[MDD302] COMUNICACIÓN VISUAL AVANZADA

DATOS GENERALES

Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO ESTRATÉGICO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS			**Materia**	HABILIDADES PERSONALES
Semestre	2	**Curso**	1	**Mención / Especialidad**	
Carácter	OPTATIVA				
Plan	2022	**Modalidad**	Presencial	**Idioma**	CASTELLANO
Créditos	4	**H./sem.**	2,22	**Horas totales**	40 h. lectivas + 60 h. no lectivas = **100 h. totales**

PROFESORES

AZPI-GARCIA, ANDONI

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
COMUNICACIÓN VISUAL METODOLOGÍA DEL DISEÑO	*(No se requieren conocimientos previos)*

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CC	CO	HD	ECTS
MDRA14 - Diseñar animaciones complejas para resaltar el valor un producto/servicio innovador al público objetivo desde la esperiencia de uso		x		4
			Total:	4

CC: Conocimientos o Contenidos / CO: Competencias / HD: Habilidades o Destrezas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE SECUNDARIOS

RMD14 Diseñar animaciones complejas para resaltar el valor un producto/servicio innovador al público objetivo desde la experiencia de uso

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HL	HNL	HT
Desarrollo y redacción de memorias, informes, presentaciones, material audiovisual, etc. relativas a proyectos/prácticas/retos/análisis de casos realizados/investigaciones experimentales individualmente y/o en equipos	40 h.	60 h.	100 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN
Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas	100%	Informes de realización de ejercicios, estudio de casos, prácticas de ordenador, prácticas de simulación, prácticas de laboratorio, proyectos de semestre, retos y problemas

HL - Horas lectivas: 40 h.
HNL - Horas no lectivas: 60 h.
HT - Total horas: 100 h.

CONTENIDOS

1. Objetivos

Presentación de un producto/servicio.

Vídeos explicativos/informativos.

Presentación software: Usos, ejemplos profesionales.

2. Introducción a After Effects

Conocimiento interface, herramientas y composición

Visualización de propiedades de elementos, formatos de vídeo, exportación

3. Animación I.

Textos, sólidos, máscaras.

Introducción a textos, sólidos y máscaras.

Animación por fotogramas clave básicos.

Animación de textos 2D/3D, sólidos y máscaras.

Rutas de seguimiento.

4. Animación II.

Formas y objetos null.

Textos II

Animación de fotogramas clave por gráfica de velocidad.

Introducción a formas.

Animación de formas.

Conversión de textos y archivos vectoriales a formas.

Objetos null Desenfoque de movimiento

5. Capas de ajuste y efectos FX Generación de efectos.

Textura vídeo final.

Capas de ajuste.

6. Tracking

Animación por posición (manual).

Tracking (automático).

Exportación fotogramas clave.

7. Cámaras y objetos 3D

8. Audio

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos	Bibliografía
Apuntes de la asignatura Artículos de carácter técnico Charlas de ponentes externos Consultas en páginas web relacionadas con el tema Plataforma Moodle Presentaciones en clase Software específico de la titulación Transparencias de la asignatura	http://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/janium_login_opac_re_lnk.pl?grupo=ESTRATEGICO12&ejecuta=15&_ST