

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Motion Graphics
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Cuarto
ECTS	3 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Javier Pérez Sánchez

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura se obtendrán las habilidades y destrezas requeridas en el manejo de las distintas técnicas del diseño gráfico en movimiento aplicado a la industria audiovisual. Desde los grandes creativos y directores de arte en *motion graphics*, las animaciones en 2D y 3D, hasta los sistemas y softwares más usados en la industria del cine, televisión y publicidad tanto broadcast como en internet.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales:

- CG2: Capacidad para entender y transmitir en productos audiovisuales las diferentes realidades sociales, culturales y políticas, y aplicar la normativa vigente desde un punto de vista abierto y tolerante.
- CG3: Capacidad para desarrollar proyectos y productos audiovisuales.

- CG4: Capacidad para aplicar las nuevas tecnologías en entornos profesionales en el ámbito de la Comunicación Audiovisual.
- CG5: Capacidad para actuar según los derechos fundamentales y el derecho de igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y con los valores propios de una cultura de la paz y de valores democráticos en un entorno de comunicación audiovisual.

Competencias transversales:

- CT1: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE3: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, cómo utilizarlas y aplicarlas a la comunicación audiovisual.
- CE6: Capacidad para aplicar técnicas creativas en el diseño de productos audiovisuales de manera innovadora.
- CE7: Conocimiento de las herramientas tecnológicas, desde equipos audiovisuales hasta el hardware y software específicos que se requieren para la creación, producción, intercambio de proyectos y emisión de productos audiovisuales.
- CE8: Conocimiento de las técnicas y usos del diseño gráfico aplicado a los medios de comunicación y a los nuevos entornos audiovisuales según criterios estéticos, audiovisuales, artísticos, etc., aportando valor a cada proyecto a través del proceso creativo.
- CE9: Capacidad para utilizar herramientas digitales propias aplicadas a la generación de contenidos audiovisuales multiplataforma.
- CE10: Conocimiento de los fundamentos y técnicas de la fotografía y su aplicación para la creación de imágenes digitales.
- CE14: Conocimiento de las herramientas técnicas para elegir las más adecuadas en el desarrollo de proyectos de animación tanto en 2D como en 3D.
- CE15: Capacidad para idear, plasmar y desarrollar proyectos audiovisuales teniendo en cuenta los entornos sociales en los que se desarrollará el proyecto.
- CE17: Capacidad y habilidad para crear efectos especiales en producciones audiovisuales.
- CE18: Capacidad para detectar las tendencias de cada una de las disciplinas de la comunicación en su aplicación al sector audiovisual.
- CE19: Conocimiento de las herramientas técnicas utilizadas en la grabación, postproducción y reproducción del sonido en todas sus formas en los diferentes tipos de industrias audiovisuales.

- CE21: Capacidad para conocer y aplicar correctamente el idioma del inglés tanto oral como escrito en el ámbito profesional como herramienta básica de la industria audiovisual.
- CE22: Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: El estudiante obtendrá el conocimiento y las herramientas que propician el manejo de las distintas técnicas digitales de la creación de gráficos animados.
- RA2: El estudiante tendrá el conocimiento de las principales tendencias del *motion graphics*.
- RA3: El alumno será capaz de comprender y crear la formación de equipos de elaboración de gráficos en movimiento en 2D y 3D.
- RA4: El alumno aprenderá a manejar, crear y utilizar las tipografías más adecuadas a los distintos gráficos animados.
- RA5: El estudiante tendrá la capacidad de analizar y valorar la elección más oportuna de software de creación de *motion graphics* tanto en 3D como en 2D.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB5, CG3, CG4, CG5, CT1, CT13, CT18, CE3, CE6, CE7, CE9, CE14, CE15, CE17, CE19.	• RA1: El estudiante obtendrá el conocimiento y las herramientas que propician el manejo de las distintas técnicas digitales de la creación de gráficos animados.
	• RA3: El alumno será capaz de comprender y crear la formación de equipos de elaboración de gráficos en movimiento en 2D y 3D.
	• RA5: El estudiante tendrá la capacidad de analizar y valorar la elección más oportuna de software de creación de <i>motion graphics</i> tanto en 3D como en 2D.
CB1, CB2, CB5, CG2, CG3, CG5, CT3, CT13, CT17, CE6, CE8, CE10, CE18, CE21, CE22.	• RA2: El estudiante tendrá el conocimiento de las principales tendencias del <i>motion graphics</i> .
	• RA4: El alumno aprenderá a manejar, crear y utilizar las tipografías más adecuadas a los distintos gráficos animados.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en tres unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas (dos a tres temas dependiendo de las unidades):

Unidad 1. Fundamentos del diseño gráfico en movimiento

1.1. Fundamentos del diseño gráfico

- 1.2. Precedentes e historia del Motion Graphics
- 1.3. Usos del Motion Graphics en la actualidad

Unidad 2. Uso del color y tipografías

- 2.1. El color (conceptos generales)
- 2.2. Tipografías y animaciones tipográficas

Unidad 3. Herramientas especializadas para Motion Graphics

- 3.1. Animación: rotoscopia, stop motion, tradicional.
- 3.2. Animación digital en 2D en after effects
- 3.3. Animaciones 3D

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Método del caso.
- Aprendizaje basado en proyectos.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividades Formativas	Número de horas	% de presencialidad
Clases Magistrales	30 h	100%
Clases Magistrales Asíncronas	10h	0%
Elaboración y Diseño de Proyectos	30 h	50%
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros)	20 h	55%
Tutoría Grupal	10 h	100%
Trabajo autónomo	30 h	0%
Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	20h	20%
TOTAL	150 h	

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Sistema de evaluación	Peso
Proyecto 1: Animación 2D (15 segundos)	15%
Proyecto 2: Animación con Tipografía original (10 segundos)	15%
Portfolio: Animación 2D o 3D final (30 seg. Mínimo)	30%
Observación del desempeño (trabajo continuo en clase)	10%
Cuestionario final	30%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

- El estudiante debe obtener al menos una calificación de 4 sobre 10 tanto en la prueba teórica objetiva como en los proyectos prácticos para realizar media ponderada. En el caso de que en una de estas dos actividades no se alcance dicha calificación, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria para intentar superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura. Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Observación del desempeño	Semana 2-5
Actividad 2. Proyecto 1	Semana 6-9
Actividad 3. Proyecto 2	Semana 10-13
Portfolio	Semana 14-17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- ALONSO, C. “¿Qué es el Motion Graphics?” *Con A de animación*, nº extra 6, 2016.
- ALONSO, C. “Enseñar con Motion Graphics” *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, Vol. 14, nº 3, 2015.
- RÀFOLS, R. *Tecnología y estética. Los motion graphics como exponente de la imagen interfaz*. Tesis de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2016.
- BLAY, J.M. *Los nuevos lenguajes del diseño*. Tesis de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2011.
- JIMÉNEZ, P. “Información en movimiento. La infografía animada se abre paso”. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 2019.
- CROOK, I. *Fundamentos del Motion Graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica*. Promopress, 2017.
- SHAW, A. *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*. Focal Press, New York, 2015.
- BRARDA, M. C. *Motion graphics design: La dirección creativa en branding TV*. GGLI, Buenos Aires, 2016.
- BETANCOURT, M. *The history of Motion Graphics*. WildSide, New York, 2013.
- BIERRUT, M. *How to use graphic design to sell things, explain things, make things look better, make people laugh, make people cry, and (every once in a while) change the world*. Thames & Hudson, 2015.
- WANG, S. *Motion graphics: 100 design Projects You can't miss*. Pormpress, 2017.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.