



Universidad
del Cauca

Programa de Diseño Gráfico	Segundo semestre 2019
-----------------------------------	-----------------------

Componente	Tecnológico
-------------------	-------------

Denominación del curso
Gráfica Digital Audio y Video

Profesora responsable
Víctor Danilo Castro Muñoz (victorcastro@unicauca.edu.co)

Créditos	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo
2	3	3

Modalidad
Presencial

Requisitos
Ninguno

Breve descripción del curso
<p>En la actualidad el avance tecnológico presenta nuevos retos para el diseñador gráfico, pues se han abierto nuevos espacios de acción basados en la interactividad y la convergencia. Por tanto, es pertinente brindar a los diseñadores en formación un espacio para ampliar sus conocimientos técnicos en cuanto al manejo de herramientas tecnológicas, las cuales exigen la actualización constante del profesional en diseño. En consecuencia, este curso permite al estudiante comprender un espacio comunicativo donde los códigos visuales y el sonido juegan un papel importante, ya que son estos los principales actores de las nuevas relaciones de la comunicación basada en la interactividad. De ahí la importancia de que los futuros diseñadores conozcan y se capaciten en el uso de herramientas tecnológicas y nuevos soportes que le permitan encarar proyectos a la vanguardia de la sociedad digital en la que vivimos.</p>
Unidad 1. Audio y video
Núcleos temáticos:
A. Audio
<ul style="list-style-type: none">- El sonido y el audio.- Herramientas básicas de Adobe Audition y manejo de audio en premiere.- Tecnologías de grabación.
B. Video
<ul style="list-style-type: none">- Presentación de la herramienta- Flujo de trabajo- Montaje y sincronización audio video

- Efectos y herramientas de texto y animación en premier

Unidad 2. Animación

Núcleos temáticos:

A. Cómo se mueven las cosas

- Introducción al movimiento de los objetos
- Preparación de archivos e introducción a After Effects
- Las fases del proyecto audiovisual
- Herramientas básicas de After Effects (*ejercicio 1, 2 y 3*).

Unidad 3. Lettering

Núcleos temáticos

A. Proyecto final

- Planeación y flujo de trabajo
- Avances y asesorías
- Entrega de producto final

Objetivos:

- 1. Conocer correctamente los términos técnicos y los requerimientos tecnológicos necesarios para el trabajo de montaje y edición de cualquier producto audiovisual.
- 2. Experimentar con el uso de tecnologías para edición y animación digital, teniendo en cuenta su potencial técnico y comunicativo.
- 3. Organizar un flujo de trabajo productivo en el entorno de algunas plataformas tecnológicas para edición y animación digital apropiándose, en el ejercicio, de herramientas que complementen el conocimiento adquirido en clase.

Competencias a desarrollar en este curso	
1	Estructurar piezas audiovisuales y de gráfica en movimiento experimentando con las herramientas tecnológicas disponibles.
2	Formalizar experimentando con el lenguaje gráfico y audiovisual.
3	Innovar en el uso de las herramientas tecnológicas, así como en la composición desde el lenguaje gráfico y audiovisual.
4	Dominar recursos tecnológicos apropiación de las herramientas, de manera que generen productos de alta calidad visual.

Núcleos problemáticos y su relación con las competencias				
Núcleos problemáticos	Competencias			
	1	2	3	4
1- Audio y video 35%	x	x	x	x
2- Animación 35%	x	x	x	x
3- Lettering 30%	x	x	x	x

Metodología
<p>La metodología de trabajo del curso tendrá como eje central la realización de ejercicios en clase apoyado de recursos audiovisuales.</p> <p>Se realizarán tres entregas en el semestre, una por cada unidad. Cada trabajo tendrá características de forma y contenido diferenciadas, las cuales serán entregadas con anterioridad, por parte del profesor, en conjunto con una guía de requerimientos y criterios de evaluación.</p> <p>También se ofrece material de consulta y referencia digital y bibliográfica al que se puede acceder por</p>

internet y/o en la biblioteca de la Facultad de Artes para complementar la información dada en clase. Las estrategias de seguimiento y evaluación incluyen tiempo de trabajo en clase, asesorías individuales y grupales, evaluación final colectiva.

Los trabajos serán recibidos por medio de la plataforma digital con fechas y horas específicas, por tanto, los trabajos por fuera del tiempo ser recibirán con la debida justificación.

Criterios de evaluación y calificación

Criterios:

- Utiliza de manera creativa y recursiva las posibilidades que le brindan las herramientas tecnológicas.
- Compone piezas audiovisuales de manera creativa, lógica, ordenada y con criterios claros frente a los conceptos del lenguaje de diseño y del audiovisual.
- Experimenta con las herramientas tecnológicas a partir de los conceptos del lenguaje tanto de diseño visual como del audiovisual para construir piezas visuales y audiovisuales de calidad.
- Selecciona elementos de composición con un criterio apropiado para beneficio del objetivo de comunicación y de la calidad del producto.
- Participa de manera activa en clases y realiza trabajo autónomo para mejorar los ejercicios planteados en clase.

Evaluación:

Se definen los siguientes porcentajes para cada uno de los siguientes núcleos temáticos:

1. Audio y video, **35%**
2. Animación **35%**
3. Lettering **30%**

Bibliografía

Zubiaur, C. (2008). *Historia del Cine y de otros Medios Audiovisuales*. Universidad del Navarra, S.A. 3 ed. Pamplona.
791.43 Z93 3ED

Sainz, S. (2008). *El productor audiovisual*. Editorial Síntesis, S.A. Madrid.
791.456 S157 2008

Freedman, k. (2006). *Enseñar la cultura visual: Curriculum, estética y la vida social del arte*. Octaedro; Barcelona.
707 F852

Comp; Ascott, Roy / Varios autores, (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Universidad de Caldas; Caldas-Colombia.
301.161 M489

Ledesma, M. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública: de la comunicación visual en la era del individualismo*. Argonauta, Buenos Aires.
741.6 L473

Thompson, R. (2001). *Manual de montaje, gramática del montaje cinematográfico*. PLOT ediciones, Madrid.
791.45 B277 2008

Woolman, M. (2000). *Tipos en movimiento: diseñando en el tiempo y el espacio*. México:

McGraw-Hill.

745.61 W914

Braslavsky Berta. El ciego en la teoría de Vigosky. Discapacidad visual hoy- aportes sobre la visión diferenciada. Tomado de www.juntadeandalucia.es

García, G. (2008). *El vídeo como herramienta de investigación. Una propuesta metodológica para la formación de profesionales en Comunicación.* Facultad de Comunicación Social para la Paz. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia.

Buxó, M.^a J. y Miguel, J. M. (1999), *De la Investigación Audiovisual*, Barcelona, Proyecto A Ediciones.

Arce, R. (2013). La animación en Colombia hasta finales de los años 80. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Cine colombiano cuadernos de animación en Colombia: una historia en movimiento. No.20. Artes Audiovisuales del ideartes. Semestral. Bogotá., 2014