# 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 POSTPRODUCCIÓN | 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 video 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 | 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. | | | x | |
| B4 | Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. | | | | x |
| B5 | Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. | | | x | |

| GENERALES | | Ponderación | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| G1 | Desarrollar ideas y propuestas originales e innovadoras en el área del diseño y narración de animación y videojuegos, en el trabajo requerido por un proyecto, combinando aspectos conceptuales y técnicos. | | | x | |
| G2 | Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos. | | x | | |
| G5 | Emplear un vocabulario específico e inclusivo en el ámbito de conocimiento de la titulación. | | | | 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**

Habrá un total de 3 proyectos de evaluación y tutorización continua que se valorarán con un 10% de la nota fnal 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.Se valorará la asistencia activa en clase y el seguimiento de los trabajos por parte del profesor, por cada no asistencia o asistencia pasiva se restará 0,1 puntos de la nota final hasta un máximo del 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 modifcar una califcación de primera convocatoria), de un ejercicio individual, a criterio del profesor, que haría media con el resto de entregas de primera convocatoria. La calificación de la asistencia es definitiva.

Los alumnos de segunda matrícula deberán presentarse a examen y realizar el mismo número de prácticas que los alumnos de primera convocatoria: 3 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 30% (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.

**CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:**
Según el artículo 22 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada por el profesor responsable de la asignatura a estudiantes que hayan obtenido la calificación de "Sobresaliente". El número de menciones de "Matrícula de Honor" que se pueden otorgar no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos incluidos en la misma acta oficial, salvo que éste 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.<br>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.<br>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...<br>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.<br>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-¿Qúe son los Motion Graphics?<br>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<br>2.2-Emparentamiento de capas y Punto de anclaje |
| 3.Capas de forma y capas de Texo | 3.1-Capas de forma<br>3.2-mascaras<br>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 contínua | 10.1-Prácticas y proyectos de evaluación contínua |

## 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 Texo | 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 contínua | 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].
- Glintenkamp, 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].