

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2016-2017

Guía docente de
Gráficos en Movimiento 2D y 3D
Especialidad de Diseño de Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Gráficos en Movimiento 2D y 3D**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa específica
Materia	Gráficos en Movimiento en 2D y 3D
Especialidad	Diseño Grafico
Periodo de impartición	Curso 4º / 1º semestre
Nº créditos	10
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Fernando Labaig Fuertes	flabaig@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Fernando Labaig Fuertes	blueberrymolloy@gmail.com	4GB
Carlos Aparicio de Santiago	caparicio@esdmadrid.es	4GB

4. Presentación de la asignatura

Gráficos en Movimiento 2D y 3D es una asignatura optativa de cuarto curso de la especialidad de Diseño Gráfico que pretende ampliar y complementar los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores en el campo del Diseño Gráfico Audiovisual. Se desarrollan dos líneas de trabajo complementarias, una referida a los proyectos de animación y postproducción en 2D que introduce técnicas tradicionales y experimentales y otra de producción y animación de 3d, que confluyen según avanza el curso en un proyecto común integrado.

Motion graphics 2D and 3D is an optional subject in the fourth year of the specialty of Graphic Design aims to expand and complement the knowledge acquired in previous courses in the field of Audiovisual Graphic Design. It develops two complementary lines, one referring to projects 2D animation and postproduction introducing traditional and experimental techniques and other referring production and 3D animation that converge as the course progresses in a common integrated project.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

El alumno ya habrá cursado obligatoriamente las asignaturas previas de **Fotografía y audiovisuales, Iniciación al Diseño Audiovisual, Diseño Audiovisual: Postproducción, Diseño Audiovisual: Proyectos y 3D Modelado, materiales e iluminación.**

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de grupo
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
11CT Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de grupo
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
11CT Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
3CEG Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
6CEG Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

8CEG Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

6. Resultados del aprendizaje

El alumno será capaz de:

Analizar y diseñar la producción de proyectos de comunicación de motion graphics

Realizar *clips* de gráfica audiovisual en 2D con herramientas de edición y composición de video y animación en ordenadores personales

Realizar gráficos en movimiento 3D a un nivel medio, uso de dinámicas y de efectos de texturizado orientados a animación plana.

Integrar recursos de diseño, edición y composición de video y modelado y animación 3D, en proyectos gráficos AV

Integrar imagen real y animaciones de gráficos 2d y 3d

Solucionar problemas que exijan un cierto nivel de auto aprendizaje a partir de los recursos ya integrados en su formación

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Técnicas avanzadas de animación 2D y posproducción de video	Música Gráfica
	Retórica Visual
	Técnicas experimentales
	Stop Motion
II.- Modelado, animación y creación de espacios y escenarios virtuales en 3D	Repaso e introducción de técnicas 3d de modelado, textura e iluminación.
	Uso de dinámicas para animación
	Uso de plugin MoGraph para motion graphics
III.- Integración de imagen real con animación 2D y 3D (composición de video)	Texturizado avanzado, sketch and toon. Animación plana desde 3d
	Practica combinada : Ejercicio de integración 2D 3D y posproducción

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicios prácticos resueltos en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno - Proyectos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	118
Preparación de pruebas (a)	

Realización de pruebas (a)	
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	182
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	300

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

El desarrollo de la asignatura se estructura en una sesión semanal de 6 horas de duración, con dos profesores para atender a los dos aspectos de la asignatura, la edición y posproducción 2D por un lado y, la producción 3D por otro. Se establecen tres periodos genéricos de dos horas.(2+2+2). Cada profesor impartirá las materia de su área en estos bloques de dos horas por separados y el tercer bloque ser de integración entre ambos aspectos de la materia y en la que participaran ambos profesores.

El curso se estructura a partir de una serie de prácticas progresivas, en las que el profesor introduce una serie planteamientos que deben ser analizados y resueltos técnicamente, en sus aspectos de creación, planificación y de resolución técnica.

Aunque los profesores facilitaran el acceso a los recursos instrumentales básicos necesarios, el alumno deberá complementar estas explicaciones, investigando y complementando a través de otros recursos como publicaciones impresas y digitales, seminarios y certámenes, etc.

En el modelo que planteamos el aspecto de auto aprendizaje e investigación es de gran importancia, ya que estamos en terrenos de muy rápida evolución técnica y estética, soportada en unos medios en continuo desarrollo y evolución

Se trata de adquirir una comprensión conceptual por un lado, y una habilidad técnica específica en cada caso. Se pretende que desarrolle una variedad de competencias instrumentales que le permitirán llevar a cabo la producción y postproducción de piezas completas audiovisuales tales como: autopromociones de TV, cortinillas, continuidades, spots, cabeceras cinematográficas,...

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Ejercicios y Proyectos de Motion Graphics realizados. Análisis de proyectos, capacidad de comprensión y verbalización de ideas Examen teórico practico de recuperación en su caso

Se evaluará el proyecto de integración propuesto al inicio de curso, que se realizará por fases. Si esta evaluación no es superada se planteará un ejercicio final completo de características similares.

11.2. Criterios de evaluación

- . Correcta comprensión de los temas planteados.
- . Corrección técnica en la resolución de problemas.
- . Corrección en la preparación y realización de la toma de video
- . Capacidad de análisis técnico y conceptual de proyectos de motion graphics
- . Capacidad técnica de realización de proyectos de motion graphics.
- . Exposición oral o escrita sobre las explicaciones teóricas dadas en clase.
- . Capacidad investigadora en la realización de trabajos teórico-prácticos.
- . Competencia en la investigación individual de soluciones creativas.
- . La destreza en el uso del software de uso en el aula.
- . La asistencia y participación activa en el aula.
- . Actitud de colaboración con los compañeros.
- . Cuidado y respeto por el material del aula taller, especialmente cámaras e iluminación

11.3. Criterios de calificación

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.

Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, por evaluación continua y superando la prueba ordinaria.

Aunque la evaluación de cada ejercicio del curso se hará sobre la película final que se entrega, el alumno guardará el proyecto y las fuentes utilizadas para comprobar su autoría.

Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.

Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.

No existen faltas justificadas.

Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 6 horas.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas	80
Actitud , participación , aportaciones comunes y colaboración con los compañeros	20
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase. Los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas prácticas	100
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas prácticas	100
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependerá del tipo de discapacidad	
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

<ul style="list-style-type: none"> • Plataforma aula virtual. • Proyector de video para presentaciones y visionados. • Aula con ordenadores y programas de edición y revelado digital de imagen fija. • Equipo de video. • Plató de video con iluminación y croma.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Motion Graphic Design. Applied History and aesthetics</i>
Autor	KRASNER, Jon
Editorial	Focal Press, 2008
Título	<i>Tipografía en Movimiento, Diseñando en el tiempo y el espacio</i>
Autor	WOOIMAN, Matt,
Editorial	Gustavo Gili, 2005
Título	<i>Proyectos de animación 3D</i>
Autor	Alberto Rodríguez
Editorial	Anaya Multimedia, 2010

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito</i>
Autor	SOIANA, Gemma y BONEU, Antonio
Editorial	Index Book IX.
Título	<i>Timing for Animation</i>
Autor	WILHAKER, Harold y HAIAS, John
Editorial	Focal Press
Título	<i>The Animator's Survival Kit</i>
Autor	WILLIAMS, Richard
Editorial	Faber & Faber

12.3. Direcciones web de interés

Consultar el aula virtual

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Consultar el aula virtual

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Fernando Labaig Fuertes
Correo electrónico	blueberrymolloy@gmail.com
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctor y Licenciado en Historia del Arte
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

Nombre y apellidos	Carlos Aparicio de Santiago
Correo electrónico	caparicio@hotmail.com
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesor interino del departamento de Medios Informáticos.
Titulación Académica	Licenciado y Máster en Bellas Artes. Máster en Pedagogía aplicada a las artes plásticas y visuales.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Diseñador gráfico y front end Developer.

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Gráficos en Movimiento en 2D y 3D

CURSO: 4GB

1^{er} SEMESTRE

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESORES: Fernando Labaig, Carlos Aparicio

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Presentación General	I.- Técnicas avanzadas de animación 2D y posproducción de video							
		II.- Modelado, animación y creación de espacios y escenarios virtuales en 3D							
TEMA									
ACTIVIDAD 3D	Evaluación Inicial	Repaso general 3d	Dinámicas		MoGraph		Materiales planos	Mgraphics y Branding	Xpresso
ACTIVIDAD 2D		Música Gráfica			Retórica Visual		Técnicas Experimentales		Stop Motion
METODOLOGÍA	Presentación	Clases teórico-prácticas	Clases teórico-prácticas		Clases teórico-prácticas	Clases teórico-prácticas	Clases teórico-prácticas	Clases teórico-prácticas	Clases teórico-prácticas
COMPETENCIAS		1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG							

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Gráficos en Movimiento en 2D y 3D

CURSO: 4GB

1^{er} SEMESTRE

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESORES: Fernando Labaig, Carlos Aparicio

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	Integración de imagen real con animación 2D y 3D (composición de vídeo)		Desarrollo de proyecto libre de Motion Graphics				Entrega y presentaciones de proyectos	Examen ordinario	Examen extraordinario
TEMA									
ACTIVIDAD 3D	Camera Tracker y Render								
ACTIVIDAD 2D	Integración Cinema 4D y After Effects								
METODOLOGÍA	Clases teórico-prácticas		Trabajo en clase y tutorías	Trabajo en clase y tutorías	Trabajo en clase y tutorías	Trabajo en clase y tutorías			
COMPETENCIAS	1CEG 3CEG 6CEG 11CEG 12CEG 2CEG CEG1 8CEG								