

ASSIGNATURES

Gràfica en Moviment

El vídeo és el mitjà que produeix millor i amb major rapidesa una resposta emocional directa en l'ésser humà. Científicament està provat que el cervell processa 60.000 vegades més ràpid informació audiovisual que informació llegida.

A més, en tots els àmbits de la comunicació (social, periodística, corporativa, artística... etc.) el vídeo digital s'ha convertit en el format més consumit al llarg del planeta.

El disseny, i especialment la gràfica en moviment, és una part fonamental i diferenciadora a l'hora de la creació d'un missatge audiovisual que pugui aprofitar tot el seu potencial i impacte.

Per tant, la figura del dissenyador capaç de crear i assemblar un missatge audiovisual coherent concorde a les múltiples necessitats del mercat és necessària.

OBJECTIUS FORMATIUS

- ✗ Adquirir coneixements fonamentals sobre la comunicació audiovisual i gràfica en moviment.
- ✗ Donar a conèixer la metodologia necessària per a poder gestionar totes les dimensions involucrades en la realització d'un missatge audiovisual: gràfica, temps, so.
- ✗ Prendre consciència de la complexitat que implica la realització d'un missatge audiovisual coherent, creatiu i eficient.
- ✗ Adquirir un nivell mínim d'edició del programari Adobe After Effects.

Aquesta assignatura s'imparteix en: català, castellà

Les tutories es podran realitzar en: català, castellà o anglès

Codi

200688

Crèdits

5 ECTS

Curs

4

Semestre

1

Matèria

Continguts de l'assignatura

El programa de l'assignatura es basa en l'estudi de la gràfica en moviment a través de la realització d'una identitat audiovisual, des de zero.

Una identitat audiovisual és el conjunt d'elements principals que conformen la presència i comunicació audiovisual d'una marca. Aquests elements poden ser tan variats com la naturalesa de la marca: un canal de TV, canal digital, esdeveniment musical o artístic... etc.

Temari teòric

- ✕ El missatge audiovisual
- ✕ Principis fonamentals de l'animació
- ✕ Storyboarding
- ✕ Definició i propietats d'una identitat audiovisual
- ✕ Gestió i organització del projecte de gràfica en moviment
- ✕ After Effects bàsic

Fases del projecte

- ✕ Definició del canal/esdeveniment
- ✕ Creació d'identitat corporativa bàsica del canal/esdeveniment
- ✕ Idents: creació d'aparició/desaparició de la marca
- ✕ Cortinets
- ✕ Titulació
- ✕ Disseny d'elements singulars del canal/esdeveniment
- ✕ Recopilació i lliurament final del canal en una sola peça (Reel)

Metodologia docent i activitats formatives

METODOLOGIA DOCENT

Contingut teòric

Presentacions i explicacions sobre:

- ✕ Gràfica en moviment
- ✕ Comunicació audiovisual
- ✕ Principis d'animació

- ✗ Storyboarding
- ✗ Assemblatge del missatge audiovisual
- ✗ After Effects

Desenvolupament pràctic

- ✗ Visualització de projectes reals
- ✗ Desenvolupament de projecte
- ✗ Presentacions públiques de treballs
- ✗ Crítica de treballs presentats

ACTIVITATS FORMATIVES

Activitats dirigides

Classes teòriques.

Activitats supervisades (40%)

Tutories de seguiment dels projectes.

Activitats autònomes (60%)

Informació i documentació

Elaboració del projecte

Avaluació

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Avaluació continuada

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, 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.

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.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

Assistència a classe: 20%

Participació i interacció de l'alumne: 20%

Projecte: 60%

PROCÉS DE REVISIÓ

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Escriure aquí

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 tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Bibliografia i enllaços web

BIBLIOGRAFIA

- ✗ Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics. Liz Blazer. <https://www.amazon.com/dp/013413365X>
- ✗ Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Austin Shaw. <https://www.amazon.com/dp/1138812099>
- ✗ The Moving Image Workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects. Heather Freeman. <https://www.amazon.com/dp/1472572009>
- ✗ Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release). Lisa Fridsma. <https://www.amazon.com/dp/B077TX93NG>
- ✗ Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design. Yael Braha. <https://www.amazon.com/dp/0240814193/>
- ✗ Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up. Ian Crook, Peter Beare. <https://www.amazon.com/dp/1472569008>
- ✗ Transforming Type. Barbara Brownie. <https://www.amazon.com/dp/0857856332>

- ✕ Motion Graphics in Branding. Sendpoints Publishing Co.
<https://www.amazon.com/Motion-Graphics-Branding-Editor/dp/9881383579>
- ✕ The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Richard Williams.
<https://www.amazon.com/dp/086547897X>

RECURSOS

- ✕ ALGA Design Archives
- ✕ Daily Motion
- ✕ Forget the Film, Watch the Titles
- ✕ Hill, Steven, Movie Title Screens Page
- ✕ The Art of the Title Sequence
- ✕ Motionographer
- ✕ Movie Title Stills Collection
- ✕ Title Design Project

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- ✕ CB2 - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
- ✕ CB4 - Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- ✕ CB5 - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

- ✕ CE2. Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny..

Resultats d'aprenentatge

- ✕ CE2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competència

- ✕ CE6. Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabets llatins.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE6.3. Discernir entre les diferents famílies tipogràfiques en funció de les necessitats de lectura, de comunicació i d'expressió de cada projecte de disseny.

Competència

- ✗ CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE10.5. Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la comunicació.

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

- ✗ CE17.2. Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment

COMPETÈNCIES TRANSVERSALES

- ✗ CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.
- ✗ CT4. Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
- ✗ 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.
- ✗ CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.
- ✗ CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
- ✗ CT19. Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

[Inici](#)

[EINA](#)

[Grau de Disseny](#)

[Especialitats](#)

[Pla d'estudis](#)

[Assignatures](#)

[Accés](#)

[Mobilitat](#)

[Pràctiques](#)