



fau

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

Programa Curso
Semestre primavera 2015
Carrera Diseño

Nombre del Curso	Código
Lenguaje Audiovisual 2 (Línea Motion Graphics)	DGT 404

Área	Seleccione área	Carácter	Seleccione carácter
Profesor	Sebastian Pagueguy Fenner	Régimen	Seleccione regimen
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	Seleccione nivel
Requisitos	DGT 304		

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

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

Asignatura de inducción al Motion Graphics y animación 2D Digital, tanto en teoría como su aplicación. Enfocada desde la labor real del diseñador gráfico en el marco de la producción audiovisual, en el contexto Chileno. Por lo tanto contiene un fuerte énfasis en los ámbitos de la dirección de arte, animación digital y post producción digital.

En este sentido los alumnos serán inducidos al aprendizaje de la animación digital 2D desde la perspectiva del diseño en movimiento, rama del diseño mejor conocida como "Motion Graphics". Este concepto introducido en los años 50's por el diseñador americano Saúl Bass, ha evolucionado hoy a una de las ramas más reconocidas del diseño. En este ramo el alumno será introducido a este mundo mediante el uso de la animación digital 2D, donde aprenderá de forma teórica y prácticas las variables que hoy se usan en la industria.

Este curso posee una base teórica en forma de cátedra tradicional. Una base técnica – práctica en la forma de laboratorio. Una salida práctica en forma de ejercicios y proyectos reales



fau

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

Requisitos del estudiante

El estudiante debe dominar las competencias básicas genéricas del diseñador gráfico + habilidades de lenguaje audiovisual básicos aprendidos en el ciclo anterior

Composición Visual

Teoría de color

Manejo tipográfico

Ilustración

Montaje

Movimiento

Tiempo

Se exige dominio en los siguientes software:

Adobe Premiere

Adobe After Effects (nivel principiante)

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Se sugiere como ramo complementario:

Electivo de Diseño y Animación de personajes FG-DIS104-1

Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas

Competencias genéricas (Ámbito Cognitivo):

1. Comprensión terminológica y conceptual del Motion Graphics
2. Comprensión de la metodología, procesos y cargos dentro de una producción Animada
3. Comprensión y aplicación de la animación 2D
4. Comprensión y aplicación de proceso en animación de piezas gráficas

Competencias Específicas (Ámbito Procedimental):

1. Animación nivel avanzado en Adobe After Effects
2. Implementación completa de un proyecto real Motion Graphics

Ámbito Actitudinal:

- Potenciar el trabajo en equipo



fau

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

- Potenciar la búsqueda y autoaprendizaje en el ámbito del Motion Graphics

Contenido y fechas

- 1- Inducción a Animación en After Effects
- 2- Animación de textos, principios de legibilidad y timing
- 3- Integración Adobe After Effects / Adobe Illustrator
- 4- Animación de Iconos e Ilustraciones vectoriales
- 5- Velocidad y curvas de animación
- 6- Integración Adobe After Effects / Adobe Photoshop
- 7- Animación de Logos, arquitectura del movimiento
- 8- Inducción Proyecto diseño de logotipo animado
- 9- Introducción a After Effects 3D, sistema de capas y cámara
- 10- Corrección Proyecto logotipo animado
- 11- Entrega y presentación Proyecto logotipo animado
- 12- Introducción a Personajes 2D vectoriales
- 13- Rigg de personajes 2D vectoriales
- 14- Animación básica Personajes 2D vectoriales
- 15- Aplicación de proceso de Pre Producción (material creado en curso anterior)
- 16- Producción de pieza real Infográfica (Gran encargo del curso)
- 17- Correcciones repaso general
- 18- Entrega Final y presentación



fau

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

Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)

- Taller de práctica y exploración de la imagen en movimiento, donde los contenidos serán directamente entregados por el profesor.
- Por medio de ejercicios individuales de carácter técnico se explorará la animación digital.
- Trabajos grupales de tono proyectual dirigidos a la generación de una propuesta plástica a partir de los elementos teóricos y técnicos aprendidos en el curso
- **Este taller debe ser realizado en laboratorio computacional que debe estar equipado con: Adobe Premiere y Adobe After effects**

Sistema de evaluación

-Evaluaciones parciales clase a clase:

Notas Acumulativas que representan el 30% del semestre académico

-Trabajos prácticos:

2 Proyectos prácticos que representan 20% (cada uno) del semestre académico. Correcciones en clase y entrega final en clases

-Proyecto final:

Proyecto final teórico – practico que representa 30% del semestre. Correcciones en clase y entrega final en clase final

Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio



fau

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

Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	

Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

- › Will Eisner. Comics y arte secuencial.
- › Matt Woolman. Type in Motion.
- › Richard Williams. The animators survival kit.

Complementaria (Estudio de animación)

MK12
BUCK
Smog
Dvein
Prologue