

COLEGIO NACIONAL DE MONSERRAT
COMUNICACIÓN VISUAL
PROGRAMA DE INFORMÁTICA APLICADA II
TERCER AÑO
Plan de estudio 2005
Vigente desde ciclo lectivo 2022

FUNDAMENTACIÓN

En esta asignatura el estudiantado podrá adquirir los conocimientos básicos y avanzados para manejar la aplicación más utilizada en animación digital para su desarrollo personal y profesional. Los contenidos del programa se articulan con los objetivos planteados con el fin de promover un aprendizaje significativo. Así, se pretende que puedan crear piezas de animación digital de calidad con un alto acabado profesional. Se proponen también actividades de reflexión abordando temáticas de actualidad como la seguridad e identidad digital, el desarrollo de nuevas plataformas que abren camino a nuevos productos y formatos digitales y estrategias de inserción en el mercado laboral.

OBJETIVOS

Objetivos Generales:

- Adquirir los conocimientos y práctica necesaria para analizar y entender el proceso de producción de piezas audiovisuales realizadas con animación digital para después volcarlas en la creación de contenidos de autoría propia.

Objetivos específicos:

- Conocer las posibilidades y el uso de una aplicación de animación multimedia.
- Entender los distintos pasos del proceso de producción de contenido audiovisual.
- Realizar piezas de animación digital de acabado profesional acorde con las demandas de la industria audiovisual.
- Afianzar el conocimiento en el uso de sistemas de almacenamiento online, seguridad e identidad digital.

CONTENIDOS

UNIDAD N° 1: Conceptos básicos de video.

Definición de video. Formatos de video y cine digital: proporción de píxeles, relación de aspecto, velocidad de fotogramas, color (espacios de trabajo y profundidad de bits). Edición de video. La línea de tiempo. Edición offline y edición online. Monitores. El ecualizador. El decibelio como unidad de medida. Niveles de la voz, la música y el ambiente. Principios de montaje, sonido y musicalización. Edición básica de audio y video.

UNIDAD N° 2: Animación por composición.

Fundamentos y principios de la animación. Técnicas analógicas, digitales y mixtas. Diferencias entre softwares de composición, animación 2d y 3d. Composición multicapa, espacio de trabajo, línea de tiempo, fotograma clave y curvas de movimiento. Animación básica con propiedades de capas: Posición, punto de ancla, escala, rotación y opacidad. Importación de archivos y conectividad con softwares de dibujo vectorial y edición gráfica. Tipos de material de archivo (video, imagen y sonido).

UNIDAD N° 3: Herramientas y técnicas avanzadas.

Máscaras. Modo de fusión de capas. Capa de Formas. Herramienta pluma. Objetos Null. Capas de ajustes. Animación Tipográfica. Efectos y scripts más utilizados. Cámaras y luces. Diferencias entre Animación 2D, 2.5D y 3D. Corrección básica de Color: Curvas RGB, tono, saturación y niveles. Chroma Key. Canal Alfa.

UNIDAD N° 4: Exportación, almacenamiento y publicación.

Parámetros más utilizados de exportación. Formatos y Codecs. Plataformas online para publicar videos. Copyright. Formatos para Redes Sociales. Plataformas de almacenamiento y distribución de contenido.

MODO DE EVALUACIÓN

Teórico - práctico.

Se evaluará al alumnado por medio de trabajos teórico-prácticos en los cuales deba desarrollar piezas de animación digital de autoría propia donde refleje el conocimiento, la práctica y la reflexión de lo aprendido en clases. Serán criterios de evaluación, además de lo aprendido en clase, la calidad del diseño y la animación, la capacidad para resolver problemas, la actitud para encarar cada trabajo, la puntualidad y la prolijidad en las entregas.

CARGA HORARIA: 2 hs. cátedra

BIBLIOGRAFÍA

Bourriaud, N. (2000) *Postproducción. Adriana Hidalgo.*

Williams, R. (2001) *Kit De Supervivencia Del Animador.* Faber and Faber Limited.

WEBgrafía

El Asmar, C. (2006-2021) *Motionographer®.* <https://motionographer.com>



Universidad Nacional de Córdoba
2022 - Las Malvinas son argentinas

**Hoja Adicional de Firmas
Informe Gráfico**

Número:

Referencia: Programas de Comunicación Visual - Informática Aplicada II

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.