

Programas de Asignatura

Motion Graphics

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGD422					
4. Ubicación en la malla	8º semestre, 4º año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos	1	Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase			34	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Narrativa Audiovisual					

B. 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		Dominio de 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		Persuasión		Juicio crítico		
X	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

C. Aporte al Perfil de Egreso

A través de ejercicios prácticos, este curso entrega al estudiante las habilidades y conocimientos necesarios para proyectar piezas audiovisuales que incluyan gráfica en movimiento. Se desarrollan proyectos desde el concepto hasta la ejecución final, considerando desde un comienzo los requerimientos técnicos propios del soporte sobre el cual estos serán exhibidos.



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

D. 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">• Selecciona herramientas propias de la animación para construir un lenguaje audiovisual enfocado en transmitir información en los proyectos de motion graphics.• Comunica eficiente y persuasivamente a sus compañeros y profesor los fenómenos estudiados y las decisiones conceptuales, prácticas y técnicas tomadas en el proyecto de diseño de interacción.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
<ul style="list-style-type: none">• Representación y Visualización• Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	<ul style="list-style-type: none">• Aplica la conceptualización, análisis de referentes 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 una visión crítica y exhaustiva de todos los componentes técnicos y conceptuales que conforman una pieza gráfica en movimiento y del rol del diseñador en proyectos de motion graphics.• Explora los distintos soportes y medios audiovisuales en los cuales se construyen proyectos de motion graphics.• Desarrolla un conjunto de herramientas y técnicas de animación, integradas bajo una metodología de diseño enfocada a la solución eficiente de proyectos de comunicación audiovisual.

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<p>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE MOTION GRAPHICS</p> <p>1.1 Concepto de Motion Graphics, Escenario actual y el rol del diseñador en la industria de la animación y la producción audiovisual.</p> <p>1.2 Fundamentos y leyes de la animación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Timing, Spacing - Concepto de fotogramas claves, intermedios y diferentes tipos de easing e interpolación de movimiento. - Squash and stretch y uso de arcos en animación. - Metodologías de animación: pose a pose, Straight Ahead y mixta. - Lectura de Animación: Conceptos de anticipación y follow-through <p>1.3 Herramientas del diseño de Movimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Transición en gráfica Vectorial - Transición en gráfica Rasterizada - Técnicas mixtas de trabajo audiovisual. 	<p>Representación y Visualización</p> <p>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica el rol del diseñador en la industria de la animación en los distintos trabajos prácticos que desarrolla. • Aplica fundamentos y herramientas del diseño en movimiento en la creación de proyectos de mediana complejidad. • Utiliza herramientas y métodos del diseño en movimiento para la creación de piezas audiovisuales.
<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>2.2 Rigging 2D</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de Rig - Sistemas FK de Rigging - Sistemas IK de Rigging - Rigging 2.5 D <p>2.3 Principios de Animación de Personajes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Poses claves, intermedias y breakdowns en animación. - Acción secundaria, overlapping y follow-through - Acting y diálogo de personajes. - Staging 	<p>Representación y Visualización</p> <p>Eficiencia</p> <p>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Genera personajes que responden a las necesidades de un proyecto específico aplicando e integrando los principios de la animación • Selecciona las herramientas tecnológicas apropiadas para el desarrollo y animación de personajes en los trabajos prácticos que desarrolla. • Domina las variables de poses, acciones, dialogo y staging en la animación de personajes.



<p>UNIDAD III: WORKSHOP DE MOTION GRAPHICS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Broadcast Design - Title Design - Motion Design 	<p>Eficiencia</p> <p>Representación y Visualización</p> <p>Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza diferentes casos de estudio y referentes para identificar tendencias y recursos gráficos a utilizar en un proyecto de mediana complejidad. • Selecciona las herramientas audiovisuales más idóneas para el desarrollo de un proyecto de motion graphics.
--	---	---

F. 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 para 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 y 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 estrategias 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
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Aprendizaje basado en problemas /proyectos / desafíos
- Realidades Extendidas:Aprendizaje experiencial mediante espacios de realidad virtual, realidad aumentada,realidad mixta, entre otros
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.
- Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.
- Uso de herramientas tecnológicas propias de la disciplina: para generar modelos, prototipos y productos propios de cada una de las menciones.
-

G. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los estudiantes (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 estudiantes 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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.
- 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 estudiantes, 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 estudiante 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 equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

H. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Blair, P. (ed.). (1988). *Cartoon Animation*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Londres: Faber & Faber.
- Hervás, C. (2002) *El diseño gráfico en televisión*. Colección Signo e Imagen.
- Rodríguez, A. (2001) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós.
- Selby, A. (2009) *Animation in process*. Laurence King Publishers.
- Whitaker, H.; Halas, J (1981). *Timing for Animation*. Focal Press.

Bibliografía Complementaria:

- Gilland, J. (2009). *Elemental Magic, Volume I: The Art of Special Effects Animation*. Focal Press.
- Gilland, J. (2009). *Elemental Magic, Volume II: The Art of Special Effects Animation*. Focal Press.
- Johnston, O.; Thomas, F. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Disney Editions; Rev Sub.
- Stanchfield, W.; Halas, J (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*. Focal Press.