



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Programa Curso
Semestre otoño 2015
Carrera Diseño

Nombre del Curso	Código
Seminario de Producción Audiovisual 1	

Área	Seleccione área	Carácter	Seleccione carácter
Profesor	Cristián Canto	Régimen	Seleccione regimen
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	Seleccione nivel
Requisitos	Lenguaje Audiovisual 2		

* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pto., tipografía arial

Descripción general y enfoque (se sugiere un máximo de 22 líneas)

Asignatura dedicada a la producción de proyectos de Motion Graphics, en la cual los alumnos revisarán y analizarán casos reales para así trabajar con las exigencias del mundo profesional actual. Altamente centrado en el rol real del diseñador gráfico y su capacidad para crear un relato a través del tiempo en el cual el espectador reciba satisfactoriamente un mensaje, información y conocimiento. Además de aprender a observar el mundo que nos rodea para así poder representar audiovisualmente la forma y la materialidad de los objetos.

Esta asignatura toma los conocimientos de lenguaje audiovisual que el alumno ya posee por haber aprobado asignaturas previas y los profundiza para especializarse en proyectos profesionales del mundo Audiovisual y del Motion Graphics. Para lograr esto, el alumno trabajará con la herramienta de After Effects y diferentes dispositivos los cuales le permitirán registrar en video y realizar los encargos.

Requisitos del estudiante

1. El estudiante debe dominar las competencias y habilidades aprendidas en el ciclo anterior de ramos de Lenguaje audiovisual línea Motion Graphics :

- Guión
- Storyboard
- Ángulos de cámara
- Tipos planos
- Entre otros...



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PRÉGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

2. Manejo de Software :

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro o Final Cut Pro

Se sugiere como ramo complementario:

Seminario Gráfica Computacional 1 (Línea 3D y VFX) DGT 502

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Al finalizar el curso, los alumnos estarán capacitados para realizar proyectos de Motion Graphics en plataforma After Effects. Junto con desarrollar su capacidad de observación de los factores físicos con los cuales los objetos se desplazan en la dimensión espacio/tiempo, movimiento, dinamismo y plasticidad. Esta herramienta les entregará la capacidades de realizar un proyecto de diseño de manera integral y completa a nivel conceptual, estético y técnico.

El alumno será capaz de:

- Utilizar la naturaleza de manera referencial para poder replicar sus propiedades materiales con el fin de representar objetos animados de manera dinámica y creíble.
- Comprender el valor imagen en movimiento como herramienta comunicacional.
- Manejar los distintos formatos del medio audiovisual: Cine, TV Standart, TV HD, Internet
- Conceptualizar y realizar proyectos de motion design; animación de logotipos, infografía animada, créditos cinematográficos, spot publicitarios, entre otros. Manejar los ritmos del lenguaje audiovisual.

Conocimientos:

- 1- Comprensión del proceso creativo en Motion Graphics
- 2- Comprensión de los cargos dentro de un equipo Motion Graphics
- 3- Metodología y procesos productivos

Competencias

- 1- Manejo Avanzados en After Effects
2. Implementación completa de un proyectos reales Motion Graphics para formatos TV y Cine



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Contenido y fechas

UNIDAD 01 - Animación 2D avanzada:

- Aprender a observar la naturaleza
- El tiempo
- La representación de las distintas propiedades físicas de la materia
- After Effects : Formas, máscaras y curvas de velocidad

UNIDAD 02 - La representación visual del sonido

- Como se ve un sonido
- Colores y formas del sonido
- La dinámica del sonido
- Animación de los años 20 y 30, The Skeleton Dance
- El "Foley" en el Motion Graphics

UNIDAD 03 - Animación avanzada de Textos

- After Effects : presets de animación de textos, capas 3D, cámara 3D
- Textos Dinámicos (Kinetic Text)
- Ritmo visual
- Análisis de casos
- Sincronización con audio
- Presentación de propuestas y "look and feel"

UNIDAD 04 Creditaje para una Película o Serie de TV (sección apoyada por prof. Adjunto Sebastian Pagueguy)

- Análisis de casos y estilos cinematográfico, síntesis de películas
- Los Planos, narrativa visual, primerísimos, detalles.
- El Comic, de viñetas a storyboard
- El Afiche, el afiche Polaco de películas, afiches actuales, alternativos, ilustrados, galerías, comparación de planos con escenas
- El Tiempo, movimientos de cámara
- Presentaciones de invitados
- Concepto de venta de una Película
- Desarrollo de una imagen de marca Película
- Desarrollo de Guión Creativo / Poético para secuencia de crédito, síntesis conceptual - visual del guión
- Desarrollo etapa pre-producción y producción completa



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

--

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

La metodología de enseñanza estará enfocada principalmente en la comunicación de un mensaje audiovisual y en la recepción que el espectador tiene de éste. Los trabajos estarán basados en proyectos reales los cuales serán realizados de forma individual y en grupo. Se revisarán y discutirán casos y se realizaran proyectos a partir de lo concluido. A medida que el curso vaya avanzando los proyectos irán integrando las unidades ya vistas. Los proyectos se desarrollaran desde el punto de vista del diseño y la comunicación visual con el fin de generar resultados de alta calidad conceptual, estética y técnica.

Los alumnos deberán investigar los contenidos de cada proyecto al igual que presentar en forma periódica las distintas etapas de los proyectos a evaluar; para así reforzar su comunicación verbal y aprender a crear un discurso coherente y con fundamento.

Sistema de evaluación

Notas de 1.0 a 7.0

Cada unidad tendrá una evaluación por entrega de proyecto.

Además se realizarán evaluaciones parciales por proceso y evolución de los trabajos.

El diseño y la composición son considerados puntos fundamentales y serán tomados en cuenta en el sistema de evaluación.

Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio
Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

- Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual - José Martínez, Federico Fernández Díez - Ediciones Paidós, 1999
- Information: Animated Infographics - Tim Finke, Sebastian Manger - Gestalten, 2012
- Type in Motion 2 (Second Edition) - Matt Woolman - Thames & Hudson, 2005
- Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies - Gemma Solana - Gingko



fau

CARRERA DE ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO
CARRERA DE GEOGRAFÍA
ESCUELA DE PREGRADO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Press Inc, 2008

- Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques, 5th Edition - Chris Meyer, Trish Meyer - Focal Press, 2010

Complementaria

- Information is Beautiful – David McCandless, Collins (February 14, 2013)

- Beautiful Visualization: Looking at Data through the Eyes of Experts – Julie Steele (Editor), Noah Iliinsk - O'Reilly Media

- Diseño y comunicación visual, Contribución a una metodología didáctica, GG Diseño - Bruno Munari - Editorial Gustavo Gili, S.L., 2008