



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050214 **Nombre:** Motion Graphics

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 2 **Semestre:** 1

Módulo: POSTPRODUCCIÓN

Materia: ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2052A David Salvador Velez (**Profesor responsable**)

david.salvador@ucv.es



Organización del módulo

POSTPRODUCCIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCI ÓN	24,00	Animación 2D	6,00	3/1
		Edición y composición de video y audio	6,00	3/2
		Motion Graphics	6,00	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6,00	4/1

Conocimientos recomendados

Se recomienda tener cierto dominio de Adobe Illustrator y Adobe Photoshop



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Desarrollar animaciones y recursos en dos dimensiones para ser utilizados como material en el desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos.
- R2 Utilizar el lenguaje expresivo de la narrativa audiovisual en proyectos de animación y/o vídeo digital.
- R3 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de la animación en dos dimensiones, en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R4 Desarrollar animaciones en dos dimensiones, siguiendo la metodología proyectual propia de los proyectos de animación.
- R5 Aplicar los fundamentos teóricos del movimiento y la animación en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R6 Desarrollar gráficos en movimiento (carátulas, interfaces, títulos de crédito, etc.) para proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R7 Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento.
- R8 Emplear el software y las técnicas básicas relacionadas con la animación de gráficos en movimiento para proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R9 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de los gráficos en movimiento (motion graphics) en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R10 Desarrollar ideas y propuestas originales relacionadas con el audio y vídeo digital en proyectos de animación y videojuegos.
- R11 Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R12 Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R13 Aplicar efectos especiales de vídeo y audio en proyectos de animación y/o vídeo para videojuegos.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2			X	
B4				X
B5			X	

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1			X	
G2		X		
G5				X

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4



E14	Crear animaciones básicas en 2d que permitan el desarrollo de cabeceras y animaciones propias de un videojuego bidimensional.			X
E15	Editar audio y vídeo en relación con animación y videojuegos.	X		
E16	Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).	X		
E17	Realizar la producción de efectos especiales, a nivel básico, a aplicar en personajes y escenarios virtuales de animación y videojuegos (tales como humo, fuego, niebla y explosiones y otros).	X		
E19	Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.		X	



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R2, R3, R4, R5, R7, R8, R13	20,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R13	80,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

Respecto a la asistencia y participación, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

Sistema de evaluación :

Habrán un total de 3 proyectos de evaluación y tutorización continua que se valorarán con un 10% de la nota final cada uno, total 30%. Los trabajos serán individuales, a no ser que el equipo docente marque lo contrario en el enunciado del proyecto. Es imprescindible la tutorización y seguimiento del trabajo por parte del profesor, no se admitirán trabajos que no hayan sido tutorizados por el equipo docente.

Los trabajos realizados durante las actividades formativas presenciales se valorarán con un 10% de la nota final. El examen constará de un proyecto final y un examen final. El proyecto final tendrá un valor de un 20% de la nota final y será tutorizado y seguido por el profesor. Mientras que el examen final tendrá un valor del 40% de la nota final. En total un 60% de la nota final. Para superar la asignatura es imprescindible sacar como mínimo un 5 en el examen, resultado que se obtiene de la suma de la práctica final tutorizada más el examen final. Para superar el examen final también será imprescindible sacar un 5 en la evaluación de dicho examen. Es imprescindible presentar la práctica final para presentarse al examen. Los alumnos que no hayan presentado los tres proyectos de evaluación continua o la hayan suspendido, esta no mediará con la nota del examen y la nota se mantendrá para segunda convocatoria. No obstante, si el equipo docente lo cree oportuno se permitirá la entrega de una única práctica, en 2ª convocatoria (no para modificar una calificación de primera convocatoria), de un ejercicio individual, a criterio del profesor, que



haría media con el resto de entregas de primera convocatoria.

Evaluación única:

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del **primer mes** de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los **Vicedecanatos** o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura de **Postproducción Digital**, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de Actividades teórico-prácticas 40% y examen final 60%.

Los alumnos de segunda matrícula deberán presentarse a examen y realizar el mismo número de prácticas que los alumnos de primera convocatoria, más una práctica con valor 10% equivalente a los ejercicios realizados durante las clases prácticas: 4 proyectos de evaluación continua tutorizados (en este caso no será obligatorio el seguimiento por parte del tutor si el alumno lo cree oportuno) que puntúan un 40% (10% cada uno) de la nota final y una práctica final con un valor del 20% de la nota final. El examen final tendrá un valor del 50% de la nota final. La asistencia no será obligatoria para los alumnos de segunda convocatoria, pero es recomendable la asistencia a las tutorías para reforzar el trabajo del alumno y las competencias del mismo para aprobar la asignatura.



ASISTENCIA A CLASE EN TITULACIONES PRESENCIALES

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M4 Resolución de ejercicios y problemas
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R13	40,00	1,60
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R13	20,00	0,80
TOTAL		60,00	2,40

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4, M6	R2, R3, R5, R7, R9, R10, R13	10,00	0,40
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R13	80,00	3,20
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
1. Introducción a la Postproducción	1.1-¿Qué son los Motion Graphics? 1.2-Contenido y objetivos de la asignatura
2. Flujo de trabajo con After Effects	2.1-Introducción a Adobe After Effects, Interface y flujo de trabajo 2.2-Emparentamiento de capas y Punto de anclaje
3.Capas de forma y capas de Texto	3.1-Capas de forma 3.2-mascaras 3.3-Animación de texto
4.Trabajando con el tiempo	4.1-Trabajando con el tiempo. Principios de animación y carácter del movimiento
5.Efectos y expresiones	5.1-Efectos y expresiones
6.Técnicas y efectos sobre imagen real	6.1-Técnicas y efectos sobre imagen real
7.Entorno 3D de After Effects	7.1-Entorno 3D de After
8.Herramientas para la productividad	8.1-Herramientas para la productividad
9.Exportación y codificación de vídeos	9.1-Exportación y codificación de vídeos
10.Prácticas y proyectos de evaluación continua	10.1-Prácticas y proyectos de evaluación continua



Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
1. Introducción a la Postproducción	1,00	2,00
2. Flujo de trabajo con After Effects	1,00	2,00
3. Capas de forma y capas de Texto	2,00	4,00
4. Trabajando con el tiempo	2,00	4,00
5. Efectos y expresiones	2,00	4,00
6. Técnicas y efectos sobre imagen real	2,00	4,00
7. Entorno 3D de After Effects	1,00	2,00
8. Herramientas para la productividad	1,00	2,00
9. Exportación y codificación de vídeos	1,00	2,00
10. Prácticas y proyectos de evaluación continua	17,00	34,00



Referencias

BÁSICA

- Christiansen, M. (2013). After Effects CS6 Classroom in a book. Madrid: Anaya Multimedia.
- Brinkmann, R. (2009). The Art and Science of Digital Compositing. San Diego: Academic Press [Imprint].
- Grintenkamp, P. (2011). Industrial light & magic: the art of innovation. 1st ed. Abrams.
- Mattingly, D. (2013). VFX y postproducción para cine y publicidad. Madrid: Anaya Multimedia.
- Geduld, M. (2012). After Effects Expressions. Burlington, Mass.: Focal Press/Elsevier.
- Dinar, E. (2017). The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers. 1st ed. New York: A Focal Press Book.

COMPLEMENTARIA

- Blackstone, W. and Morrison, W. (2001). Commentaries on the laws of England. London: Cavendish Pub.
- CASE, D. (2016). FILM TECHNOLOGY IN POST PRODUCTION. 1st ed. [Place of publication not identified]: FOCAL.
- Failes, I., Cameron, J. and Di Bonaventura, L. (2015). Masters of FX. 1st ed. Gran Bretaña: Octopus Publishing Group.
- Harrington, R., Stephens, G. and Vadnais, C. (2013). Broadcast graphics on the spot. Burlington, MA: Focal Press.
- Honn, G. (2004). Vfx foundation. [Place of publication not identified]: Focal Press.
- Jackson, W. (2016). VFX Fundamentals. Berkeley, CA: Apress.
- Schwartz, L. (2005). Adobe Photoshop for VFX artists. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR.
- Working in the games industry. (2012). Portsmouth: Babcock Lifeskills.
- Wright, S. (2013). Compositing visual effects. New York: Focal, Press.
- Wyatt, H. and Amyes, T. (2013). Audio post production for television and film. Burlington, MA: Focal Press.
- María Cecilia Brarda (2016). Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV
- Ian Crook, Peter Beare (2017) Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación

WEB

- 3D & Motion Graphics Envato Tuts+. (2017). 3D Modelling & Cinema 4D Tutorials by Envato Tuts+. [online] Available at: <http://ae.tutsplus.com> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Brodeur, D., Ashley, C., Ashley, C., Ashley, C. and Ashley, C. (2017). Blog - Greyscalegorilla - Cinema 4D Tutorials and Tools for Motion Graphic Designers. [online] Greyscalegorilla.com. Available at: <http://greyscalegorilla.com/blog/> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Creativecow.net. (2017). CreativeCOW. [online] Available at: <http://www.creativecow.net> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Videocopilot.net. (2017). VIDEO COPILOT | After Effects Tutorials, Plug-ins and Stock Footage



- for Post Production Professionals. [online] Available at: <http://www.videocopilot.net>
- Tutorials of motion graphics <https://www.schoolofmotion.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].
- Main Titles <https://www.artofthetitle.com/> [Accessed 8 Sep. 2021].

