

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.

