

UNIVERSIDAD AGRO-ALIMENTARIA DE MAO "IEES-UAAM"





I. DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura:	Diseño de Anuncio de TV I
Clave de la asignatura:	ART-606
Pre-requisito:	ART-605
Co-requisito:	
Horas teóricas – Horas práctica – Créditos	4 – 2 – 4

II. PRESENTACIÓN:

La asignatura Diseño de TV I pretende desarrollar la creatividad y la conceptualización en lo alumnos, considerando esta dualidad como aspectos prescindible en el proceso creativo.

III. PROPÓSITOS GENERALES:

Al finalizar el curso, el alumno será capaz de:

- Mostrar al alumno los procesos de trabajo y la diversidad de aplicaciones que se incluyen en el diseño televisivo.
- Situar el diseño televisivo como una de las manifestaciones del diseño audiovisual.

IV. GUIAS APRENDIZAJE:

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD I.- Introducción al diseño televisivo: Al terminar con esta guía de aprendizaje el estudiante expondrá las diversidades envueltas en la historia del diseño de contenido televisivo; interpretará las diferencias en algunos ámbitos publicitarios.

Lección 1.1. Visión de los orígenes del diseño televisivo.

Lección 1.2. Principales referentes en España, EE.UU. y Europa.

Lección 1.3. Canales, ferias, productoras, etc.

Lección 1.4. Evolución de los métodos de trabajo: de las letras transferibles a las nuevas tecnologías.

Foro.- Introducción al diseño televisivo.

Tarea 1.- Investigar el origen de la televisión de tu país.

Tarea 2.- Investigar cuales son la herramientas tecnológica más utilizadas en el diseño televisivo.

Tarea 3.- Investigar los software de computadora disponibles para la edición de video.

Prueba Guía # 1.



GUIA APRENDIZAJE UNIDAD II.- El diseño audiovisual. Al terminar con esta guía de aprendizaje el estudiante definirá y explicará teorías discursivas sobre creación de recursos audiovisuales; manejará medios auditivos para integrarlo en composiciones audiovisuales.

- Lección 2.1. Introducción teórica sobre el discurso del diseño audiovisual y la metáfora como su eje vertebrador.
 - Lección 2.2. Las manifestaciones del diseño audiovisual.
 - Lección 2.3. La capacidad expresiva de la imagen y el sonido.
 - Lección 2.4. La música en el diseño audiovisual.
 - Foro.- El diseño audiovisual.
 - Tarea 1.- Investigar nuevos conceptos de audiovisuales.
 - Tarea 2.- Buscar recursos (imágenes, audios, videos, etc.) gratuitos en la Internet.
- Prueba Guía # 2.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD III.- La creatividad audiovisual. Al terminar con esta guía de aprendizaje el estudiante aplicará lo conocido para adaptarlo a las exigencias del mercado y los clientes; realizará toma de cortes de video para realizar composiciones.

- Lección 3.1. La confección del encargo y el trato con el cliente: el briefing.
 - Lección 3.2. Análisis del producto, reflexión sobre el mensaje y las posibilidades expresivas del producto.
 - Lección 3.3. La grabación de bodegones.
 - Lección 3.4. Prácticas de estimulación de la creatividad.
 - Foro.- La creatividad audiovisual.
 - Tarea 1.- Investigar actividades que desarrollen la creatividad para el diseño.
 - Tarea 2.- Observar comerciales de televisor y tomar en cuenta los elementos utilizados.
- Prueba Guía # 3.

GUIA APRENDIZAJE UNIDAD IV.- Técnicas de composición, montaje y animación. Al terminar con esta guía de aprendizaje el estudiante utilizará herramientas especializadas en crear composiciones, animaciones y montaje así como también implementará las técnicas para diseñar estos contenidos.

- Lección 4.1. Peculiaridades de la edición relacionada con el diseño televisivo.
 - Lección 4.2. Utilización del 3D.
 - Lección 4.3. Posibilidades expresivas de la imagen, el tratamiento de capas, las transparencias y el ritmo visual.
 - Foro.- Montaje y animación.
 - Tarea 1.- Usar software de computadora para crear composiciones animadas.
- Prueba Guía # 4.