



## 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

**Rama de conocimiento:**

**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	Animación 2D	6	3/1
		Edición y composición de video y audio	6	3/2
		Motion Graphics	6	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6	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.**  
[RA9.27 /RA2.18 / RA12.58]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R10 - Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento. [RA12.66]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.

R11 - Emplear el software y las técnicas básicas relacionadas con la animación de gráficos en movimiento para proyectos de animación o video para videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA12.67 / RA6.24 / RA7.24 / RA8.28]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Competencias



- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

R13 - Desarrollar ideas y propuestas originales relacionadas con el audio y vídeo digital en proyectos de animación y videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.34 / RA2.25 / RA6.25 / RA7.25 / RA8.30]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.



- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

R14 - Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA8.31]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

R15 - Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA9.35 / RA12.68]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.



R19 - Crear efectos audiovisuales originales y estéticamente adecuados a los requerimientos de los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA9.37 / RA2.27]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.

R2 - Utilizar el lenguaje expresivo de la narrativa audiovisual en proyectos de animación y/o vídeo digital. [RA9.28 / RA2.19 / RA12.59]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.



- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

---

R22 - Crear los recursos necesarios para elaborar efectos visuales para videojuegos. [RA12.72]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R24 - Aplicar efectos especiales de vídeo y audio en proyectos de animación y/o vídeo para videojuegos teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA12.74 / RA2.29 / RA6.26 / RA7.26 / RA8.33]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R3 - Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de la animación en dos dimensiones, en los proyectos desarrollados en la asignatura. [RA8.25 / RA4.19]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R4 - Desarrollar animaciones en dos dimensiones, siguiendo la metodología proyectual propia de los proyectos de animación teniendo en cuenta la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida, aplicando los principios derivados del concepto de ecología integral y respetando y poniendo en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible. [RA9.29 / RA10.8 / RA12.60 / RA2.20 / RA6.23 / RA7.23 / RA8.27]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.
- Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las grandes cuestiones de la vida.
- Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional.
- Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.



R5 - Aplicar los fundamentos teóricos del movimiento y la animación en los proyectos. [RA9.30 / RA10.9 / RA12.61 / RA2.21]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**Tipo RA:** Competencias

- Aplicar correctamente sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y ser capaz de elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.
- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.

R6 - Animar personajes y los diferentes elementos de un proyecto de animación en 2d para videojuegos. [RA9.31 / RA10.10 / RA12.62 / RA2.22]

RA del título que concreta

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

**Tipo RA:** Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.



- 
- 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.

---

R8 - Desarrollar gráficos en movimiento (carátulas, interfaces, títulos de crédito, etc.) para proyectos de animación o vídeo para videojuegos. [RA2.24 / RA9.33 / RA12.64]

RA del título que concreta

---

**Tipo RA:** Habilidades o Destrezas

- Demostrar un alto grado de autonomía en el aprendizaje.
- Ilustrar y generar proyectos específicos de animación y videojuegos mediante procedimientos tradicionales y técnicas digitales.

---

**Tipo RA:** Competencias

- Colaborar en equipos en los que se adoptan roles interdisciplinares de cara a la elaboración de proyectos de animación y videojuegos.
- 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.



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

### Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R8, R9, R10, R11	40,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R8, R9, R10, R11	60,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

### Observaciones

#### Asistencia y participación:

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), no trabajar con el equipo adecuado (ratón o tableta gráfica y monitor de 27") pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y 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 :

Habrá 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 sumar como mínimo 3 ptos. 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, no se admitirán entregas de prácticas que no hayan sido tutorizadas por el profesor. 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 2<sup>a</sup> 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, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de **Motion Graphics** se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 50%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios: Realización de 4 actividades teórico-prácticas 40% (en este caso no será obligatorio el seguimiento por parte del tutor si el alumno lo cree oportuno) y examen final 60%. Será obligatorio realizar al menos el 50% de las actividades teórico-prácticas para superar la asignatura. Las condiciones para la segunda convocatoria serán las mismas pudiéndose aportar además alguna de las actividades teórico-prácticas no realizadas en la 1<sup>a</sup> convocatoria.

#### Uso de la IA

Se permite el uso de la IA para:

- Recibir retroalimentación sobre la claridad o coherencia de un texto propio.
- Mejorar la redacción de documentos escritos, siempre que el contenido original sea del estudiante.
- General material audiovisual como piezas o partes de los proyectos creados en la asignatura.

En todos los proyectos de postproducción, será obligatorio entregar los archivos de edición.

No se permite el uso de la IA para:

- Sustituir el proceso de creación de proyectos de Postproducción.
- Presentar como propio el trabajo generado por IA
- Grabar o transcribir, total o parcialmente, cualquier actividad realizada en el aula, con el fin de obtener resúmenes o apuntes hechos por IA.



#### Criterios de cita y atribución:

- En caso de usar la IA en alguna de las actividades, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido, que IA se ha usado y para qué se ha usado (creación de imagen, video, audio).
- El uso de la IA se evaluará como parte de los criterios de originalidad y conocimiento de las técnicas aprendidas durante la asignatura.

#### Plagios, copias y falta de citas:

La detección de plagio o copia de cualquier trabajo lleva acarreada la suspensión del mismo. Se considera plagio el uso de trabajos de otros no citados por el autor o el uso abusivo de material no propio para la elaboración del mismo. (Más del 35%). La copia reiterada de trabajos supondrá el suspenso de todos los trabajos de evaluación continua.

La copia en el examen supone el suspenso de la asignatura completa, no pudiéndose presentar en segunda convocatoria.

La presencia en aula del alumno al comienzo del examen lleva implícita la evaluación del mismo, no pudiéndose reclamar la consideración de no presentado, aunque se abandone la sala nada más recibirla.

#### Criterios para la concesión de matrícula de honor

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.

#### 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 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.



## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R8, R10, R11	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	17,00	0,68
AF6 - 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.	R8, R10, R11	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	43,00	1,72
<b>TOTAL</b>			<b>60,00</b>	<b>2,40</b>



## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R8, R10, R11	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	11,00	0,44
AF6 - 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.	R8, R10, R11	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	17,50	0,70
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R8, R10, R11	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	61,50	2,46
<b>TOTAL</b>			<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## 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 y a la animación gráfica	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 Texo	3.1-Capas de forma 3.2-máscaras 3.3-Animación de texto
4.Trabajando con el tiempo	4.1-Trabajando con el tiempo. Principios de animación y carácter del movimiento
5.Entorno 3D de After Effects	5.1-Entorno 3D de After
6.Efectos y expresiones	6.1-Efectos y expresiones
7.Técnicas y efectos sobre imagen real	7.1-Técnicas y efectos sobre imagen real
8.Transiciones entre escenas	8.1-La narrativa fílmica 8.2-Transiciones entre escenas
9.IA en la Producción Audiovisual	9.1-IA en la Producción Audiovisual
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 y a la animación gráfica	1	2,00
2. Flujo de trabajo con After Effects	2	4,00
3. Capas de forma y capas de Texo	3	6,00
4. Trabajando con el tiempo	3	6,00
5. Entorno 3D de After Effects	2	4,00
6. Efectos y expresiones	3	6,00
7. Técnicas y efectos sobre imagen real	3	6,00
8. Transiciones entre escenas	2	4,00
9. IA en la Producción Audiovisual	1	2,00
10. Prácticas y proyectos de evaluación continua	10	20,00



## 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 - Greysclegorilla -Cinema 4D Tutorials and Tools for Motion Graphic Designers. [online] Greysclegorilla.com. Available at: <http://greysclegorilla.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].

