

Nombre del curso:

Semestre y Año en que se imparte:

Docente:

N° de sesión y fecha	Unidad	Contenidos / Actividad	Evaluación / Encargo
1 9-08	Introducción	clase lectiva Introducción, lectura del programa Reconocer el propósito de la asignatura.	
2 16-8	1	Flujo de trabajo: clase lectiva: Las etapas del flujo de trabajo de postproducción de video y cine digital. Definiciones y nomenclaturas del oficio de postproductor. Trabajo de revisión y análisis de flujos de trabajo. Reconoce las condiciones tecnológicas, medio y soporte de proyectos audiovisuales .	Se sugiere lecturas complementarias

		Catastro de equipos disponibles propios para generar obras. Clase expositiva, presentación de Pdf realizado por profesor. Generar preguntas abiertas para fomentar la conversación de lxs alumnxs, complementar y apoyar lo expuesto.	
3 23-8	1	Trabajo de revisión y análisis de flujos de trabajos de largometrajes de cine digital. Off-line, on-line y proxys. Clase expositiva, presentación de casos. Trabajo de taller con énfasis en los aspectos prácticos y conceptuales de distintos softwares para generar, off-line, on-line y. Se diseña una pauta de evaluación, cotejo, para la tarea, que es una tarea escrita que facilita la comprensión los contenidos expuestos y ejercitados en la clase. Estudiante define conceptos de postproducción relacionados con el cine digital. Diseña Gantt y flujo de trabajo de largometraje o corto ficción, documental u otros medios. Estudia Presupuestos.	Se diseña una pauta de evaluación, cotejo, para la tarea, que es una tarea escrita que facilita la comprensión los contenidos expuestos y ejercitados en la clase.

		Estudiante comprende la importancia de el rigor metodológico y el orden en los flujos de trabajo de post.	
4 30-8 JJOO	2	Teoría del color en video y cine El espectro visible. Mezcla aditiva Espacios de color La profundidad de color La compresión Algoritmos de compresión y difusión. Muestreo de color.	Estudiante comprende que conocer la teoría del video digital y su manejo teórico es indispensable para asegurar la continuidad o el raccord en una obra audiovisual, sin generar aberraciones visuales no buscadas. Trabajo practico de continuidad de luz y color de imágenes con tono de piel.
5 6-9	1	Corrección tarea de flujo de trabajo o work-flow Calibración de color	Evaluación según rúbrica unidad 1

		Los espacios de color Transcodings Compresiones CONFORMADO Lectura Instrumentos Cartas de Color. Etalonaje Ruedas de color COLORIZACION : luz, color, contraste, Fase, saturación. Negros y highlights.	
6 20-9	2	Define problemas o variables en torno a el etalonaje de las obras de taller. Corrección de color en Premiere CC, con LUMETRI	Se sugiere experimentar y aplicar los conceptos y contenidos de la asignatura. Corregir color en Lumetri. Se explica pauta de cotejo para para la tarea que es un ejercicio practico que comprende los contenidos expuestos Ejercicios de lxs estudiantes conducentes a una evaluación, trabajo de taller enfocado a generar preguntas abiertas para fomentar la conversación de lxs alumnxs, complementar y apoyar lo expuesto

			en clases anteriores, buscando ejemplos que surjan de ejercicios experimentales de lxs estudiantes.
7 27-9	2	Experimenta, en la práctica, las diferencias de acabado en torno a distintos programas de corrección de color. Se sugiere experimentar y aplicar los conceptos y contenidos de la asignatura. Corregir color en Lumetri. Clase enfocada a generar preguntas abiertas para fomentar la conversación de los alumnos, complementar y apoyar lo expuesto y practicado de los contenidos impartidos. .	
8 4-10	2	Evaluación tarea Lumetri según pauta de cotejo Clase lectiva de Corrección de color en Davinci resuelve, orientación en la interfaz gráfica, uso de nodos.	Evaluación tarea Lumetri según pauta de cotejo

		Ingesta LUTS, emulación de películas. Se busca conocer tipos y metodologías de etalonaje de color en video HDTV	
9 11-10	2	DaVinci Resolve (cont): Curvas y niveles Texturas, disolvencias Texturas, disolvencias, Sharpen/Blur. Ventanas y máscaras. Reencuadres. Guardado de stills. Importar y exportar. Define problemas o variables en torno a el etalonaje de las obras de taller. Experimenta, en la práctica, las diferencias de acabado en torno a distintos programas de corrección de color	Ejercicios prácticos
10 18-10	2	DaVinci Resolve: Curvas y niveles Texturas, disolvencias Texturas, disolvencias, Sharpen/Blur. Ventanas y máscaras. Reencuadres. Guardado de stills. Importar y exportar. Define problemas o variables en torno a el etalonaje de las obras de taller	Experimenta, en la práctica, las diferencias de acabado en torno a distintos programas de corrección de color. Se define pauta de cotejo

11 25-10	3 2	Deliverables o productos: Generar master, copias con subtítulos para salas de cine, televisión, OTT, internet. Respaldo. Clase Práctica de taller conducente a una evaluación unidad 2	.
12 8-11		Clase expositiva en torno a a Describir Software, su flujo de trabajo, la interfaz gráfica Comprende la interfaz gráfica del usuario y el el flujo de trabajo en after effects. Creación de proyectos, Composiciones, Folder. Vistas, Zoom, Tv Safe, Controles de reproducción, ram preview. Opciones de Timeline Uso de herramientas. Importar archivos Render queue, hacer películas, alphas Crear gráficos animados y efectos visuales.	Crear gráficos animados y efectos visuales. Se sugiere ver páginas de internet de referencias y tutoriales en linea se sugiere experimentar y aplicar los conceptos y contenidos de la asignatura en ejercicios no supervisados por el profesor.

		Se sugiere ver páginas de internet de referencias y tutoriales en línea. Conoce cómo crear gráficos animados y efectos visuales, los tiempos estimados de un diseño de gráficas animadas. Clase expositiva en torno a a Describir las herramientas de el programa. Se diseña una pauta de evaluación para la tarea que es un ejercicio practico que comprende los contenidos expuestos Mezcla con photoshop e illustrator. Uso de Key Frame. Máscaras. Opciones de capa, tipos de capas. Trabajo de capas: precomp, null y parent. Uso de efectos Capas de formas Clip e imágenes y cambios de velocidad (footage o still frame). Uso de efectos Capas de formas Clip e imágenes y cambios de velocidad (footage o still frame). Motion blur, frame blending. Estilos de capa. Modos de fusión de capas.	
--	--	---	--

13 15-11		Experimenta en torno a generar efectos visuales, Capa 3d: cámara, luces y sombras. Tipos de tracking, Introducción a las expresiones	Entrega tarea de corrección de color en Davinci Resolve. Se diseña una pauta de evaluación para la tarea que es un ejercicio practico que comprende los contenidos expuestos y ejercitados en la clase.
14 22-11		Aplica efectos visuales: Ejercicio pratico remoto supervisado por profesor conducente a evaluación que permite al estudiante ejecutar procedimientos para manejar habilidades motrices en torno al uso de el eje Z. Se explica pauta de cotejo para la evaluación. Clase expositiva enfocada a generar preguntas abiertas para fomentar la conversación de los alumnos, complementar y apoyar lo expuesto en los contenidos impartidos.	Corrección tarea de Davinci Se diseña una pauta de cotejo
15 29-11		Ejercicio según pauta de cotejo para la evaluación de los contenidos tratados	

16 6-12		Entrega y corrección de trabajo de AE.	
15 13-12	Cierre Actas		
16 20-12			