



ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Multimedia IV				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller	CLAVE	IF184		
II	CARRERA	Ingeniería en Comunicación Multimedia (CML) Técnico Superior Universitario en Multimedia (PML)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Especializante Obligatoria				
III	PRERREQUISITOS	IF183				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	48 hrs	PRÁCTICA	32 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	8 Créditos				
FECHA DE CREACIÓN		Mayo de 2009				
FECHA DE MODIFICACIÓN		Julio de 2016				
FECHA DE EVALUACIÓN		Junio de 2017				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante identifica los procesos y herramientas que se manejan en el desarrollo de efectos especiales y animación, crea material audiovisual a través de las herramientas de realización de efectos especiales y animación, e integra este material en proyectos profesionales aplicados a medios audiovisuales y multimedia.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- 1) El estudiante define que es un efecto especial y los tipos que hay así como el software existente para su realización así como su aplicación.
- 2) El estudiante reconoce, emplea e interpreta la interfaz de After Effects manejando el software.
- 3) El estudiante integra el uso de Illustrator y Photoshop con el software de After Effects a través de prácticas aplicadas.
- 4) El estudiante reconoce, crea y aplica la animación de texto a un producto audiovisual con el software de After Effects.
- 5) El estudiante reconoce, crea y aplica la técnica de Chroma Key así como su integración y manejo en el software de After Effects.
- 6) El estudiante reconoce, crea y aplica efectos avanzados de capas así como el uso de luces y efectos visuales en un producto audiovisual con el software de After Effects.
- 7) El estudiante reconoce, crea y aplica el manejo de cámaras, luces y capas en un ambiente 3D en el software de After Effects.



- 8) El estudiante reconoce, crea y aplica máscaras en el software After Effects para su aplicación en un proyecto audiovisual.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

El presente curso, proporcionara al alumno las técnicas, procesos, herramientas y conocimientos necesarios para el manejo de efectos especiales en la etapa de postproducción de un proyecto multimedia. Se capacitara al alumno en el manejo del software de After Effects como herramienta profesional de efectos especiales. Podrá realizar composiciones audiovisuales en 2D y en 3D, así como el uso de chroma key y el mejoramiento de una imagen a partir de efectos visuales. Se ahondara en la integración de varias de las herramientas de Adobe con el After Effects, como lo son el Adobe Illustrator, el Photoshop y el Premiere para la realización de proyectos audiovisuales. El alumno logra dar realismo y lógica a cualquier proyecto audiovisual que desee a través de los efectos especiales. Una vez adquiridos los conocimientos también podrá mejorar algún proyecto ya existente y elevar producciones a un nivel más profesional

UNIDAD I: GRAFISMO AUDIOVISUAL Y EFECTOS ESPECIALES

Competencia: El estudiante define los conceptos de grafismo audiovisual, títulos de crédito, cabecera y cortinillas para tv, efecto especial y los tipos que hay así como el software existente para su realización así como su aplicación.

Contenido Temático:

1. Grafismo Audiovisual
2. Títulos de crédito
3. Cabecera y cortinillas para TV.
4. Concepto de Efecto especial
5. Tipos de Efectos Especiales
6. Efectos Digitales
7. Adobe After Effects como herramienta de desarrollo de Efectos Especiales Digitales.

UNIDAD II: ANIMACIÓN BÁSICA

Competencia: El estudiante reconoce, emplea e interpreta la interfaz de After Effects manejando el software.

Contenido Temático:

1. Inicio
2. Generación de proyecto
3. Importar footage
4. Crear composición
5. Modificar layers
6. Animaciones de las composiciones



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

7. Esbozo de Movimiento y Suavizado
8. Preview del proyecto
9. Exportar del proyecto

UNIDAD III. MÁSCARAS

Competencia: El estudiante reconoce, crea y aplica máscaras en el software After Effects para su aplicación en un proyecto audiovisual.

Contenido Temático:

1. Máscaras
2. Creación de máscaras con pen tool
3. Edición de máscaras
4. Animación de máscaras

UNIDAD IV. ANIMACION DE TEXTO, FORMAS Y PERSONAJES

Competencia: El estudiante reconoce, crea y aplica la animación de texto y formas así como de personajes a un producto audiovisual con el software de After Effects.

Contenido Temático:

1. Acerca de layers de texto y formas
2. Menú Animar en texto
3. Trazado de texto
4. Menú Agregar en forma
5. Agregar Motion Blur
6. Animación de personajes con Puppet tool

UNIDAD V. TRABAJANDO CON ILLUSTRATOR Y PHOTOSHOP

Competencia: El estudiante integra el uso de Illustrator y Photoshop con el software de After Effects a través de prácticas aplicadas.

Contenido Temático:

7. Transferencia libre de layers
8. Transferir layers con efectos de estilo
9. Transferir paths y máscaras de Illustrator
10. Transferir y controlar vectores
11. Efecto Trazo

UNIDAD VI. CAMARAS, LUCES Y SOMBRAS

Competencia: El estudiante reconoce, crea y aplica el manejo de cámaras, luces y capas en un ambiente 3D en el software de After Effects.

Contenido Temático:

1. Concepto de 3D layers



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

2. Capas de luces
3. Control de luces y sombras
4. Animar con cámara en movimiento
5. Seleccionar la cámara
6. Agregar reflejos y sombras
7. Efectos especiales de luces.

UNIDAD VII. CORRECCIÓN DE COLOR

Competencia: El estudiante reconoce, crea y aplica correcciones de color en el software After Effects para su aplicación en un proyecto audiovisual.

Contenido Temático:

1. Uso de correcciones de color
2. Blanco y negro, sepia.
3. Transiciones de color
4. Tipo de correcciones de color
5. Desaturación de color
6. Cambio de colores

UNIT VIII. KEYING, CHROMA AND PARTICLES EFFECTS

Competence: The student recognizes, creates and applies the Chroma Key and particles techniques, their integration and handle on After Effects Software.

Subjects:

1. Chroma key.
2. Keying.
3. Particles systems

UNIT X. MOTION TRACKING AND MATTES

Competence: The student recognizes, creates and applies the motion tracking and mattes on After Effects software for their application in a media Project.

Contenido Temático:

1. Mattes
2. Motion tracking
3. Parenting Layers with null objects
4. Weather special effects.

UNIDAD XI. RECURSOS

Competencia: El estudiante reconoce, crea y aplica recursos en el software After Effects para su aplicación en un proyecto audiovisual.



Contenido Temático:

1. Adobe Bridge
2. Lluvia de Ideas.
3. Plug ins Externos

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son 3:

- a) **Presencial: 100% presencial;** Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.
- b) **Mixta: 30% en línea y 70% presencial:** Las actividades y recursos en línea se llevan a cabo en la plataforma de moodle.cuc.udg.mx. Las actividades presenciales se llevan a cabo en el aula o laboratorio.
- c) **En línea: 100% en línea:** Las actividades y recursos en línea se llevan a cabo en la plataforma de moodle.cuc.udg.mx. Existen dos sesiones presenciales para iniciar y terminar el curso.

La metodología utilizada por cada unidad de aprendizaje es similar aunque la madurez de competencias conforme se avanza en el programa es mayor. Comprende las siguientes actividades y recursos de enseñanza.

- a) Estudio profundo de cada unidad de aprendizaje y exposición del profesor
- b) Reflexión sobre valores y conductas que te facilitarán el logro del objetivo de este curso, el cual se evidencia a través del producto final.
- c) Trabajo individual y por equipo, Participación en las sesiones presenciales, así como su asistencia a ellas.
- d) Evaluaciones continuas reflejada en cada unidad de aprendizaje
- e) Se vinculara el trabajo de los equipos del curso con las empresas e instituciones para las cuales desarrollaran los proyectos y estas a su vez emitirán una evaluación del trabajo.

Recursos Didácticos:

- a) Computadoras o laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
- b) Software especializado como Adobe After Effects CS4 y Photoshop
- a) Aula equipada con 40 equipos de cómputo con acceso a Internet
- b) SmartBoard ó laptop, televisión o cañón.
- c) Pintarrón y plumones.
- d) Ejercicios prácticos
- e) Uso de correo electrónico para apoyo en la distribución de materiales y recursos, así mismo para la entrega de trabajos de los estudiantes



El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1) Fridsma, Lisa & Gyncild, Brie. (2015). *After Effects CC Classroom in a Book (2015 release)*. Adobe Press, USA
- 2) Jago, Maxim. (2015). *Adobe Premiere CC Classroom in a Book (2015 release)*. Adobe Press, USA.
- 3) Chion, M. (1998) *La audiovisión*. Paidós. España

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- 4) Castro, Manuel. (2004) *Diseño y Desarrollo Multimedia: Sistemas, Imagen, Sonido y Video*. (1ª Edición) Editorial AlfaOmega, México.
- 5) Christiansen, Mark (2009) *After Effects CS4 Professional, Avanzado*. (1ª Edición) Anaya Multimedia, España
- 6) Meyer Trish, Meyer Chris (2008) *Creación de gráficos animados con After Effects CS3* (1ª Edición) Anaya Multimedia, España.

REFERENCIA DE INTERNET

- 7) Kramer, Andrew (2010) *After Effects Basic Training* (online) de <http://www.videocopilot.net/basic/>
- 8) Kramer, Andrew (2010) *After Effects Tutorials* (online) de <http://www.videocopilot.net/>

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud: Capacidad y disposición para el buen manejo de la comunicación y tecnología con habilidad para ejercer ciertas tareas minimizando tiempo y esfuerzo, logrando con esto las condiciones idóneas para realizar actividades dependiendo el área laboral.

Actitud: Se pretende que el alumno, cuente con una conducta positiva hacia el manejo de herramientas necesarias para el conocimiento de la información, comunicación y las tecnologías en la actualidad.

Valores: Se pretende que el alumno al finalizar el curso, le permita manifestar su identidad en relación a sus nuevos conocimientos tanto en su trayecto escolar con su relación con el exterior.

Conocimiento: Este curso tiene como objetivo principal el llevar a cabo un proceso de creación de productos tipo multimedia, así como de retroalimentación de información



necesaria a través de dinámicas de evaluación para reafirmar y estimular la fases de producción multimedios.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de poder resolver un problema en el área de la producción multimedia, así como también mejorar los procesos en tiempo y forma para realizarlo dependiendo de las circunstancias en que se presente.

Valores Éticos y Sociales: El estudiante debe trabajar individualmente (Responsabilidad y puntualidad); Valorar objetivamente el trabajo y opiniones de sus compañeros (Respeto); Resolver exámenes individualmente (Honestidad); Valorar el método de la ciencia como un camino que nos conduce a la verdad (Valorar la verdad); Auto motivarse para administrar su propio tiempo y cumplir con las tareas que se le asignen en el curso (Entusiasmo y responsabilidad); Apreciar la cultura; Criticar y ser criticado en forma constructiva (Respeto); y Valorar el trabajo en equipo para su fortalecimiento (Integración en equipo)

Competencias transversales que desarrolla el curso:

Instrumentales:

- Administración y Gestión de proyectos de edición de video y animación con efectos especiales usando la herramienta de After Effects.
- Formación Auto formativa del estudiante gracias a la experimentación con el programa y el alcance de este gracias a la web con múltiples tutoriales y recursos.
- Organización y Planificación de proyectos de producción audiovisual enfocados a la animación, efectos especiales y publicidad.
- Dominio de un software de animación y efectos especiales profesional y el equipo adecuado para ellos.

Interpersonales y sistemáticas:

- Trabajo en equipo de carácter interdisciplinario para el desarrollo de una producción audiovisual.
- Razonamiento crítico y creativo para la mejora de proyectos audiovisuales gracias a los efectos especiales y animación.
- Pensamiento lógico y creativo para la resolución de problemas de una producción audiovisual enfocada en el uso de efectos especiales y animación.
- Desarrollo creativo al desarrollar una multitud de prácticas enfocadas a la producción audiovisual.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Crear producciones audiovisuales basadas en animación y efectos especiales. Esto faculta al alumno en aplicar a empresas como productoras de animación desarrollando los



trabajos de animador junior y animador senior, en productores de cine trabajando en el departamento de Efectos especiales como artista VFX, en cadenas de televisión siendo los encargados de creación de cortinillas y grafismo audiovisual en el departamento de edición, en agencias de publicidad y mercadotecnia creando spot publicitarios como animadores y en Agencias web creando animación para la web como animadores Web.

El proyecto final y las tareas permitirán al alumno demostrar sus competencias en animación y efectos especiales logrando incorporarlos a su portafolio personal para posteriormente si el alumno desarrolla un perfil audiovisual poder aplicar a los trabajos antes mencionados.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

1) ASPECTOS A EVALUAR

- a) **Participación;** en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presenciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso
- b) **Trabajos de Aprendizaje:** Entrega de trabajos realizados fuera del aula de clases, instrumentos de valoración escrita, exposición de temas de manera individual o en equipo.
- c) **Trabajo Practico:** Trabajo de investigación mediante la creación de un producto audiovisual tipo multimedia.

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

Los medios de evaluación para cursos en modalidades presenciales son:

- a) **La comunicación didáctica:**
 - Interacción profesor-alumno
 - Diálogo didáctico: Observación asistemática y la escucha
 - Preguntas: Individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo
- b) **Actividades y ejercicios**
 - Revisión continúa de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos
 - Comprobar el grado en el que se van consiguiendo los objetivos
 - Autoevaluación y chequeo periódico de logros y dificultades
- c) **Trabajos de los alumnos**
 - Evaluado por el profesor, por otros alumnos, por su grupo de trabajo, autoevaluado, en común por profesor, otros alumnos y él mismo.



3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

Los momentos de la evaluación será continua y cada elemento suma cierto porcentaje a la calificación final del curso. Cada unidad de aprendizaje presenta una evaluación diagnostica al principio de su abordaje, así mismo contiene una actividad preliminar (realizada con los conocimientos previos del estudiante), tres actividades de aprendizaje relacionadas con la información de la unidad, al final de cada unidad temática se desarrolla una actividad final o evaluación parcial. Al finalizar el curso el estudiante presenta un proyecto de elaboración y diseño de un producto multimedia.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

TIPO	DESCRIPCIÓN	VALOR %	COMENTARIOS
ACTIVIDADES	Instrumento de evaluación para valorar los conocimientos globales de la material (Proyecto Final Audiovisual). Se realizara un proyecto de motion graphics ya sea spot publicitario, infografía institucional o algún otro proyecto de animación que esté vinculado a una empresa de cualquier índole. Serán realizados por equipos de 4 personas	30%	Equipo con un valor total 30 puntos máximo. Presentación.....5 puntos Dominio del software .10 puntos Contenido.....15 puntos En dado caso que el proyecto no sea vinculado a una empresa el valor será de un total de 20 puntos máximo.
	Prácticas. Serán realizados de manera individual.	30%	Individual con un valor total 30 puntos máximo. Presentación.....5 puntos Dominio del software.10 puntos Contenido.....15 puntos
HABILIDADES Y DESTREZAS	Tareas	30%	Individual con un valor total 30 puntos máximo. Ortografía5 puntos Presentación.....5 puntos Dominio del tema.5 puntos Contenido.....15 puntos
	Asistencia e interés	10%	Participación activa y colaborativa en actividades de la clase.
TOTAL		100%	

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

A) Elaboración de un producto multimedia basado en procesos de producción de materiales a partir de las necesidades de personas, empresas o instituciones, y b) participación de los



UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

CENTRO UNIVERSITARIO DE LA COSTA

DIVISIÓN DE INGENIERÍAS

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

estudiantes en actividades de investigación y difusión de conocimientos relacionados con el campo de la multimedia.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

MTRO. JESÚS CUAHUTÉMOC AGUIRRE CURIEL (2512386)

E-mail: jesuscuahutemoc@gmail.com

Profesor con grado de Maestría en Postproducción Digital, Egresado de la Universidad Politécnica de Valencia e Ingeniería en Comunicación Multimedia, Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de animación, producción audiovisual y diseño multimedia. Ganador del concurso internacional Imagine Cup 2005 en la categoría de Shortfilm. Conocimientos en manejo de grupo, pedagogía y comunicación interpersonal. Uso de equipo tecnológico y software especializado para producción audiovisual, animación y multimedia.

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO: Mtro. Jesús Cuahutemoc Aguirre Curiel

MODIFICACIÓN DEL CURSO:

EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez

Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solis Rodríguez

Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón

Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la
Información y Comunicación

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama

Director de la División de Ingenierías