MEDIOS DIGITALES III

CARRERA: 110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico.
DOCUMENTO: Propuesta programática para el curso AP7114.
CURSO: AP7114 Medios Digitales III.
GRUPO: 01.
MODALIDAD: Semestral.
REQUISITO: AP7109 Medios Digitales II.
CORREQUISITO: AP7115 Sistemas de Reproducción III.
CREDITOS: 2 créditos.
NIVEL: VIII Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional
HORARIO DE CLASE: Jueves 5:00 pm - 8:00 pm / Viernes 5:00 pm - 8:00 pm
HORAS CONTACTO: 6 horas presenciales.
HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: 2 horas semanales, cuanto menos.
HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: 2 horas semanales, cuanto menos.
CICLO LECTIVO: I Semestre I Ciclo Lectivo 2024.
PROFESORADO: Lic. Jorge Gutiérrez Cascante. Lic.
E-MAIL: jorgeguti83@gmail.com | jorgealberto.gutierrez@ucr.ac.cr |CEL: 8326-9823
ENTORNO VIRTUAL: Bajo virtual

Descripción del Curso

El gran impacto de la computación y el Internet en el quehacer de múltiples disciplinas y la vida diaria, ha ampliado el perfil profesional del diseñador gráfico. Hoy día el mercado demanda un diseñador con dominio de diferentes paquetes de software especializado web, así como conocimientos en el diseño de piezas multimediales. Los 'productos' digitales se caracterizan por contener información en formato digital y por ser multimediales, es decir que incluyen elementos tales como sonido, imágenes, texto, movimiento y línea temporal. Asimismo el fenómeno de la interactividad ha modificado el paradigma de la comunicación visual permitiéndole al usuario/espectador controlar la presentación y entrega misma de la información.

Es imperativo que el diseñador gráfico domine adecuadamente estas nuevas tecnologías de representación. Para ello, es necesario dotarlo de las destrezas y habilidades técnicas en el uso de software especializado. La soltura en el manejo del software le permitirá al diseñador orientar y potenciar su creatividad dentro de las posibilidades que el medio permite. Este curso introduce al estudiante en el estudio de software especializado para el diseño de piezas multimediales tales como sitios web, animaciones e interfaces gráficas. Es un curso de carácter técnico donde interesa primordialmente que el estudiante se familiarice con la producción de estos medios.

Objetivo Generales

Desarrollar conocimientos y destrezas en el uso de software especializado para la producción de piezas multimediales de diseño gráfico.

Objetivos Específicos

1. Dominar en un nivel básico los diferentes paquetes de software del mercado para crear productos web, y animación.
2. Desarrollar prácticas en computadora utilizando el software de estudio.
3. Desarrollar destrezas y habilidades en el uso del software de estudio.
4. Identificar estrategias de uso de aplicaciones para desarrollar diversos productos digitales tales como web, animación.
5. Conocer elementos sobre principios de animación 2D para su utilización en pantalla.

CONTENIDOS

Animación

- Interfaz del software
- Herramientas de dibujo
- Animación básica: la línea de tiempo y sus elementos
- Capas, máscaras y guías de recorrido
- Tweening (motion and shape)
- La animación tipo motion y sus variantes
- Símbolos e instancias
- Bitmaps
- Botones
- Uso básico de Action Script
- Manipulación de textos
- Publicación de documentos
- Principios de animación 2D
- Usabilidad
- Diseño de interfaz

Metodología y estrategia didáctica

El aula es un laboratorio de cómputo en el que se desarrollan prácticas, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los estudiantes. El trabajo es de carácter individual donde cada estudiante debe realizar prácticas en computadora sobre los temas vistos en clase. Habrá sesiones de presentación de muestras interactivas, de modo que el estudiante pueda identificar y analizar las características del diseño interactivo aplicado y claridad en la eficiencia de la estructura comunicacional.

Cronograma

Clase	Fecha	Temática
1	14-15 marzo	Presentación del curso. After Effects, entorno de trabajo, aspectos básicos del flujo de trabajo.
3	21-22 marzo	PRINCIPIOS BASICOS DE ANIMACION After Effects. Flujo de trabajo, máscaras, efectos, timeline. Tarea 1: Definir 3 opciones de proyecto
5	28-29 marzo	**SEMANA SANTA**
7	4 - 5 abril	CAPAS DE TEXTO / MASCARAS / ESCRITURA AUTOMATICA CAPAS DE FORMA Tarea 2: Animación con sólidos
8	11-12 abril	ASINCRONICA - Herramienta Posición Libre (Puppet Tool). - Vínculos y Precomposiciones - Vincular Capas. - Crear precomposiciones. Tarea 3: Animación tipográfica
10	18-19 abril	- Capas de Ajuste y Objetos Nulos Tarea 4: Animación de personaje
12	25-26 abril	Efectos y animación en imagen real. Rotoscopia. Tarea 5: Ejercicio con objetos nulos

14	2-3 mayo	ENTORNO 3D Y CAPAS DE CÁMARA Texto 3D y Capas de Luz. Tarea 6: Clip de 10 segundos con rotoscopia
16	9-10 mayo	Guión y estructura narrativa. Reels y animación para redes sociales Tarea 7: Animación de formas y texto usando al menos 2 cámaras
18	16-17 mayo	Storyboard, Moodboard, bocetos. Tarea 8: Propuesta de guión
20	23-24 mayo	Premiere Pro: Introducción al programa, su interfaz y sus herramientas básicas. Tarea 9: Definir moodboard y línea gráfica
22	30-31 mayo	Premiere Pro: Crea secuencias de vídeo manipulando el timeline, las transiciones y los títulos Tarea 10: Presentar clip de 10 segundos.
24	6-7 junio	Fotogramas clave, la reasignación del tiempo, las máscaras, la reestructuración automática de una secuencia y el panel de gráficos. Edición de color, audio y exportar. Arquetipos Tarea 11: Presentar clip de 10 segundos.
26	13-14 junio	Inicio de Proyecto: Pre producción y cronograma de producción Tarea 12: Presentar arquetipos
28	20-21 junio	Desarrollo de proyecto Tarea 13: Avance de proyecto
30	27-28 junio	Desarrollo de proyecto Tarea 14: Avance de proyecto
32	4-5 julio	Desarrollo de proyecto Validación Tarea 15: Avance de proyecto

34	11-12 julio	Presentación final
36	18-19 julio	Ampliación

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

Aprovechamiento	15%
Bitácora digital (Spark)	20%
Ejercicios semanales	30%
Proyecto final	35%

No se aceptarán trabajos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el desarrollo del curso. Se evaluará aspectos teóricos, proceso, la propuesta, la técnica y la presentación.

NORMAS DEL CURSO

• Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cinco ausencias o su equivalente en llegadas tardías (4 tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada. Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informarlo cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia. Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.
• Bibliografía: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación. Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.
• Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.
• Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en 2% del

porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.

• Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.

• No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.

• Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

• Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.

• Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.

• Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teóricoprácticos que faciliten su desempeño. Todo trabajo debe contar con una portada y referencias. Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc.

• Si se comprueba el plagio el proyecto recibirá una calificación de cero y se aplicarán las sanciones correspondientes dado que es considerado como falta grave según el “Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica”.

• El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para revisión, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y almacenamiento. Por lo que No se acepta la pérdida o daño de estos como justificación de ningún tipo.

Cuando el profesor lo indique, se asignarán tareas que deberán ser enviadas al grupo de mediación virtual. Modalidad bajo virtual.

Bibliografía Básica

Macromedia Dreamweaver 4. Using Dreamweaver 4. San Francisco: Macromedia, Inc., 2000.
Weinman, Lynda. Photoshop /ImageReady for the web. HOT. Berkeley: Lynda.com/books, 2003.
New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.
Yeung, Rosanna. Flash MX2004. Hands on Training. Berkeley: Lynda.com/books, 2004.
Goto, K. & Cotler, E. Web Redesign, Workflow that Works. Indiana: New Ryders. 2002.
McCloud, Scott. Understanding Comics. New York: Harper Collins, 1993.

E. England; A. Finney. Managing Multimedia. Project Management for Interactive Media. Essex: Addison-Wesley, 1999.
Arte y Diseño por Ordenador. MC Ediciones. (Revista)
New Media. New narratives. American Center for Design Journal. Number 2, 2000.
Goto, K. & Cotler, E. Web Redesign, Workflow that Works. Indiana: New Ryders. 2002.
E. England; A. Finney. Managing Multimedia. Project Management for Interactive Media.
Essex: Addison-Wesley, 1999.
Arte y Diseño por Ordenador. MC Ediciones. (Revista)
Revista virtual de artes gráficas, Colombia.
www.artesgraficas.com