**DATOS DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

**ORGANISMO:**

**Institución o dependencia**: UPCN

**Coordinador responsable del proyecto:**

Nombre y Apellido. Abel Bertucci – Antonio Montagna Cargo:

E-mail: Dirección:Misiones 55 CP:

Localidad: CABA Teléfono: 4866-2210 Cel.:

**Nombre del proyecto (programa):** Diplomatura en Paquete Adobe Multimedia (After Effects, Premiere, Animate) - Nivel Inicial -2024

**UNIVERSIDAD/INSTITUCIÓN:** UNIVERSIDAD NACIONAL DE GENERAL SAN MARTIN (UNSAM)

**Responsable Ejecutivo del Proyecto**

Nombre y Apellido: Pablo Nicolás Palmaz

Cargo: Subsecretario de Relaciones Interinstitucionales E-mail: [secgobiernoyrrii@unsam.edu.ar](mailto:secgobiernoyrrii@unsam.edu.ar)

Dirección: Campus Miguelete, Edificio de Gobierno, 25 de mayo y Francia. CP 1650. San Martín. Pcia de Buenos Aires

Teléfono: (54-11) 4006-1500 Interno 1020/1065 Cel.:11-3079-3300

# PRESENTACIÓN RESUMIDA DEL PROYECTO

La Diplomatura en Paquete Adobe Multimedia se ofrece en modalidad virtual, con instancias sincrónicas y asincrónicas de participación. El dictado se ofrece desde el campus virtual de la UNSAM (Moodle). Esta plataforma educativa facilitará tanto al cursante como al docente el seguimiento de los contenidos de cada clase y de las actividades asociadas.

Cada semana, se ofrecerán dos clases: una asincrónica, con material disponible en el Campus virtual, y otra sincrónica donde se ejercitarán los contenidos abordados previamente.

Al finalizar la diplomatura, se evaluará a los participantes mediante un cuestionario integrador de opción múltiple y/o un trabajo práctico final de carácter escrito. La aprobación de la diplomatura depende de la presencia periódica en el aula virtual, la realización de las actividades solicitadas en tiempo y forma y la resolución satisfactoria del ejercicio integrador final. Cumplidos todos los requisitos, se emitirán certificados a través de la plataforma virtual.

# Perfil de los agentes a capacitar:

Trabajadoras y trabajadores de cualquier rango jerárquico comprendidos dentro del Decreto Nº 214/2006 CCTG de las áreas de Diseño y Comunicación, o de otras áreas, que necesiten obtener y/o actualizar conocimientos asociados a las herramientas que ofrece el paquete Adobe.

**Número de personas que se proyecta capacitar (vacantes):** 60 agentes (3 cursos)

**Inicio y finalización:** a confirmar con la Universidad

Duracion: 4 meses desde la confirmación del listado de becarias/os

# Modalidad de cursada:

|  |  |
| --- | --- |
| Presencial |  |
| Semipresencial |  |
| No presencial | X |

**Plataforma educativa de cursada:** Google Meet (o plataforma similar) y el Campus virtual de la Universidad Nacional de San Martín.

# Cantidad de horas cátedra total de cursada por modalidad:

|  |  |
| --- | --- |
| Horas virtuales x curso | 60 |
| Horas totales | 180 |

**Presupuesto total del proyecto:**

**$ 14.400.000**

# Forma de Pago:

**60 % del presupuesto total $8.640.000 (pesos ocho**

# millones seiscientos cuarenta mil) al inicio de la actividad contra presentación de listado inicial y aprobación de secretaría de seguimiento.

* **40 % del presupuesto total $5.760.000 (pesos cinco millones setecientos sesenta mil) contra presentación del informe final de la actividad**

# El precio total del proyecto se fija en los valores presentados por toda la duración del programa y por la cantidad de vacantes detalladas.

**DESARROLLO DEL PROYECTO**

# JUSTIFICACIÓN

La diplomatura pretende capacitar a empleados públicos de cualquier área y rango jerárquico en el uso de las herramientas que ofrece el paquete Adobe con el fin de enriquecer las presentaciones audiovisuales que los agentes realizan en sus áreas de trabajo, alcanzando una calidad profesional.

Los conocimientos adquiridos en esta diplomatura permitirán a los agentes generar de forma ágil, eficaz y profesional, todo tipo de contenidos en soporte digital.

# DESCRIPCIÓN

La Diplomatura se organiza en 3 módulos de 20 horas cada uno:

* AfterEffects 2023
* Premier 2023
* Animate 2023

A lo largo de los tres módulos se abordarán, en forma transversal, los conocimientos indispensables para que los agentes incorporen el “Manual de Estilos de Presidencia”, la normativa del Estado referida al desarrollo de contenidos digitales.

MÓDULO 1 – After Effects 2023

A lo largo del módulo se elaborarán diseños y animaciones de nivel básico/intermedio. Para ello se realizarán distintas prácticas basadas en casos reales.

Se trabajará utilizando plugins para la creación de efectos y se avanzará en su animación. Se desarrollará animación de personajes desde cero y se diseñarán distintos tipos de *motiongraphics:* a modo de ejemplo, se dibujará el planeta Tierra para que gire con el espacio

como fondo.

MÓDULO 2 - Premiere 2023

Se presentarán los tipos de cámaras y formatos, en conjunto con los conceptos de edición y el uso de la línea de tiempo. Se trabajará sobre los keyframes y las formas de animar en Premiere mediante la programación de acciones. Se profundizará en efectos de video, jerarquías y mejores prácticas.

Se aprenderá cómo editar de manera básica el audio, su organización en pistas y la aplicación de efectos útiles, todas tareas propias de un editor de video. Se estudiarán transiciones, su funcionamiento y el uso de diferentes efectos. Se abordarán los formatos de exportación de contenidos audiovisuales.

Se realizarán distintas prácticas basadas en casos reales. Se importarán materiales en distintos formatos y provenientes de distintos dispositivos, desde celulares hasta equipos profesionales. Se trabajará con el audio de videoclips, se agregarán imágenes y textos a videos de eventos y se cambiará el montaje en escenas de películas y cortos. Se modificará el contraste, el brillo y los colores a materiales que los agentes compartan. Se incluirán efectos visuales simples y se exportarán videos para TV, DVD, o bien para la Web.

MÓDULO 3 - Animate 2023

Se obtendrá un conocimiento general sobre la interfaz del programa: se conocerá la ubicación de comandos y herramientas de modificación y creación de entidades volumétricas. Se aprenderá a individualizar ventanas y líneas de tiempo de los cuadros para animación.

Se crearán entidades3Dde cualquier tipo, a las cuales se le asignarán materiales predefinidos por el programa. Se importarán entidades de otros programas compatibles.

A modo de ejemplo, se creará una casa de dos plantas, una pieza mecánica o similar, y se configurará un material independiente de los contenidos ofrecidos por el *soft* mediante fondos, luces, sombras, vistas personalizadas. Se seleccionará una escena a definir para crear una animación.

Se importará una entidad de un programa compatible y se creará una volumetría a través de un plano 2D. Se realizará un recorrido externo e interno por una edificación arquitectónica simple.

# OBJETIVOS

La Diplomatura ofrece a los profesionales de las áreas de Diseño, Comunicación y Difusión, como así también los empleados públicos de cualquier área y rango jerárquico, conocimientos indispensables para el dominio de las herramientas multimedia del Paquete Adobe.

A lo largo de la diplomatura, los agentes enfrentarán distintas situaciones problemáticas vinculadas a sus ámbitos laborales. Además, aplicarán los estándares promovidos por el “Manual de Estilos de Presidencia”. Los tres módulos del programa *(1. After Effects 2023; 2.*

*Premier 2023; 3. Animate 2023)* ofrecen una formación integral para la elaboración de contenidos digitales de diversa índole con resultados profesionales.

# ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

**Participantes**

60 agentes distribuidos/as en tres cursos de 20 personas cada uno.

# Detalle sobre la duración

Sesenta (60) horas.

# Factores tecnológicos

Las actividades se desarrollarán de manera virtual y tendrán un acompañamiento tutorial para los y las trabajadoras a fin de mejorar la adquisición de conocimientos.

# Contenidos temáticos

MÓDULO 1 – After Effects 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes capacidades:

* Familiarizarse eficazmente con la interfaz de Adobe After Effects.
* Adquirir habilidades fundamentales en la creación de animaciones 2D.
* Diseñar motion graphics de nivel inicial con calidad profesional.
* Aplicar efectos visuales básicos para mejorar proyectos multimedia.
* Estar listos para ingresar al mercado laboral en la animación multimedia.

Contenidos

* Introducción detallada a Adobe After Effects y su entorno de trabajo.
* Fundamentos de la animación 2D: conceptos clave y técnicas esenciales.
* Creación de motion graphics atractivos, incluyendo efectos de texto y transiciones.
* Uso de efectos visuales simples para realzar proyectos multimedia.
* Prácticas basadas en casos reales para aplicar conceptos y habilidades.
* Preparación de una cartera de trabajos que demuestre competencia en el nivel inicial.

Bibliografía

Manual After Effects - https://helpx.adobe.com/es/pdf/after\_effects\_reference.pdf

MÓDULO 2 - Premiere 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes capacidades:

* Familiarizarse de manera efectiva con la interfaz de Adobe Premiere Pro.
* Aprender técnicas básicas de edición de video y flujo de trabajo.
* Dominar las herramientas esenciales para la edición de video.
* Comprender la importancia de la corrección de color y el sonido en la edición.
* Estar preparados para ingresar al mercado laboral en la edición de video.

Contenidos

* Introducción a Adobe Premiere Pro y su entorno de trabajo.
* Fundamentos de la edición de video: cortes, transiciones y narrativa visual.
* Uso de herramientas esenciales para la edición de video.
* Corrección de color básica y mejora de audio en proyectos multimedia.
* Prácticas basadas en proyectos reales para aplicar conceptos y técnicas.
* Creación de una cartera que demuestre competencia en la edición de video a nivel inicial.

Bibliografía

Manual Adobe Premier (2023) - https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere\_pro\_reference.pdf

MÓDULO 3 - Animate 2023

Objetivos

Al finalizar este nivel, los estudiantes desarrollarán las siguientes habilidades clave:

* Familiarizarse de manera efectiva con la interfaz de Adobe Animate.
* Aprender las bases de la creación de animaciones 2D.
* Dominar las herramientas esenciales para la animación en Adobe Animate.
* Comprender la importancia de la sincronización de sonido y efectos en la animación.
* Estar preparados para ingresar al mercado laboral en el campo de la animación 2D.

Contenido

* Introducción a Adobe Animate y su entorno de trabajo.
* Fundamentos de la animación 2D: conceptos clave y técnicas básicas.
* Uso de herramientas esenciales para la creación de animaciones.
* Sincronización de sonido y aplicación de efectos básicos en animaciones.
* Prácticas basadas en proyectos reales para aplicar conceptos y técnicas.
* Creación de una animación como practica final.

Bibliografía

Manual Adobe Animate 2023 - https://helpx.adobe.com/es/pdf/animate\_reference.pdf

# Plantel docente

Marina Zolezzi

Diseñadora gráfica (UBA). Dirige un Proyecto “herramientas de transformación Digital” con 7 programas de Diplomaturas en Paquete Abobe gráfica (Illustrator- Photoshop - InDesign) y multimedia (Premiere Pro - After Effects - Animate), Marketing Digital, Fotografía Digital, Diseño UX /UI (experiencia de usuario) y Diseño Gráfico), en el INAP – Instituto Nacional de la Administración Pública; que cuenta con mas de 3.500 egresados a lo largo de 3 años. Con la certificación de las siguientes universidades: UBA - UNLZ (Universidad Nacional Lomas de Zamora) - UNSAM (Universidad Nacional San Martín)

Desarrolla y dicta, programas de capacitación a medida para distintas consultoras, organizaciones y empresas, generando gestiones dinámicas, novedosas, prácticas y útiles. Con el fin de que cada propuesta resulte valiosa para las personas y las organizaciones. Entre ellas, UTN (Universidad Tecnológica Nacional), BIG DATA (Consultora), PAE (Pan American Energy), UNlaM (Universidad Nacional La Matanza). Desarrolla y dicta: Conferencias, Capacitación y Consultoría para Pymes, en la Fundación Banco Credicoop. Realizando asistencias técnicas, sobre los temas mencionados, a medida, para Pymes.

Con amplia experiencia realizando el proceso de detección de necesidades de capacitación y consultoría, a través de un correcto diagnóstico sobre las necesidades existentes; diseñando planes de formación con diversas tecnologías y metodologías (presenciales y/o e-learning); brindando soporte para el seguimiento, la coordinación y ejecución de las actividades; elaborando los presupuestos del área; confeccionado indicadores de medición de la gestión de capacitación e implementando la selección y contratación de los proveedores que satisfagan las necesidades de formación.

Más información en: [https://www.linkedin.com/in/marina-zolezzi-consultoria-](https://www.linkedin.com/in/marina-zolezzi-consultoria-capacitacion/) [capacitacion/](https://www.linkedin.com/in/marina-zolezzi-consultoria-capacitacion/)

Alejandro Sánchez Carvajal

DISEÑADOR GRAFICO por FESC (Universidad Fundación de Estudios Superiores Comfanorte – Colombia). Cursó estudios de programación en la Escuela Da Vinci. Y Maquetación Digital con HTML5 y CSS3 en EANT (Escuela Argentina de Nuevas Tecnologías). Además, se especializó en producción de video y fotografía.

En su trayectoria profesional, adquirió experiencia con servicios independientes al Sector Público, pymes y

particulares, enfocados en diseño gráfico y creación de contenido audiovisual para influencers y marcas como La Golosinería, Jini Chanel, Define Emotion, Jini Trend, Samsung y Xiahpop.

También se ha especializado en creación de piezas graficas digitales e impresas con herramientas como Photoshop, Illustrator, Lightroom, Premiere Pro, Audition, entre otras.

# Bibliografía transversal

* Baines, Phil &Haslam, Andrew (2005) Tipografía: forma, función y diseño. Ed. G. Gili.
* Bringhurst, Robert (2002) Theelements of typographicstyle. Ed. Hartley& Marks,
* Friedel, Friederich, Ott, Nicolaus y Steinl, Bernard. (1998) Typo (When, Who, How). Ed. Könemann.
* Haslam, Andrew (2011) Lettering. Manual de producción y diseño Ed. G. Gili
* Heller, Stephen y Talarico, Lita (2011) TypographySketchbooks. Ed. Thames& Hudson.
* Jack Harris y Steven Withrow. Ilustración vectorial. Promopress. 2009.
* Kane, John (2004) Manual de tipografía. Ed. G. Gili.
* Kunz, Willi (2004) Tipografía. Macro y micro estética. Ed. G. Gili.
* Lawrence Zeegen. Ilustración digital y arte en 3D, Promopress. 2007.
* Lawrence Zeegen. Principios de la Animación GG. 2008.
* Lupton, Ellen (2011) Pensar con tipos. Ed. G. Gili.
* Pesis Hernán. Photoshop Profesional. Fox Andina. 2013.
* PlasensiaLopezZoe, Valdes Miranda, Cros Claudia. Técnicas de retoque de imagen con Photoshop. Anaya Multimedia. 2008.

# ANEXOS

**Los Proyectos que sean segunda cohorte deben acompañarse del Informe de Resultados de la primera cohorte.**

# NOTA DE SEGUIMIENTO

**Acta compromiso entre la Facultad y el Organismo.**

# La Universidad y UPCN se comprometen a facilitar todos los informes adicionales necesarios que permitan realizar el seguimiento y la evaluación del proyecto respectivo.

**Autorización de la/s persona/s responsable/s del proyecto (director nacional, General o equivalente y/o Autoridades Superiores):**

Aclaración: Documento:

Cargo:

Fecha:

**Firma de la Dirección General de Recursos Humanos (o equivalente):** Aclaración: Documento: Cargo: Fecha:

**Firma de los consejeros gremiales (Nombre, aclaración y cargo)** Aclaración: Documento: Cargo: Fecha:

El presentante deberá elevar, con al menos 7 días de antelación, a la Secretaría de Seguimiento de Gestión, previo al inicio de la actividad un listado conteniendo documento de identidad, nivel, grado, tramo, puesto de trabajo, nivel educativo y organismo de pertinencia de los aprobados para iniciar la actividad.

Dicha actividad no podrá dar comienzo sin la previa participación de esta Secretaría.