Rectangle 10

BELLAS ARTES

ENTIDAD UNIVERSITARIA

FACULTAD : ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA : DISEÑO GRÁFICO

SEMESTRE : 5

SEMINARIO :

PROFESOR : EDIER BECERRA

ASIGNATURA: GRÁFICA DIGITAL V

CÓDIGO :

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:3 HORAS

**REQUISITOS:**Rectangle 10

Gráfica Digital IV

**MICRODESCRIPCIÓN:**

| Esta asignatura permite al estudiante adentrarse en el conocimiento de un novedoso campo de expresión, ofrecido por las tecnologías de comunicación digital, que posibilitan el paso del mundo análogo al de la virtualidad, con todas sus características en cuanto a la producción e intervención de la imagen, del texto, del color y las posibilidades de simulación. En el quinto semestre el estudiante adquirirá conocimientos del software especializados en Diseño Audiovisual de acuerdo con los requerimientos del diseño y de la comunicación visual.  Los medios electrónicos ganan terreno de manera vertiginosa en la última década, gracias a la masificación de recursos informáticos y la convergencia de contenidos en formato digital. Las expresiones audiovisuales colonizan espacios sociales diferentes al cine y la televisión; apareciendo en forma de espacios interactivos, pantallas en espacios públicos, video-vallas, WebTv, teléfonos y dispositivos móviles. El diseñador gráfico no puede quedar al margen de la generación y adecuación de contenidos para todos estos canales, en los que el trabajo en equipos interdisciplinarios es requisito fundamental, dada la complejidad operativa de los nuevos recursos. |
| --- |

**OBJETIVOS:**

| GENERAL:  Articular diversos recursos tecnológicos para la consolidación de productos y recursos audiovisuales orientados a medios electrónicos, entendiendo el papel del diseñador gráfico en los grupos de trabajo de postproducción.  ESPECIFICOS:   * Dominar el procedimiento de edición digital de video para ensamblar piezas audiovisuales propias de un graficador para medios electrónicos * Entender el valor del proceso incremental de la producción audiovisual y la relación práctica entre las fases de preproducción, producción y postproducción. * Reforzar mediante la aplicación de los conocimientos y destrezas adquiridos durante las asignaturas previas de “fotografía” e “informática” * Conocer tecnologías y técnicas propias de la postproducción digital para la generación de recursos orientados a enriquecer discursos y productos audiovisuales. |
| --- |

**COMPETENCIAS A DESARROLLAR:**

| **Competencias de comunicación visual.**  Capacitar en la comunicación gráfica mediante la construcción inteligible de signos usando diversidad de medios análogos y digitales, a partir de la indagación del mundo perceptivo del ser humano y de los diversos entornos culturales que este construye para fortalecer la comprensión de la imagen y su mensaje.  Resultados de aprendizaje:  1. Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.  2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).  3. Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.  4. Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde. |
| --- |

| Además el estudiante desarrollará competencias relacionadas con la capacidad de organización y planificación de su trabajo, adquiriendo habilidades en el uso de herramientas informáticas que le permitan dominar el lenguaje digital que actualmente facilita la convergencia de imágenes y sonido, en productos editables y distribuibles mediante el uso de tecnologías de información y comunicación. Comprenderá la importancia del trabajo en equipos de carácter interdisciplinar y desarrollará habilidades para la comunicación y el intercambio de ideas con profesionales de áreas de conocimiento afines. |
| --- |

**DESARROLLO TEMÁTICO:**

| 1. **Semana**: **Introducción**, Presentación programa, metodología, discusión de los contenidos. 2. **Semana:** **Antecedentes:** Historia: de lo Análogo a lo Digital. La postproducción de video en los 70, 80 y 90. Principales innovaciones en la industria audiovisual. Introducción a software de edición (FinalCut – Premiere). 3. **Semana**: Introducción al grafismo audiovisual. Herramientas básicas de edición digital por FinalCut. Insertar y sobre escribir, manejo de capas de audio y de video, niveles. 4. **Semana:** Historia del grafismo audiovisual. Herramientas básicas de edición digital por FinalCut II 5. **Semana:** **Desarrollo del Primer parcial** 6. **Semana:** Animación, rotoscopia y stopmotion. Adobe Photoshop para postproducción de video. 7. **Semana:** La captura de contenidos en video y el volcado de datos. Video para y desde Dispositivos móviles.   **Semana:** Introducción a la generación de efectos digitales en After Effects, corrección de color.   1. **Semana: Desarrollo del Segundo parcial** 2. **Semana:** Principios básicos de generación de efectos digitales. Manejo de interfaces. 3. **Semana:** Manejo óptimo del Timeline, velocidades y transiciones. 4. **Semana:** Composiciones y precomposiciones, paquetes audiovisuales para internet, video multimedia y televisión. 5. **Semana:** Efectos digitales multicapa y opciones de renderizado. 6. **Semana:** Asesorías del trabajo final 01 7. **Semana:** Asesorías del trabajo final 02 8. **Semana: Entrega del trabajo Final.**   **17**. **Semana: Evaluación final** |
| --- |

**METODOLOGÍA:**

| * Exposición de la teoría y casos de ejecución en mundo real por parte del docente, ejercicios prácticos, de investigación y de creatividad para los alumnos como complemento. * Se utilizará material audio sonoro, presentaciones multimedia y videos como complemento de las exposiciones. * El docente considera que es importante la asistencia y participación del estudiante en la clase. * Después de 15 minutos de la hora de inicio según el horario, se considera el estudiante ausente para la evaluación de dicha clase quien no esté dentro del aula. Esto incluye las fechas de parciales y final. * El alumno que no presente trabajos, talleres y/o entregas a la fecha y hora indicada sin la debida justificación, no tendrá nota y no se recibirán éstos posteriormente, salvo autorización del programa de Diseño gráfico. * Los trabajos en grupo podrán ser evaluados cuantitativamente de manera individual, teniendo en cuenta la participación y compromiso de cada uno de sus integrantes. |
| --- |

**SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

| Durante la realización del curso se generarán tres productos audiovisuales acordes con los diferentes estadios evaluativos (en estos se evaluará tanto el dominio de las técnicas en el manejo de los diferentes programas informáticas de edición y generación de efectos de video, como la aprehensión de conocimientos acerca del grafismo audiovisual).  Evaluación 01: Escena de doblaje en parejas. Ejercicio en el que exploraremos la edición de video, formas y efectos de transición simple, aplicación de audios y música, manejo de tipografía fija como en movimiento.  Evaluación 02: Animación en Motion graphics 1 min. Durante este segundo ejercicio los alumnos de la clase realizarán diversas piezas aplicando la imagen en movimiento y las tendencias que se presentan en internet.  Evaluación 03: Producto audiovisual 2 minutos mínimo proveniente del proyecto de Diseño V (Proyecto integrador). Esta pieza audiovisual de realización más compleja nos permitirá evaluar los conocimientos adquiridos durante el curso tanto a nivel teórico como práctico por medio del montaje de un videoclip.  Para la realización de estos productos audiovisuales se utilizará, en la medida de lo posible, material de archivo, videos de libre uso e imágenes propias. |
| --- |

**LECTURAS BÁSICAS:**

| * Millerson, G (1997) Manual de Producción de Video: Paraninfo * Zettl, H. (1999) Manual de Producción de TV. * México: Thomson Editores. * Browne, S.E.El montaje en la cinta de video. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española. Madrid, 1989. * Dancyger, K. Técnicas de Edición En Cine y Video. Editorial Gedisa. Serie Multimedia. Barcelona, 1999 * McGrath, D.Montaje & postproducción. Colección Cine. Ed. Océano. Barcelona, 2001. * [www.lynda.com](http://www.lynda.com) * **tv.adobe.com** |
| --- |

**BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL:**

| **ZETTL, Herbert** [**Manual**](http://200.24.107.48:80/ALEPH/A5R7YI12EMME113DIYRMJ51KFAUD1AY4IYKT947QXBX88CSEPA-02073/SCAN-ACC-X/000036251) **de Producción de Televisión**    **WONG, Wucius** [**Principios**](http://200.24.107.48:80/ALEPH/A5R7YI12EMME113DIYRMJ51KFAUD1AY4IYKT947QXBX88CSEPA-02073/SCAN-ACC-X/000036251) **del diseño en color**    **FRUTIGER, Adrian** **Signos, Símbolos, Marcas y Señales**    **GUBERN, Roman** [**Historia**](http://200.24.107.48:80/ALEPH/A5R7YI12EMME113DIYRMJ51KFAUD1AY4IYKT947QXBX88CSEPA-02073/SCAN-ACC-X/000036251) **del Cine**  <http://finalcutestudio.blogspot.com/>  <http://www.blogacine.com/2005/09/14/noticias-y-trucos-sobre-final-cut-pro/>  <http://finalcutblog.blogspot.com/>  <http://adobe-after-effects.malavida.com/manuales/>  <http://www.foro3d.com/f12/trucos-tips-sobre-after-effects-59498.html>  <http://descargas.abcdatos.com/tutorial/descargarL4426.html>  <http://adobe.tv> |
| --- |