



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

MOTION GRAPHICS

Diego Fernández Puig

Profesor Responsable: Diego Fernández Puig

Grupo: 2

Código: 105724

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 1

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
2	08:30 - 11:30	Diego Fernández Puig



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

Los Motion Graphics son un ámbito de diseño de naturaleza interdisciplinaria 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 se articulan mediante el lenguaje cinematográfico y se aplican en múltiples campos de la comunicación humana: artístico, cine, TV, XXSS, 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 prenda coherente, aplicando todos los recursos creativos, técnicos y metodológicos necesarios.
5. Conseguir 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 y Metodología

Breve descripción:

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.

Metodología docente:

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.

Actividades formativas:

Asistencia a clase y puntualidad: 10%

Intervención del alumno (según el grado de interacción del alumno en la clase, comentarios y críticas): 10%

Entregas parciales (obligatorias): 30%

Proyecto final (obligatorio): 50%.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado 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 debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que 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 dicho acto de evaluación, independientemente 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 dicha asignatura será 0.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La evaluación del alumno se realiza de forma continuada mediante:

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

Para superar la asignatura, el alumno deberá:

- Asistir al menos al 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 modo que pueda pasar a la siguiente.
 - Entrega del proyecto final.
 - Cualquier irregularidad del tipo plagio, copia de contenido existente o uso de plantillas comerciales
- After Effects comporta que la calificación final de la asignatura sea 0

Proceso de revisión

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.

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

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Reconocer las similitudes y diferencias de un proyecto de diseño con otros similares dentro del contexto de la oferta existente en el mercado. (KT01)

Habilidades

Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital en el desarrollo de proyectos de diseño dirigidos a su recepción en pantalla. (ST06)

Aplicar a un proyecto de diseño en diferentes contextos los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto. (ST07)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Habilidades

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Competencias

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Bibliografía y Recursos

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

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

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

Brian Stone, R., & Wahlin, L. (2018). Theoría y práctica de Motion Design: Critical Perspectivas y Profesional Practice (R. Brian Stone & L. Wahlin, Eds.). Routledge.

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

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

Schlittler, JP (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). Índice Books.