y movimientos de cámara  Usar herramientas de keying  Planear el desarrollo de cápsula | Tolerante para el desarrollo de trabajo colaborativo  Responsable con el uso de recursos y equipo  Receptivo a nuevos conocimientos  Respetuoso ante el trabajo de los demás | Ejercicios, demostraciones respecto a la utilización de la pantalla verde en Set de TV  Trabajo colaborativo para realizar cápsula  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  3er avance (producción)   * Grabación del cortometraje | Ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales  Organizarse en equipos para la planeación de cápsula | Revisar tutoriales sobre Tricaster  (consultar referencia en recursos y materiales didácticos)  Realizar ejercicios de keying.  Realizar video sobre la transmisión de cápsula por equipos  Integrar actividades a portafolio independiente de evidencias  Integrar avances del proyecto al  un portafolio electrónico de evidencia de manera colaborativa | Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar capsula  Lista de cotejo para evaluar 3er avance del proyecto |
| 7 | Grabar y componer una escena en pantalla verde | Conceptos de grabación, iluminación y uso de pantalla verde  Manipulación de videos, imágenes y audio digitales | Uso de herramientas de keying, corrección y edición  Editar un video bajo los criterios técnicos y estéticos  Realizar productos creativos | Responsable con el uso de recursos y equipo  Propositivo para el desarrollo de proyectos audiovisuales  Tolerante a las críticas, sugerencias y opiniones  Respetuoso y tolerante para realizar actividades colaborativas | Trabajo en equipos cooperativos guiados por el docente para grabar escena  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  4to avance (producción)   * Grabación del cortometraje | Organizarse por equipos para realizar la grabación de la escena en pantalla verde asesorados por el docente | Realizar la edición y composición de escena en pantalla verde  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias | Lista de cotejo para evaluar escena en pantalla verde  Lista de cotejo para evaluar 4to avance del proyecto |
| 8 | Realizar ejercicios de estabilización e integración de elementos al cortometraje | Conceptos de estabilización, uso de rastreadores y mattes  Manipulación de videos, imágenes y audio digitales | Editar un video bajo los criterios técnicos y estéticos  Realizar productos creativos  Usar herramienta digital para estabilización e integración | Responsable en el manejo de recursos electrónicos  Trabajo en equipo.  Cooperativo en el desarrollo de actividades  Tolerante a las críticas, sugerencias y opiniones.  Comprometido. | Ejercicios y demostraciones en laboratorio de cómputo sobre:   * Estabilización e integración * Intro de una película usando track y alpha matte.   Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  5to avance (producción)   * Grabación del cortometraje * Estabilización e integración | Ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales para estabilización e integración  Organización por equipos para realizar avances de proyecto respecto a la estabilización e integración  . | Realizar el Intro de película de un cortometraje elegido  Realizar 5to avance de proyecto relacionado a la estabilización e integración de cortometraje  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias  Integrar avances del proyecto al  un portafolio electrónico de evidencia de manera colaborativa | Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar intro de película  Lista de cotejo para evaluar 5to avance del proyecto  Lista de cotejo para evaluar portafolios de evidencia |
| 9 | Realizar ejercicios que incluyan los efectos de desenfocar y enfocar, distorsionar, estilizar y simulación  Aplicar al cortometraje los efectos requeridos según el guion | Parámetros de efectos  Noción de composición, fotografía, efectos especiales | Realizar productos creativos y originales  Manejo de recursos electrónicos  Elaborar efectos visuales | Propositivo para el desarrollo de productos creativos  Participativo en el desarrollo de proyectos  Responsable para realizar actividades  Tolerante y respetuoso a las críticas, sugerencias y opiniones | Ejercicios y demostraciones sobre efectos en laboratorio de cómputo  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  6to avance (postproducción)   * Efectos visuales | Ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales sobre efectos  Organizarse por equipos para proyecto | Realizar ejercicios de efectos  Realizar 6to avance de proyecto para integrar efectos al cortometraje  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias  Integrar avances del proyecto al  un portafolio electrónico de evidencia de manera colaborativa | Guía de observación para evaluar actividades  Lista de cotejo para evaluar 6to avance del proyecto |
| 10 | Realizar una composición creativa utilizando los recursos proporcionados y el método de rotoscopía | Manipulación de videos, imágenes y audio digitales.  Concepto de máscaras, y procedimiento para realizar rotoscopía. | Uso de máscaras y del pincel de rotoscopía.  Manejo de recursos electrónicos  Realizar productos creativos y originales | Responsable en el manejo de recursos electrónicos  Paciente en el uso de herramientas tecnológicas  Cooperativo para el desarrollo de actividades | Ejercicios y demostraciones en laboratorio de cómputo sobre herramienta de rotoscopía | Realizar ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales de rotoscopía | Realizar la composición con rotoscopía  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias | Guía de observación para evaluar ejercicios  Lista de cotejo para evaluar composición |
| 11 | Animar un personaje con puppet tool, según un contexto determinado.  Hacer un video karaoke usando motion graphics. | Conceptos de principios de animación, creación de personajes, ilustración, composición. | Manejo de recursos electrónicos  Realizar productos creativos y originales  Planificar el desarrollo de productos audiovisuales | Paciente en el uso de herramientas digitales  Tolerante a las críticas, sugerencias y opiniones  Cooperativo en el desarrollo de actividades | Ejercicios y demostraciones en laboratorio de computo sobre:   * puppet tool * motion graphics.   Trabajo individual para realizar animación de personaje y karaoke | Ejercicios asesorados por el docente en relación al manejo de herramientas digitales  Planeación de animación de personaje y karaoke | Revisar tutoriales para animar personajes (consultar referencia en recursos y materiales didácticos)  Realizar animación de personaje y  Karaoke  Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias | Guía de observación para evaluar ejercicios prácticos  Lista de cotejo para evaluar animación de personajes  Lista de cotejo para evaluar Karaoke |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS** | **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** | **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA** |
| Cañón de proyección de alta resolución.  Equipo de cómputo.  Software: Adobe After Effects, Sistema Tricaster.  Tutorial:  [CMAC]. (2015). Video Tutorial - Using the TriCaster for Keying and Virtual Sets [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Kt21WYijgMQ  [Videoguys]. (2015). The TriCaster Mini: Creating, Choosing, and Using Virtual Sets [Archivo de video]. Recuperado de:  https://www.youtube.com/watch?v=jkHotd\_SgaQ  [Mt. Mograph]. (2013). Summit 4.1 - Character Rigging - After Effects [Archivo de video]. Recuperado de:  https://www.youtube.com/watch?v=3yRFBgojsHk  [Mt. Mograph]. (2013). Summit 4.2 - Character Rigging - After Effects [Archivo de video]. Recuperado de:  https://www.youtube.com/watch?v=J9YlzbxxcoE | MEDIAACTIVE (2014). Aprender Adobe After Effects CC: 100 ejercicios prácticos. Alfaomega, Marcombo. Disponible en: http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php  Meyer, T., & Meyer, C. (2010). Creating motion graphics with After Effects essential and advanced techniques. Focal Press. | Hurtado, G. (2013). Adobe After Effects Guía Básica. Ecuador: Giro Creativo.  Perkins. C. (2010). How to cheat in After Effects. Focal Press.  Gutiérrez, M. (2008). Producción de Televisión: géneros, lenguaje, equipo, técnicas. Trillas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN** | |
| Participación  Ejercicios prácticos  Escena con efecto slow motion  Capsula  Composición de escena en pantalla verde  Intro de película  Composición rotoscopía  Animación personaje  Karaoke  Avances del proyecto  Portafolio electrónico de evidencia de actividades  Portafolio electrónico de evidencia de proyecto | 5%  5%  10%  10%  10%  10%  10%  10%  10%  10%  5%  5% |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **UNIDAD DE CONTENIDO**  **(Temas y subtemas)** | **RESULTADO DE APRENDIZAJE** | **HORAS POR UNIDAD** | | |
| **CD** | **AAI** | **TOTAL** |
| 5. Composición final con audio  5.1 Integración de audio y video  5.2 Uso de audio en la línea de tiempo  5.3 Herramientas para edición de audio  5.4 Tipos de previsualizaciones  5.5 Formatos de exportación | Utilizar herramientas tecnológicas para elaborar efectos sonoros, doblaje y música en proyectos audiovisuales. | 3 | 3 | 6 |

| **SEMANA** | **INDICADORES DE DESEMPEÑO** | **SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE** | | | **ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA** | **Experiencias de aprendizaje** | | **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Conocimientos** | **Habilidades** | **Actitudes** | **Con docente** | **Independientes** |
| 12 | Realizar el doblaje de la parodia de una película  Integración y edición de voces, efectos sonoros y musicalización del cortometraje | Manipulación de videos, imágenes y audio digitales.  Conceptos de doblaje, foleys, composición musical. | Elaboración de foleys  Uso de herramientas de edición de audio  Sincronizar audio con imágenes  Realizar productos creativos y originales | Propositivo y entusiasta ante el desarrollo de proyectos creativos  Responsable en el manejo de recursos y equipo  Tolerante para el desarrollo de actividades colaborativas | Presentar videos del proceso de creación de foleys para una producción cinematográfica  Ejercicios, demostraciones en cabina de radio y laboratorio de cómputo para realizar efectos sonoros, doblaje y música  Trabajo en equipos cooperativos para realizar doblaje de parodia  Método de proyectos de forma colaborativa para elaborar cortometraje con duración de 3 a 5 minutos  7mo avance (postproducción)   * Efectos sonoros   Trabajo colaborativo para presentar proyecto | Participar en el análisis de video acerca del proceso de creación de foleys para una producción cinematográfica  Organizarse en equipos para elaborar guion para doblaje de parodia  Organización por equipos para proyecto  Presentar proyecto | Grabar voces y realizar el armado de parodia  Realizar el 7mo avance del proyecto   * Composición final * Exportación del cortometraje   Integrar actividad a portafolio independiente de evidencias  Integrar avances del proyecto al  un portafolio electrónico de evidencia de manera colaborativa | Registro de participación  Lista de cotejo para evaluar parodia  Rúbrica para evaluar proyecto  Lista de cotejo para evaluar portafolios |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS** | **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA** | **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA** |
| Cañón de proyección de alta resolución  Equipo de cómputo  Software: Adobe After Effects, Adobe Premiere  Consola de audio (pro tools, cube, etc)  Videos:  [Stygma Beast]. (2017). ASÍ SE HACEN LOS EFECTOS DE FOLEY INCREÍBLE / VIDEO SATISFACTORIO [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=oyRHH3RP3V4 | Faulker, A., & Gyncild, B. (2014). Adobe After Effects CC: 2014. Adobe Press. | Wiatt, H. (2004). Audio Post Production for Television and Film: An introduction to technology and techniques. Elsevier Science. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN** | |
| Participación  Doblaje parodia  Proyecto (cortometraje de 3 a 5 minutos)  Portafolio electrónico de evidencia de actividades  Portafolio electrónico de evidencia de proyecto | 10%  20%  30%  20%  20% |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN FINAL** | |
| **Consiste en tres evaluaciones parciales** | |
| Primer parcial  Segundo parcial  Tercer Parcial | 33.33%  33.33%  33.33% |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE DE LA ASIGNATURA** | **CLAVE** |
| LABORATORIO DE POSTPRODUCCIÓN | 533334 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PERFIL DOCENTE | | | | | | | |
| NIVEL DE ESCOLARIDAD | FORMACIÓN PROFESIONAL | EXPERIENCIA PROFESIONAL | | | EXPERIENCIA DOCENTE | | |
| ÁREA DE DESEMPEÑO | ACTIVIDADES PROFESIONALES | AÑOS | NIVELEDUCATIVO | ASIGNATURAS | **AÑOS Y/O SEMESTRES** |
| Maestría | Licenciatura en: Ingeniería en animación digital, Ingeniería en diseño y animación digital,  Diseño Gráfico,  Animación Digital, Comunicación Gráfica,  Ciencias de la comunicación, Comunicación visual  Maestría en:  Diseño Digital, Diseño Gráfico, Animación Digital, Arte digital y efectos visuales | Tv o cine,  Artes visuales, Educación, Consultorías de comunicación y diseño | Post-producción,  Desarrollo de proyectos interactivos,  Efectos especiales | 3 | Licenciatura/  Posgrado | Producción audiovisual, Postproducción audiovisual,  Motor de videojuegos | 2 |

|  |
| --- |
| **OTROS CONOCIMIENTOS DESEABLES** |
|  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **Mtro. de asignatura** | **Presidente de Academia** | **Coordinador pedagógico** |