



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:

Clase 01: miércoles de 9:00 a. m. a 11:50 a. m.

Clase 02: viernes de 2:00 p. m. a 4:50 p. m.

HORAS CONTACTO: 6 horas presenciales.

HORAS DE ESTUDIO INDEPENDIENTE: 2 horas semanales, cuanto menos.

HORAS DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTADO: 2 horas semanales, cuanto menos. Miércoles de 1pm a 3pm

CICLO LECTIVO: I Semestre I Ciclo Lectivo 2022.

PROFESORADO: Lic. Juan Gabriel Madrigal Cubero

E-MAIL: juan.madrigalcubero@ucr.ac.cr

Contacto Whatsapp: 88044371

ENTORNO VIRTUAL: Alto Virtual

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

Este curso será Alto Virtual en su versión del I semestre 2022. Se utilizará la plataforma institucional Mediación Virtual para colocar los documentos, presentaciones y vídeos del curso. Las clases asincrónicas se realizarán por medio de tareas, exámenes y foros, y las actividades sincrónicas por medio de la aplicación Zoom. Para las clases sincrónicas se compartirá con antelación la fecha y el enlace a utilizar, que permita al estudiante preparar su espacio físico y dispositivos necesarios. Para las clases presenciales se establecerán en el cronograma 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 multimedia.

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 multimedia 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 GENERAL

Desarrollar conocimientos y destrezas en el uso de software especializado para la producción de piezas multimedia 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

Diseño web y diseño interactivo

- Interfaz del software
- La página básica
- Tablas y layout
- Ligas y navegación
- Rollovers, pop-up menus y otros tipos de botones
- Formatos de imágenes y características
- Image maps
- HTML Básico
- Manipulación de textos
- Publicación en el web
- Producción de gráficos para web y pantalla.
- Producción de plantillas para web
- Administración básica del sitio web (FTP, http)
- Interacción con otras aplicaciones
- Principios de mercadeo y colocación de paginas Web.

METODOLOGÍA Y ESTRATEGÍA 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

Semana	Fecha	Temática	Actividades
1	30 de marzo (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> Introducción a la animación y su historia. Principios de la animación. 	<ul style="list-style-type: none"> Lectura y discusión del programa. Presentación y discusión del tema. Aspectos generales del equipo y programas que se utilizarán en el curso (Principal After Effect, Animate, Photoshop, Ilustrador, Premier, Audition.)
	01 de abril (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> Principios de animación. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica de stopmotion con aplicación, aplicando alguno o varios de los principios de animación. Explicación para generar un stopmotion en After Effect con una secuencia de fotos (video en Mediación Virtual)
2	06 de abril	<ul style="list-style-type: none"> Efecto Parallax y Cinemagraph con Adobe Photoshop. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación y discusión del tema. Ejercicio práctico en clase.
	08 de abril	<ul style="list-style-type: none"> Adobe Animate y sus bases.: Análisis de la interfaz y sus funciones. 	<ul style="list-style-type: none"> Ejercicio práctico en clase. Inicio Proyecto 01: Motion graphics de un texto (fragmento de canción, poema, narración propia o de tercero)
3	13 de abril	Feriado	Semana Santa
	15 de abril	Feriado	Semana Santa



4	20 de abril	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe After Effects y sus bases: <ul style="list-style-type: none"> - Interface (ajustes para rendimiento) - Importación de diferentes tipos de archivos para trabajar. - Propiedades de transformación básicas para objetos. - Timeline - Track Matte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica. • Avance de proyecto.
	22 de abril	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe After Effects: <ul style="list-style-type: none"> - Capas de ajustes. - Mascaras, mattes y modos de fusión de capas. - Composiciones y Precomposiciones. - Parenting y anidación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica. • Avance de proyecto.
5	27 de abril	Feriado	Semana U
	29 de abril	Feriado	Semana U
6	04 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos y creación de Motion Graphics. <ul style="list-style-type: none"> - Animación Tipográfica - Adobe Audition y sus bases. Lipsync. Audio en la animación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica. • Avance de proyecto.
	06 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos y creación de Motion Graphics. <ul style="list-style-type: none"> - Adobe Audition y sus bases. Lipsync. Audio en la animación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica. • Avance de proyecto.



7	11 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos y creación de Motion Graphics. - Animación Tipográfica en Adobe After Effect. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Avance de proyecto.
	13 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos y creación de Motion Graphics. - Animación Tipográfica en Adobe After Effect. - Filtros y transiciones especiales. 	<ul style="list-style-type: none"> Entrega de investigación. (foro) Avance final proyecto)
8	18 de mayo (Clase asincrónica)	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos y creación de Motion Graphics. - Animación Infografía con texto y elementos graficos. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica.
	20 de mayo (Clase presencial)		<ul style="list-style-type: none"> Evaluación Proyecto 01.
9	25 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos y creación de Motion Graphics. - Duik: animación de un personaje 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Inicio de proyecto 02: Animación de logotipo.
	27 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentos y creación de Motion Graphics. - Duik: animación de un personaje 	<ul style="list-style-type: none"> Practica.
10	01 de junio (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> Adobe After Effect: - Animación de logotipos simple. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Avance de proyecto.



	03 de junio (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> • Adobe After Effect: - Animación de logotipos simple. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica.
11	08 de junio	<ul style="list-style-type: none"> • El guion multimedia: el storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avance de proyecto.
	10 de junio	<ul style="list-style-type: none"> • El guion multimedia: el storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avance de proyecto.
12	15 de junio	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de Proyecto Transmedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avance de proyecto.
	17 de junio	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de Proyecto Transmedia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avance de proyecto.
13	22 de junio (Clase asincrónica)	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicio de After effect. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica
	24 de junio (Clase presencial)		<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación
14	29 de junio	<ul style="list-style-type: none"> • Animación de escenarios abstractos. - Animación 3D de Adobe After Effect. 	<ul style="list-style-type: none"> • Practica. • Inicio de proyecto 03: Animación de una escena utilizando el motor 3D de



			After Effect, proyecto realizado en el curso de Fotografía III, paisaje surrealista basado en un autorretrato.
	01 de julio	<ul style="list-style-type: none"> Animación de escenarios abstractos. - Animación 3D de Adobe After Effect. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica.
15	06 de julio (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> Principios de multimedia y Transmedia. Animación 3D de Adobe After Effect. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica.
	08 de julio (Clase presencial)	<ul style="list-style-type: none"> Animación 3D de Adobe After Effect. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Avance proyecto.
16	13 de julio	<ul style="list-style-type: none"> Animación de escenarios abstractos. - Animación 2D de Adobe After Effect Narrativas audiovisuales. Adobe Character Animator y sus bases. 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Muestra de Adobe Character. Avance de proyecto.
	15 de julio	<ul style="list-style-type: none"> Animación de escenarios abstractos. - Animación 2D de Adobe After Effect 	<ul style="list-style-type: none"> Practica.



17	20 de julio	<ul style="list-style-type: none"> Animación de escenarios abstractos. - Animación 2D de Adobe After Effect 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Preevaluación del proyecto.
	22 de julio	<ul style="list-style-type: none"> Animación de escenarios abstractos. - Animación 2D de Adobe After Effect 	<ul style="list-style-type: none"> Practica. Preevaluación del proyecto.
18	Del 27 al 29 de julio. (Clase presencial)		<ul style="list-style-type: none"> EVALUACIÓN FINAL. Exposición y presentación del proyecto final.

VALORACIÓN Y APROVECHAMIENTO

El aprovechamiento cuantitativo del curso se desglosa así:

Aprovechamiento (participación, foros)	10%
Trabajo Extra Clase (tareas y prácticas de ejercicios de clase)	20%
Investigaciones y Exposiciones (Extensiones de After Effect).....	10%
Proyecto 1 (Motion Graphic)	25%
Proyecto 2 (Animación Logotipo o infografía)	15%
Proyecto 3 (Animación 3D – Escena surrealista)	20%
Total.....	100%

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 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 teórico-prácticos 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.

BIBLIOGRAFÍA

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