

# Motion Graphics

## Diego Fernández

Código: 105724  
Créditos: 6 ECTS  
Curso: 4 Curso  
Semestre: Segon Semestre  
Tipología: OPTATIVA  
Materia: Optativa  
Data: 7/2/2024 13:09

Esta asignatura se imparte en: Catalán  
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, Castellano y Anglès

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias y Resultados de Aprendizaje

# Presentación de la asignatura

## Breve descripción

Los Motion Graphics son un ámbito de diseño de naturaleza interdisciplinar que concibe, planea y realiza mensajes de comunicación visual en un espacio temporal determinado, dotados de estructura narrativa, necesarios para resolver y enriquecer la comunicación humana.

Estos mensajes se forman a partir de elementos visuales, temporales y sonoros que son articulados mediante el lenguaje cinematográfico y se aplican en múltiples campos de la comunicación humana: artístico, cine, TV, corporativo, educativo, interactivo etc.

La asignatura guía al estudiante por los aspectos más importantes de los Motion Graphics (naturaleza, lenguaje, metodología, herramientas, técnicas, producción y aplicación) mediante el desarrollo de un proyecto desde cero.

## Objetivos Formativos

1. Adquirir conocimiento fundamental sobre los Motion Graphics.
2. Aplicar estrategias y metodologías necesarias en el desarrollo de proyectos de Motion Graphics.
3. Conocer las técnicas fundamentales en el diseño de Motion Graphics.
4. Plantear desde cero un proyecto teniendo en cuenta todos los factores necesarios para realizar y producir con solvencia una pieza coherente, aplicando todos los recursos creativos, técnicos y metodológicos necesarios.
5. Alcanzar un conocimiento fundamental de Adobe After Effects.

# Recomendaciones

Se recomienda tener competencias básicas en diseño gráfico: layout, composición, color, tipografía, historia del diseño... etc. Aunque recomendable, no es necesario ningún conocimiento previo de After Effects.

Conocimientos básicos de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop

# Contenidos

El programa de la asignatura se basa en el estudio de la gráfica en movimiento a través de la realización de un proyecto propuesto por el mismo alumno.

El proyecto puede ser cualquier aplicación en la que el vehículo principal sean los Motion Graphics: vídeo musical, títulos de créditos de series/películas, presentaciones corporativas, vídeos de producto, identidad audiovisual de marca, identidad audiovisual de canal, vídeos para social media, tutoriales etc.

# Metodología

## Metodologia docent

La asignatura se basa en clases en las que se combinan explicaciones de contenido teórico, desarrollo práctico del proyecto y seguimiento de la labor del alumno.

## Contenido teórico

Explicaciones sobre aspectos fundamentales de los Motion Graphics:

- Fundamentos y lenguaje
- Fases de proyecto: objetivos, target, definición, storyboarding, medios, montaje, producción y postproducción
- Metodologías y estrategias
- Recursos

## Desarrollo práctico

Visualización y crítica de proyectos reales

Desarrollo de proyecto (entregas parciales + entrega final)

After Effects

## Seguimiento personalizado del alumno

Resolución de dudas y corrección de la labor del alumno por parte del profesor.

## Activitats formatives

Asistencia a clase y puntualidad: 10%

Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, los comentarios y las críticas): 20%

Entregas parciales (obligatorias): 30%

Proyecto final (obligatorio): 50%.

## Sistema Evaluación

El Objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su signatu académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la signatura sig consistir, a decisión del signatu(s), en una prueba de síntesis, que permite la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la ssi docente de la signatura. En este caso, la calificación de la signatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

La evaluación del alumno se realiza de forma continuada mediante :

- Asistencia
- Participación
- Entregas parciales
- Entrega del proyecto final

## Normativa general d'avaluación

// Para considerar superada una asignatura, hará falta que se obtenga una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrán ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (LA) el estudiante que no haya librado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las cuales no haya asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0

Para superar la asignatura, el alumno deberá:

- Asistir al menos el 80% de las clases si las ausencias son injustificadas. En caso de ausencias justificadas el alumno deberá comunicar al profesor el motivo y duración para poder adaptar el ritmo de entregas y evaluaciones.
- Realizar todas las entregas parciales
- Tener el visto bueno de cada entrega parcial, de forma que pueda pasar a la siguiente.
- Entrega del proyecto final.

## Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada en el calendario lectivo.

El alumno puede solicitar en cualquier momento la revisión de entregas parciales. La revisión de la entrega final se realiza en el proceso de reevaluación.

### Proceso de reevaluación

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar a la reevaluación el alumnado tiene que haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Es necesario que el alumno haya sido evaluado cumpliendo todos los requisitos de asistencia, participación y entregas. Tras la evaluación se comunicará en el aula lo proceso y fechas de reevaluación

### Criterios de Evaluación

#### Para la participación:

Actitud proactiva, participación en los procesos de crítica de proyectos, ejemplos en clase y recursos.

#### Para los proyectos:

- Aplicación de los conceptos explicados en clase (técnicos, metodológicos, proyectuales).
- Mejora del proyecto mediante autocrítica y feedback por parte del profesor.
- Valor de la propuesta del proyecto.
- Resolución formal de la propuesta del proyecto.
- Consistencia entre la propuesta y resolución.



# Bibliografía y Recursos

Bellantoni, J., & Woolman, M. (1999). Type in motion. Innovations in digital graphics. Thames & Hudson.

Betancourt, M. (2013). The History of Motion Graphics. From Avant- Garde to Industry in the United States. Wildside Press.

Brarda, M. E. (2016). Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding TV. Editorial Gustavo Gili.

Brian Stone, R., & Wahlin, L. (2018). The Theory and practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice (R. Brian Stone & L. Wahlin, Eds.). Routledge.

Drate, S., Robbins, D., & Salavetz, J. (2006). Motion by design. Laurence King Publishing.

Krasner, J. S. (2004). Motion graphic design and fine art animation: principles and practice (Focal Press, Ed.; 1st ed.).

Schlittler, J. P. (2015). Motion Graphics and Animation. Animation Studies Online Journal ISSN 1930-1928, 10.

Shauquiang, W. (2019). Typography for Screen. Type in motion (Sandu Publishing). Hoaki Books.

Woolman, M., & Bellantoni, J. (2000). Tipos en Movimiento. Diseñando en el tiempo y el espacio (RotoVision). Index Books

# Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias específicas

**CE9** Demostrar conocer y estar familiarizado con el uso del medio audiovisual, el entorno digital y sus herramientas de creación y producción.

**CE17** Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

**CE9.1** Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla. **CE9.2** Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital. Competencia

**CE10** Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.  
Resultados de aprendizaje

**CE10.1** Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en que se inscribe el proyecto.

Competencias transversales

**CT6** Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

**CT7** Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante. **CT9** Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

**CT10** Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

**CT12** Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.