

Motion Graphics

Diego Fernández

Codi: 105724
Crèdits. 6 ECTS
Curs 3 4 Curs
Semestre Primer Semestre
Tipologia OPTATIVA
Data 12/9/2023 15:36

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català
Les tutories es podran realitzar en: Català, Castellà i Anglès

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Presentació de l'assignatura

Breu descripció

Els Motion Graphics són un àmbit de disseny de naturalesa interdisciplinària que realitza missatges de comunicació visual en un espai temporal determinat, dotats d'estructura narrativa, necessaris per a resoldre i enriquir la comunicació humana.

Aquests missatges es formen a partir d'elements visuals, temporals i sonors que són articulats mitjançant el llenguatge cinematogràfic i s'apliquen en múltiples camps de la comunicació humana: artístic, cinema, TV, corporatiu, educatiu, interactiu etc.

L'assignatura guia a l'estudiant pels aspectes més importants dels Motion Graphics (naturalesa, llenguatge, metodologia, eines, tècniques, producció i aplicació) mitjançant el desenvolupament d'un projecte des de zero.

Objectius Formatius

1. Adquirir coneixement fonamental sobre els Motion Graphics.
2. Aplicar estratègies i metodologies necessàries en el desenvolupament de projectes de Motion Graphics.
3. Conèixer les tècniques fonamentals en el disseny de Motion Graphics.
4. Plantejar des de zero un projecte tenint en compte tots els factors necessaris per a realitzar i produir amb solvència una peça coherent, aplicant tots els recursos creatius, tècnics i metodològics necessaris.
5. Aconseguir un coneixement bàsic d'Adobe After Effects.

Recomanacions

Es recomana tenir competències bàsiques en disseny gràfic: layout, composició, color, tipografia, història del disseny... etc.

Encara que recomanable, no és necessari cap coneixement previ de After Effects. Coneixements bàsics d'Adobe Illustrator i Adobe Photoshop.

Continguts

El programa de l'assignatura es basa en l'estudi de la gràfica en moviment a través de la realització d'un projecte proposat pel mateix alumne.

El projecte pot ser qualsevol aplicació en la qual el vehicle principal siguin els Motion Graphics: vídeo musical, títols de crèdits de sèries/pel·lícules, presentacions corporatives, vídeos de producte, identitat audiovisual de marca, identitat audiovisual de canal, vídeos per a mitjans socials, tutorials etc

Metodologia

Metodologia docent

L'assignatura es basa en classes en les quals es combinen explicacions de contingut teòric, desenvolupament pràctic del projecte i seguiment de la labor de l'alumne.

Contingut teòric

Explicacions sobre aspectes fonamentals dels Motion Graphics:

- Fonaments i llenguatge
- Fases de projecte: objectius, target, definició, storyboarding, mitjans, muntatge, producció i postproducció
- Metodologies i estratègies
- Recursos

Desenvolupament pràctic

Visualització i crítica de projectes reals

Desenvolupament de projecte (lliuraments parcials + lliurament final)

After Effects

Seguiment personalitzat de l'alumne

Resolució de dubtes i correcció de la labor de l'alumne per part del professor.

Activitats formatives

Assistència a classe i puntualitat: 10%

Intervenció de l'alumne (segons el grau d'interacció de l'alumne en la classe, els comentaris i les crítiques): 20%

Lliuraments parcials (obligatòries): 30%

Projecte final (obligatori): 50%.

Avaluació

Sistema Avaluació

L'Objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor(s), en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

L'avaluació de l'alumne es realitza de forma continuada mitjançant :

- Assistència
- Participació
- Lliuraments parcials
- Lliurament del projecte final

Normativa General d'Avaluació

// Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.

// Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

// Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

// En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Per a superar l'assignatura, l'alumne deurà:

- Assistir almenys el 80% de les classes si les absències són injustificades. En cas d'absències justificades l'alumne haurà de comunicar al professor el motiu i durada per a poder adaptar el ritme de lliuraments i avaluacions.
- Realitzar tots els lliuraments parcials
- Tenir el vistiplau de cada lliurament parcial, de manera que pugui passar a la següent.
- Lliurament del projecte final.
- Qualsevol irregularitat del tipus plagio, còpia de contingut existent o ús de plantilles comercials After Effects comporta que la qualificació final de l'assignatura sigui 0.

Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

L'alumne pot sol·licitar en qualsevol moment la revisió de lliuraments parcials. La revisió del lliurament final es realitza en el procés de reavaluació.

Procés de Reavaluació

Normativa general

No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

És necessari que l'alumne hagi estat avaluat complint tots els requisits d'assistència, participació i lliuraments. Després de l'avaluació es comunicarà a l'aula el procés i dates de reavaluació.

Criteris d'Avaluació

El criteri d'avaluació tindrà en compte els següents aspectes:

Per a la participació:

Actitud proactiva, participació en els processos de crítica de projectes, exemples en classe i recursos.

Per als projectes:

- Aplicació dels conceptes explicats en classe (tècnics, metodològics, projectuals).
- Millora del projecte mitjançant autocrítica i feedback per part del professor.
- Valor de la proposta del projecte.
- Resolució formal de la proposta del projecte.
- Consistència entre la proposta i resolució.

Bibliografia i 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 direcció 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.

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Competències específiques

CE9 Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE17 Exposar i raonar, de manera oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

Resultats d'aprenentatge

CE9.1 Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla. CE9.2 Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital. Competència

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

CE10.1 Dominar recursos infogràfics bàsics per a presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte.

Competències transversals

CT6 Capacitat per a treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que poden intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CT7 Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.