

**PROGRAMA DE ESTUDIOS**

# **DESARROLLOS DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN**

**PRODUCCIÓN  
MULTIMEDIA II**

**Tema**

**ENTREGA DE TRABAJOS PRIMERA  
PARTE**

## ENTREGA DE TRABAJOS PRIMERA PARTE

Al finalizar las sesiones, los participantes podrán planificar, desarrollar y presentar un proyecto final en After Effects aplicando técnicas avanzadas de animación, efectos visuales y composición.

### TEMARIO:

1. Introducción al Proyecto Final
  - Definición del concepto y objetivos
  - Ejemplos de proyectos finales exitosos
2. Planificación del Proyecto
  - Creación de un guion gráfico (Storyboard)
  - Organización de recursos y archivos
3. Desarrollo de la Composición Inicial
  - Creación y configuración de la composición
  - Importación de elementos gráficos y multimedia
  - Uso de capas y animaciones iniciales

### 1. INTRODUCCIÓN AL PROYECTO FINAL

#### 1.1 Definición del Concepto y Objetivos

- Identificación del propósito del video (publicidad, animación, efectos visuales, etc.).
- Elección del estilo visual y la narrativa.
- Análisis de referencias y tendencias actuales en animación y video.

#### 1.2 Ejemplos de Proyectos Finales Exitosos

- Revisión de ejemplos de trabajos profesionales y estudiantiles.
- Discusión sobre los elementos clave de cada proyecto.

- Establecimiento de expectativas para la entrega final.

## 2. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

### 2.1 Creación de un Guion Gráfico (Storyboard)

- Elaboración de bocetos con escenas clave.
- Diseño de la estructura del video y sus transiciones.
- Definición de los efectos visuales y animaciones a utilizar.

### 2.2 Organización de Recursos y Archivos

- Recolección de imágenes, videos y gráficos necesarios.
- Organización de archivos dentro de After Effects.
- Configuración de ajustes iniciales del proyecto.

## 3. DESARROLLO DE LA COMPOSICIÓN INICIAL

### 3.1 Creación y Configuración de la Composición

- Selección de la resolución, fotogramas por segundo y duración.
- Importación de elementos gráficos y multimedia.
- Uso de capas para organizar la animación.

### 3.2 Uso de Capas y Animaciones Iniciales

- Aplicación de keyframes para animaciones básicas.
- Uso de máscaras y modos de fusión.
- Implementación de efectos de color y corrección de imagen.

