



Proyecto VII 2023

# Desarrollo de Proyectos Profesionales de carácter Complejo en el ámbito del Diseño audiovisual

Profesor [Bernardo Sebasti Pagueguy Fenner](#) / Ayudante [Brian Vicuña](#)

Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

## Visión general

Proyecto VII es la nueva versión mejorada del antiguo Taller de diseño gráfico 5 y 6 (malla antigua), mejor conocido como “Taller de Animación”, el cual se imparte desde el 2014 en diferentes modalidades, pueden encontrar todos nuestros trabajos aquí [Taller de Animación Universidad de Chile - YouTube](#)

Este es un curso basado en la investigación, aplicación y el aprendizaje del diseño basado en la experiencia, por lo tanto altamente profesional. Es un curso donde se recrean las condiciones reales de trabajo grupal en el mundo profesional y luego aplicados en el área del diseño audiovisual (motion graphics y animación digital).

Este taller pretende adentrar a los alumnos en la ejecución de proyectos profesionales de carácter “real” y al mismo entregar las herramientas y el conocimiento para poder realizar estos proyectos profesionales con las infinitas capacidades y alternativas comunicacionales que da el diseño Audiovisual (Motion Graphics) y abrir el espectro de conocimiento de los alumnos al CONTENIDO y DISCIPLINA del ANIMACIÓN mediante la investigación, observación, estudio y praxis de proyectos profesionales de diseño

Este curso sienta sus bases en la disciplina de la Animación, el noveno Arte. Por lo tanto tiene amplias bases teóricas basadas en los principios de la animación fundados hace más de 130 años por Ollie Johnston y Frank Thomas. Esta disciplina se encuentra mayormente centrada en la industria del entretenimiento, dentro de su universo incluye a una de las corporaciones más grandes a nivel mundial: Disney. Empresa que lleva el nombre de su fundador Walt Disney, un diseñador y animador (como tu!). Esta compañía actualmente emplea a millones de trabajadores ( dentro de ellos cientos de diseñadores) alrededor de todo el mundo.

Las bases de la animación no se cimentan en softwares o hardware “X”, por el contrario tiene su fundamento en el reino de la observación y estudio del movimiento, como también en la interpretación del movimiento y su capacidad comunicativa. Por lo tanto, las herramientas como softwares son meros instrumentos para plasmar esta disciplina, **los softwares son el MEDIO y NO el CONTENIDO.**

Desde el punto de vista del ámbito pragmático, en el contexto actual de post pandemia, la realidad profesional cambió súbita y radicalmente. Ante la imposibilidad de de producir contenido en live action, sumado al más absoluto reinado de los streamings pagados por sobre los otros medios de comunicación y entretenimiento; La creación de contenido se ha volcado ante los pies del contenido digital animado, en ese lamentable estado de encierro que produjo la pandemia, esta industria del contenido animado y videojuegos ganó un enorme terreno económico y social ya que asumió la responsabilidad de entretener, enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo

## Objetivos

1. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de un profesional activo en el campo de la publicidad animación. En este caso el profesor mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo él enfrenta diferentes proyectos de diseño animado y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
2. Por el lado empírico, podrán desarrollar proyectos y piezas prácticas que permitan introducirlos en mundo profesional de forma REAL.
3. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

## Metodología del Curso:

Hemos optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.

Debido a la brecha tecnológica, razones psicológicas o sociales post pandemia, se les enviará una encuesta, donde el curso responderá y veremos en qué situación tecnológica - social - psicológica se encuentran para afrontar el curso

link encuesta libre proyecto 7 <https://forms.gle/dnwrNx6Uyb6ZqsnT7>

**Proyectos Teóricos y prácticos:** Los alumnos formarán grupos de trabajo de máximo 4 y realizarán proyectos de animación en formato Full HD, con sonido. Basados en una investigación previa ( concepto y guión) bajo un tema común para todo el curso

**Ejercicios técnicas prácticas:** Normalmente llamadas Ayudantías, donde con nuestro profesor ayudante haremos demostraciones utilizando los softwares de animación como After Effects , Moho 13 y Maya, para que puedan aprender y aplicar todo ese conocimiento en sus trabajos. Estos ejercicios serán llevados en las **ayudantías junto con su profesor ayudante Brian Vicuña** donde enseñaremos métodos específicos y técnicas de animación

en After Effects para el desarrollo de sus proyectos. Esta clase la deberán ver y hacer sus preguntas, serán clases demostrativas donde se mostrarán aspectos teóricos y técnicos, con ejercicios prácticos que ustedes pueden seguir paso a paso

## Evaluación:

El curso contará con 3 proyectos por todo el semestre y será las únicas evaluaciones del curso

**Los alumnos No tendrán evaluaciones con notas durante este proceso**, serán evaluados de forma constante por el equipo docente, tomando en cuenta su propio proceso en el curso, ya que:

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo ( el 4.0 )
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño “mediocre”... , el diseñador cobra un presupuesto X por hacer un diseño X que cumpla con las necesidades del proyecto lo mejor posible, si fracasa o no depende del proceso.
- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño y la animación son disciplinas que se vinculan (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Este proceso será evaluado en mérito de su entrega final, su producto de entrega final que dependerá de las decisiones que ustedes tomarán durante el semestre y que de ser correctas deberían llevar a un óptimo resultado. Esta instancia será traducida a una nota de “Proceso” de escala 1 a 7, mediante una rúbrica debidamente compartida y explicada a los alumnos. **Esta nota representará el 10% de su nota total del semestre**

## Fundamentos de esta metodología:

Este método es un proceso en desarrollo ideado por el equipo docente que está concentrado en experiencias propias, fortalezas y debilidades de nosotros mismos y por sobre todo capacidad de resiliencia.

Para fundamentar este “proceso” con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.

Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, es algo inherente y estático. Definido, fijo. Mi potencial fue determinado al nacer, y no es dinámico.

**Fixed Mindset**  
*Mentalidad Fija*

Evita el fracaso  
Busca lucir inteligente  
Evita los desafíos  
Se ciñe a lo que conoce

El feedback y la crítica son personales  
No cambia o mejora

Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, puede ser desarrollado continuamente. Mi verdadero potencial es desconocido e incognoscible.

**Growth Mindset**  
*Mentalidad de Crecimiento*

Desea el aprendizaje continuo  
Confronta la incertidumbre  
Abraza los desafíos  
No teme fallar

El feedback es sobre sus habilidades actuales  
Se esfuerza por aprender

Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset", [Link](#).

**Fixed Mindset** *Mentalidad Fija*

*"Debo concretar tal cual todo el plan antes de mostrarlo a clientes"*

**Pensamiento lineal**  
*Línea de producción*  
**Trabajo por fases**

**Fixed**

**Growth Mindset** *Mentalidad de Crecimiento*

*"Aprendo y descubro nuevos insights gracias a las entregas periódicas de valor."*

**Pensamiento en ciclos**  
*Trabajo del conocimiento*  
**Iterativo e incremental**

Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset", [Link](#).

## Especificaciones Proyectos

Los alumnos formarán tríos o cuartetos de trabajo, en forma de agencias de Motion Graphics lo que aportará al desarrollo de sus habilidades de trabajo creativo grupal, método natural en el ámbito del diseño, donde se trabaja en proyectos colaborativos intra y extra disciplinar.

### Proyecto 01: Diseño de Marca Studio Motion Graphics & Investigación y Presentación historia Motion Graphics (20% del semestre)

- Los grupos de alumnos deberán organizarse en estudios de motion graphics de mínimo 3 integrantes y máximo 5.
- Deberán proponer y desarrollar un logo animado para su estudio.
- Deberán realizar un trabajo de investigación de los campos que cubre el curso de Proyecto 7, el motion graphics y la animación. Este trabajo estimulará su capacidad de autogestión, autoaprendizaje y capacidad de investigación y profundización en temas conceptuales del ámbito del diseño

Sobre los tópicos del Motion Graphics y la Animación deberá contestar y cubrir los siguientes ámbitos como contexto general

- **Definición, ¿Qué es?**
- **Descripción ¿Cómo se hace?**
- **Línea temporal e hitos más importantes ¿Dónde, cuando?**

Deberán investigar y definir una biografía de los siguientes personajes relevantes para el motion graphics y la animación. La Biografía debe incluir una investigación **histórica y visual** de sus trabajos más destacados indicando sus aportes y avances al desarrollo de su campo

- **Saul Bass**
- **Chuck Jones**
- **Richard Greenberg**
- **Katsuhiko Otomo**
- **Patrick Clair**

## Entregable:

Trabajo de investigación en forma de presentación en vivo (pitch) que puede incluir: texto, imágenes y videos. Presentado en formato Google Slides interactivo frente al curso. La presentación debe incluir logo y logo animado desarrollado para su agencia de animación

## Proyecto 02: Diseño de Spot Publicitario para marca PYME chilena (30% nota semestral)

Desarrollarán un proyecto de animación en formato de spot publicitario para TV y redes sociales, para una marca Pyme o fundación social Chilena, la cual deben investigar, analizar y proponer una estrategia comunicacional para ellos en el contexto actual

Para esto deberán hacer una investigación breve sobre la marca, para luego conceptualizar y realizar un guión literario y técnico, luego basado en las técnicas de la rotoscopia y motion graphics realizará la pieza audiovisual. Los alumnos aplicarán todos los conocimientos y experiencia aportados en las clases por los profesores, además de otras técnicas / softwares extras que los mismos alumnos quieran incorporar de forma espontánea

Ejemplos de trabajos anteriores de este mismo curso los pueden encontrar aquí:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMfQ7-KSTo\\_Vk1f3XuKIWeB](https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMfQ7-KSTo_Vk1f3XuKIWeB)

## Entregable:

El spot durará 15 segundos, con sonido (música / locución / Fxs) en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS.

## Proyecto 03: Difusión Científica Chilena, Explainer Video (35% nota semestral)

Los alumnos deberán encontrar una investigación científica realizada por académicos de la universidad y realizar un video explicativo de esta investigación para divulgar a la sociedad civil su contenido en un formato de animación para la plataforma de youtube, abierto para todo público.

Los alumnos investigarán y analizarán la información, para luego traspasar creativamente la información a un guión que debe ser claro de entender, cercano y divertido para un público no especializado



Los alumnos desarrollarán una metodología de proceso de animación donde pasarán por todas las etapas. Guión Técnico - Styleframes - Storyboard - Animatic - Sonorización - Edición

Ejemplo del mismo trabajo hecho en años anteriores pueden ver en:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMdXb-a3nFAG9V1vTr7xbktC>

### Entregable:

El spot durará mínimo 60 segundos, con sonido (música / locución / ) en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS.