

MOTION GRAPHICS CON AFTER EFFECTS APLICADO AL MUNDO DEPORTIVO Y SUS REDES SOCIALES

CONTENIDOS

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO FORMACIÓN 1:	DE	INTRODUCCIÓN MARCADORES DEPORTIVOS	A	LOS	VIDEOS
--------------------------------	-----------	---	----------	------------	---------------

OBJETIVO

Familiarizarse con el entorno de los video marcadores y explorar los utilizados en el mundo deportivo haciendo hincapié en los enfocados al baloncesto.

DURACIÓN: 3 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con los videos marcadores:

- Tipos de pantalla.

- Utilidades.

- Calidad en la visualización.

- Clasificación.

- Marcadores más habituales.

Reconocimiento de los videos marcadores deportivos:

- Tipo de imágenes.

- Estadísticas.

- Video marcadores en el baloncesto.

Habilidades de gestión, personales y sociales

Capacidad analítica para diferenciar los distintos elementos que intervienen en la creación de video marcadores.

Interés por el mundo del deporte en especial por el baloncesto.

MÓDULO DE MOTION GRAPHICS CON AFTER EFFECTS APLICADO AL

OBJETIVO

Manejar After Effects en la creación de animaciones con Motion Graphics aplicadas a videos marcadores deportivos.

DURACIÓN: 42 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con el entorno de After Effects:

Espacio de trabajo.

Comienzo de un proyecto: importación de archivos, composición y precomposición.

Elaboración de animaciones con After Effects:

Movimiento de elementos gráficos (imágenes prediseñadas, fotos, videos y otros).

Movimiento de elementos gráficos utilizando formas vectoriales.

Utilización de máscaras y capas:

Formas, texto y sólidos.

Creación de transiciones.

Utilización de objetos nulos como ayudantes en las animaciones:

Agrupación de movimientos con objetos nulos y precomposiciones.

Utilización de efectos:

- Utilización de efectos básicos para textos y formas.

Simulación de emisión en Video Marcador:

Exportación de archivo.

Habilidades de gestión, personales y sociales

Desarrollo de la capacidad creativa para aplicar herramientas de Motion Graphics al mundo deportivo.

Capacidad para analizar las capacidades personales adecuadas para abordar con éxito la creación de Motion Graphics.

Actitud proactiva para abordar posibles incidencias en el proceso de elaboración de animaciones con After Effects.

Interés por el mundo del deporte en especial por el baloncesto

MÓDULO DE VIDEO MARCADORES Y REDES SOCIALES DEPORTIVAS

FORMACIÓN 3:

OBJETIVO

Comprender la importancia de los video marcadores como medio de información para el público asistente, valorando el impacto e influencia de su aplicación a las redes sociales

DURACIÓN: 5 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Familiarización con los videos marcadores y las redes sociales:

Formatos y tiempos de metraje.

Creación de loops de video.

Valoración del impacto de las Redes sociales en el deporte:

Imagen gráfica de los clubes aplicada a las RRSS en formato video.

Valoración de la influencia de las Redes sociales en el mundo del deporte:

Branding de los clubes aplicados con motion graphics como atractivo para sus followers.



PROCESO DE SELECCIÓN DEL ALUMNADO Y METODOLOGÍA A UTILIZAR

Selección del alumnado

Personas interesadas en aprender a manejar Adobe Indesign CC para el diseño de catálogos y fichas técnicas tanto para imprenta como para medios digitales.

Curso dirigido prioritariamente a personas trabajadoras ocupadas y trabajadoras desempleadas. También pueden estar interesadas personas que estén actualmente cursando estudios relacionados con las Artes Gráficas (tanto grado medio como grado superior).

Metodología a utilizar

Tipos de Actividades:

Teniendo en cuenta los contenidos a impartir, el perfil académico / profesional del alumnado, la revisión de la impartición y las pautas metodológicas que se proponen en el desarrollo del curso se centrará, a rasgos generales, en los tipos de actividades marcados a continuación:

- Exposición de conceptos
- Explicación práctica de herramientas
- Análisis y demostración de las herramientas
- Ejemplos y actividades prácticas

RECURSOS MATERIALES Y RAZONES QUE FUNDAMENTAN LA NECESIDAD DEL CURSO

Espacios formativos	Superficie m ² para 15 participantes	Incremento Superficie/ participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m ²	2.4 m ² / participante
Espacio formativo	Equipamiento	
Aula de gestión	- Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador - PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa. Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa. - Hardware - Procesador: i7 o similar (AMD) - Memoria RAM 32 GB - Disco duro 1TB - Tarjeta de red 10/100/1000 Mbps - Tarjeta gráfica 4 GB RAM. - Tarjeta de sonido	

- Periféricos: Teclado, Ratón y Monitor color 24”
- Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa:
- After effects
- Suite Adobe

