

# CONTENIDO

# IDEACIÓN Y CREATIVIDAD DIGITAL: MÉTODOS Y HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CONTENIDO AUDIOVISUAL

## MÓDULO I CONTEXTO, REALIDAD Y RELEVANCIA PROFESIONAL

- 1.1 Contexto del medio audiovisual en la realidad nacional e internacional
- 1.2 La importancia del video en el presente digital
- 1.3 Lenguaje y terminología del mundo audiovisual
- 1.4 ¿Por qué te especializas para hacer videos cuando todos tienen un smartphone?
- 1.5 ¿Video o contar historias?
- 1.6 La necesidad de resolver un problema de comunicación, como diseñador y creador audiovisual
- 1.7 Agencia, boutique creativa, productora y freelance
- 1.8 ¿Cómo funciona una agencia?
- 1.9 ¿Cuáles son las más importantes del mundo y de México?
- 1.10 Los roles dentro de una agencia
- 1.12 Las campañas más memorables de México

## MÓDULO II UNA BUENA IDEA

- 2.1 El brief. La interpretación del creativo.
- 2.2 ¿Cómo atacar un brief?
- 2.3 El poder del insight
- 2.4 Storytelling
- 2.5 Entendiendo a tu target
- 2.6 ¿Creativo, estratega o creativo estratega?
- 2.7 El peloteo (Have fun)
- 2.8 La importancia de la cultura
- 2.9 El plot twist
- 2.10 El proceso de creación
- 2.11 Inspiración
- 2.12 Palabras clave
- 2.13 El concepto
- 2.14 Frente a la hoja en blanco
- 2.15 Arrastrar el lápiz
- 2.16 Pensar ideas, no recurso
- 2.17 Primer acercamiento de la idea
- 2.18 ¿Le dimos al clavo o tenemos que regresarnos?
- 2.19 Tolerancia a la frustración
- 2.20 It's our idea

- 2.21 Vendiendo la idea
- 2.22 La gran idea

## MÓDULO III CREACIÓN Y DIRECCIÓN ARTÍSTICA

- 3.1 Haciendo realidad la idea
- 3.2 Investigación y documentación visual
- 3.3 Estructura general (concepto + propuesta de valor)
- 3.4 Visualización
- 3.3 Moodboard
- 3.4 Maqueta
- 3.5 Look and feel
- 3.6 Paleta de color
- 3.7 Tipografías
- 3.8 Obtención y creación de recursos
- 3.9 Bocetos
- 3.10 Concepto visual
- 3.11 Diseño no capricho

## MÓDULO IV FLUJO DE TRABAJO Y HERRAMIENTAS DIGITALES

- 4.1 Lenguaje audiovisual
- 4.2 Preproducción para video digital
- 4.3 Producción de video digital
- 4.5 Dirección
- 4.6 Manejo de cámara
- 4.7 Diseño de producción
- 4.8 Iluminación, set o locación
- 4.8 Registro de audio
- 4.9 Data manager y asistencia editorial
- 4.10 Diseñar para animar
- 4.11 Diseñar para pantalla en Photoshop



DIPLOMADO



EN LÍNEA



TITULACIÓN

- 4.13 Diseñar para pantalla en Illustrator
- 4.14 Técnicas de animación para redes sociales
- 4.15 Motion Design
- 4.16 Los principios de la animación aplicados a motion design
- 4.18 After Effects para creativos
- 4.19 Animación digital amateur vs profesional
- 4.20 Manejo de cámaras virtuales y ópticas
- 4.21 Manejo de composiciones o escenas
- 4.22 La fusión de la imagen real con elementos digitales: matchmoving
- 4.23 Efectos que hacen la diferencia
- 4.24 Técnicas no convencionales de animación y composición
- 4.24 Técnicas mixtas de animación
- 4.26 Técnicas rápidas de modelado 3D
- 4.27 Creación con Cinema 4D
- 4.28 Iluminación y texturizado de una escena
- 4.29 Composición postproducción de elementos 3D en After Effects: Cineware
- 4.30 Edición de video con Adobe Premiere Pro
- 4.31 Copia de trabajo. La guía para integrar video y animación
- 4.32 Aplicación de efectos de audio y video
- 4.33 Corrección de color
- 4.34 La importancia del diseño de audio y la musicalización

## MÓDULO V RENDER FINAL, ENTREGA Y CAMBIOS

- 5.1 Primer corte
- 5.2 La entrega al cliente
- 5.2 Retroalimentación y cambios
- 5.3 Manejo de crisis y tolerancia a la frustración
- 5.4 Proceso de cambios
- 5.5 Aprobación del cliente
- 5.6 Entregables, adaptaciones y aplicaciones de formatos
- 5.7 Formatos y códecs
- 5.8 Optimización y compresión de archivos para redes sociales
- 5.9 Exposición y difusión del proyecto
- 5.10 El CV
- 5.11 El portafolio
- 5.12 El demoreel
- 5.13 Plataformas y ventanas de exhibición de trabajo
- 5.14 Redes sociales para diseñadores

## EVALUACIÓN

Evaluación de los módulos equivale al 60% de la calificación final:

Módulo 1- 20%

Módulo 2- 20%

Módulo 3- 20%

Módulo 4- 20%

Módulo 5- 20%

Proyecto final 20%

Memoria Inv. Prod. 20%

Asistencia mínima 90%

## DOCENTES

### BOYLAN ABREGO EMMANUEL

Es egresado de la Licenciatura en Comunicación por la FES Acatlán, UNAM. Se encuentra al frente del área de Animación y Posproducción en la productora, La Casa Murmura, con la que ha participado en la postproducción y creación de gráficos de contenidos originales de corte documental, para Canal 22, Filmin Latino y Netflix latinoamérica. Lleva 8 años en el medio como diseñador audiovisual. Cuenta con una especialidad en Video y Composición digital, y amplia experiencia en la industria de la TV realizando Motion Graphics, y VFX . En los últimos años participó como productor del cortometraje *La Rodada del Patachín* mismo que obtuvo varios premios y selecciones oficiales en festivales nacionales e internacionales de cine documental.

Derivado del éxito del Largometraje *A dos de 3 Caídas*. La Arena México, participa como Director de Arte y Animador Motion Graphics de la Serie Documental *Nuestra Lucha Libre* (2018), misma que actualmente es parte del catálogo de contenidos de Canal 22 y Netflix Latinoamérica. Ha laborado en Labodigital, uno de los laboratorios de postproducción más importantes de latinoamérica, supervisando flujos de animación, y realizando VFX y Motion Graphics para películas y series como *Macho*, *Compadres*, *Dios Inc.*, *Captive*, *Cowgirl*, *Somos Lengua*, *Señor Ávila*, *Manual de principiantes para ser presidente*, entre otras.

### OMAR MARTÍNEZ GUERRERO

Diseñador Audiovisual, Productor Creativo y Director de Arte. Licenciado en Diseño y Comunicación Visual con orientación en Audiovisual y multimedia FAD/UNAM. Ha fortalecido su perfil creativo actualizándose en temas como: Diseño, ambientación y atmósferas de sets de televisión; en Centro, Diseño de abecedario (Universidad Anáhuac, Sur), Secuencias narrativas y su desarrollo (FAD/UNAM). Actualmente es Jefe de Comunicación Social en la FAD, donde también imparte la clase de Laboratorio de Investigación y Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I y II, a la par es Director de Arte y Diseñador Audiovisual en la productora Mónica Comunicación.

Su trabajo lo ha llevado a desarrollar diseño, contenido, escenografía y animación para las televisoras más importantes de México. Ha colaborado como creativo y diseñador audiovisual en instituciones gubernamentales, y con empresas privadas como: Walmart, Carlos V, BBVA, Disney Latin America, Coca-Cola FEMSA, Coppel, Vittorio Forti, The Secret Donut Society, entre otras. Se ha desempeñado como director de arte de varios videos musicales en los que destaca el video musical para Daniela Aedo, cortometrajes y comerciales, así mismo ha impartido: Producción Audiovisual, Laboratorio Taller de Diseño Medios Audiovisuales e Hipermedia I y II en la FAD.

@omarisdesing

### CARLOS VÁSQUEZ

Diseñador gráfico egresado de Licenciatura en Diseño Gráfico, UVM especializado en motion graphics. Es fundador de Flystudio México. Se ha especializado en crear entornos visuales animados para tv, comerciales y proyectos artísticos y culturales.

Ha colaborado con proyectos para empresas como Burger King, Bayer, Yamaha, Televisa, Ford, Massey Ferguson; e instituciones gubernamentales como SAT, DIF, INE, el Gobierno de Córdoba Veracruz, entre otros. Como animador ganó, por cuatro años consecutivos, el premio a mejor animación y una mención honorífica en el Festival Pantalla de Cristal. Durante más de diez años, ha impartido cursos y diplomados de diseño y motion graphics, donde comparte toda su experiencia profesional, sus secretos y atajos de forma condensada y práctica.

### JAVIER ENRIQUE MARTÍNEZ LÓPEZ

Estudió Ciencias de la Comunicación, con opción terminal en publicidad, en la FCPyS/UNAM, y también italiano, chino y portugués en el CELE/UNAM. Diplomado en Creatividad, en la Escuela para Creativos “Simulador de Vuelo”. Entró al mundo publicitario en 2012 y en estos ocho años ha escrito historias para marcas como Bachoco, Domino’s Pizza, Jumex, Fud, Choco Milk, GNP, Amnistía Internacional, Gobierno Federal, Kleenbebé, Cinépolis, entre otras; en diferentes medios de comunicación: televisión, radio, exteriores y claro, digital. En 2016 representó a México en la Maratón de Jóvenes Creativos del Festival Iberoamericano de la Publicidad-FIAP- y en 2017 ganó Bronce en Young Lions México, categoría print. Otros reconocimientos han sido el Effie Award, premio a la efectividad, y el Ángel, premio a la creatividad publicitaria en radio, de la Asociación de Radio del Valle de México. Actualmente es Creativo en Teran TBWA, agencia que considera su gran escuela y casa.

@javaijando

### YAZMIN BERENICE HUERTA CHAVEZ

Estudió Diseño y Comunicación Visual en la FAD. Ha trabajado como Directora de Arte, Editora Gráfica, Fotógrafa e Ilustradora, en diversos medios impresos y audiovisuales, como *Picnic*, *El Fanzine*, *Reforma*, *Deep*, *Life & Style*, *SINGULAR*, *Dálmata*, *Tercera Vía*, *Lotería Nacional para la Asistencia Pública*, *Laboratorio Arte Alameda*, 19+36, fue Diseñadora y Directora de Arte en Canal Once, en la barra de contenidos para jóvenes Central Once. Directora de Arte freelance en diversos proyectos internacionales para diversos artistas, marcas, músicos y productores independientes como Ancestral (USA), Offering Recordings (Bélgica/ Lisboa), Depth (Bélgica), The Journey (Canadá), 11211NY (USA/Suiza), NSIMBI (USA/Uganda), Pablo Lesuit (España), entre otros.

@yazminhuerta.artwork

<https://yazminhuerta.myportfolio.com/projects>

## BIBLIOGRAFÍA

- Adams S., Dawson P., Foster J., & Seddon T. *Graphic Design Rules: 365 Essential Design Dos and Don'ts*. Frances Lincoln, London, 2012.
- Andrews, Van Leeuwen & Van Baaren. *Persuasión: 33 técnicas publicitarias de influencia psicológica*. Gustavo Gili, Barcelona, 2016.
- Brada, M.C. *Motion Graphics Design, La dirección creativa en branding de TV*. Gustavo Gili, Barcelona, 2016.
- Carlson, D. *Make Design Matter*. BIS Publishers, Amsterdam, 2012.
- Chong, A. *Animación Digital*. Blume, Barcelona. 2010.
- Donis A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, Barcelona, 1976.



- Fabris, Germani. *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. Ediciones don Bosco, Segovia, 1973.
- Healey, Matthew. *¿Qué es el branding?*. Gustavo Gili, Barcelona, 2013.
- Hervás Ivars, C. *El diseño gráfico en televisión*. Cátedra, Buenos Aires. 2002.
- Krasner, J. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Taylor and Francis, Canada, 2008.
- Lupton, E., *Design is Storytelling*. Cooper Hewitt, New York, 2017.
- Lupton, E., *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- Mahon, N. *Ideación. Cómo generar grandes ideas publicitarias*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- Meyer, C., Meyer, T. *Creating Motion Graphics with After Effects*. Focal Press, USA, 2010.
- Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1985.
- Peláez, Rodolfo. *Realización, Cuadernos de Estudios cinematográficos 6*. UNAM, México, 2012.
- Wigan, M. *Imágenes en Secuencia*. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- Yael Braha, Bill Byrne. *Creative Motion Graphics Titling for Film, Video and The Web*. Ed. Taylor & Francis, UK, 2013.

