

Programas de Asignatura

Taller de Diseño en Movimiento

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño				
2. Carrera	Diseño				
3. Código de la asignatura	DICL318				
4. Ubicación en la malla	5º semestre, 3º año				
5. Créditos	8				
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo	Optativo
7. Duración	17 Semanas				
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Lenguaje Visual Producción Audiovisual				

Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización	X	Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Herramientas Metodológicas	X	Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía	X	Persuasión		Juicio Crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Diseño en Movimiento es una instancia de aprendizaje práctico, donde convergen y se aplican los conocimientos y habilidades adquiridos en las otras asignaturas de la carrera. De carácter proyectual, este taller entrega al estudiante los conocimientos técnicos y habilidades prácticas provenientes de la animación aplicada al diseño. Por medio de ejercicios prácticos y proyectos de mediana complejidad, el estudiante pone en práctica los conceptos de la animación aplicados en pequeños ejercicios audiovisuales hasta la aplicación de animaciones funcionales al diseño de interfaces y microinteracciones (web, móviles, dispositivos, wearables, etc.) como oportunidad de diseño para aumentar la experiencia y efectividad. El curso logra que el estudiante sea capaz de comprender los conceptos teóricos y técnicos de la animación y aplicarlos al diseño de interacción y al diseño de interfaces digitales.

Se dicta en el ciclo de Bachillerato, pertenece a la línea Proyectual y aporta en el desarrollo de la competencia genérica de **Eficiencia**, así como las específicas de **Persuasión, Representación y Visualización y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción**.

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> Eficiencia 	<ul style="list-style-type: none"> Construir un lenguaje audiovisual enfocado en transmitir información mediante el desarrollo de una estrategia de trabajo organizado
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none"> Representación y Visualización Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción Persuasión. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica la conceptualización, análisis de referencias e integración de diversas técnicas de representación visual y animación como un proceso de diseño orientado a la elaboración de proyectos de diseño de mediana y alta complejidad. Desarrolla un conjunto de herramientas y técnicas de animación, integradas bajo una metodología de diseño, enfocada a la solución eficiente de piezas de diseño en movimiento Organiza las ideas y las orienta en el ejercicio audiovisual de tal manera que pueda con ello persuadir y promueva la acción del interlocutor.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD I: FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN APLICADOS A LA GRÁFICA EN MOVIMIENTO 1.1. Concepto de Motion Graphics, escenario actual y Rol del diseñador en la industria de la animación y la producción audiovisual. 1.2. Fundamentos y leyes de la animación a. Timing, Spacing y Aceleración b. Metodologías de animación: pose a pose, straight-ahead y mixta. c. Concepto de fotogramas claves, intermedios y diferentes tipos de easing e interpolación de movimiento. d. Squash and stretch y uso de arcos en animación.	<ul style="list-style-type: none"> Eficiencia Representación y Visualización Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción. Persuasión 	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce el rol del diseñador en la industria de la animación mediante el análisis guiado. Representa los fundamentos y principios de la animación en proyectos de mediana complejidad. Desarrolla herramientas y metodologías de diseño enfocadas a la creación de piezas audiovisuales. Utiliza el discurso y fundamento de animación para persuadir y comunicar la lógica fundamentada del proyecto.

<p>e. Lectura de Animación: Conceptos de anticipación y follow-through</p> <p>1.3. Herramientas del diseño de Movimiento</p> <p>a. Transición en gráfica Vectorial</p> <p>b. Transición en gráfica Rasterizada</p> <p>c. Técnicas mixtas de trabajo audiovisual.</p>		
<p>UNIDAD II: INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN DE PERSONAJES</p> <p>2.1. Rol del diseño y animación de personajes en la gráfica de movimiento.</p> <p>a. Rigging 2D</p> <p>b. Concepto de Rig</p> <p>c. Sistemas FK de Rigging</p> <p>d. Sistemas IK de Rigging</p> <p>e. Introducción al Rigging 2.5 D</p> <p>2.2. Principios de Animación de Personajes</p> <p>a. Poses claves, intermedias y breakdowns en animación.</p> <p>b. Acción secundaria, overlapping y follow-through</p> <p>c. Acting y diálogo de personajes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción. <p>Persuasión</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el proceso de Rigging en el diseño y contracción de personajes mediante el desarrollo de ejercicios prácticos. • Analiza los principios de la animación de personajes mediante la exploración teórico/practica • Desarrolla herramientas y metodologías para la animación de Personajes mediante la utilización de software. • Utiliza los principios de animación de personajes para generar identidad y comunicar un discurso propio.
<p>UNIDAD III: INTERFACES EN MOVIMIENTO</p> <p>3.1. Animaciones funcionales: Legibilidad y funcionalidad en la gráfica en movimiento</p> <p>a. Timing y Spacing en Animaciones de Interfaces</p> <p>b. Transición y Narrativa para Animaciones de Interfaces</p> <p>c. Guidelines de legibilidad para animaciones de Interfaces</p> <p>d. Innovación e Investigación para interfaces animadas</p> <p>3.2. Postproducción para prototipado de Motion Design</p> <p>a. Tracking para prototipado de Interfaces</p> <p>b. Keying para prototipado de Interfaces</p> <p>3.3. Workshop de Motion Design</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eficiencia • Representación y Visualización • Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción. • Persuasión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica tendencias y recursos gráficos que utiliza en el desarrollo y prototipado de interfaces animadas • Aplica los conceptos y herramientas audiovisuales para el desarrollo de un proyecto de Animación funcional en interfaces. • Explora con ejercicios de mediana complejidad en interfaces para comunicar un mensaje atendiendo el entorno y contenidos.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo. Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación, resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Portafolio
- Presentación oral y/o de proyectos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.

- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final. Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Williams, R (2001). *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber.
- Blair, P. (ed.). (1988). *Cartoon Animation*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria:

- Johnston, O.; Thomas, F. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Disney Editions; Rev Sub
- Whitaker, H.; Halas, J (1981). *Timing for Animation*. Focal Press
- Stanchfield, W.; Halas, J (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*. Focal Press