



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO GRÁFICO

GUÍAS DOCENTES 2023/2024. 2º SEMESTRE **MOTION GRAPHICS**

ÍNDICE DE CONTENIDOS	
1.	IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
1.1.	Asignatura
1.2.	Profesores
2.	DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
2.1.	Breve descripción
2.2.	Contextualización
3.	CONTENIDOS
4.	COMPETENCIAS
4.1.	Generales
4.2.	Transversales
4.3.	Específicas de la especialidad
5.	METODOLOGÍA
5.1.	Técnicas docentes
5.2.	Desarrollo
5.3.	Trabajo del alumno
5.4.	Actividades evaluables
5.5.	Bibliografía
6.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
6.1.	Instrumentos para la evaluación
6.2.	Criterios para la evaluación
7.	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8.	CRONOGRAMA
9.	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10.	ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11.	ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12.	EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura		
Denominación	Motion Graphics	
Tipo	Optativa	
Materia	Optativa	
Especialidad	Diseño gráfico	
Curso y semestre	4º Curso	
Nº créditos ECTS	6	
Horas lectivas semanales	3,5+1,5 ADD	
Horario de impartición	El que determine jefatura de estudios	
Departamento	Tecnologías Aplicadas al Diseño	
1.1. Profesores		
Nombre	Correo	Grupo
Rebeca Bazan	rbazan@esda.es	-

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción
Perfeccionamiento técnico en el uso de las herramientas y en el discurso narrativo y conceptual.
2.2. Contextualización
La asignatura aporta al alumnado los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para el manejo de herramientas audiovisuales apropiadas para la actividad del diseño gráfico, las cuales les permitirán resolver y comunicar las propuestas de diseño asociadas al resto de asignaturas del grado.

3. CONTENIDOS

- Adiestrarse en el uso de los materiales relacionados con el vídeo y la animación digital.
- Contrastar estilos audiovisuales con estilos gráfico-plásticos.
- Conocer y valorar la especialización en este campo, así como la necesidad de planificación y de trabajo en equipo

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

- CG02- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG03- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG05- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG07- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG12- Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- CG13- Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG14- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- CG17- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- CG20- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CG21- Dominar la metodología de investigación.

4.2. Transversales

- CT01- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT02- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03- Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que

se realiza.

CTO4- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T13- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

4.3. Específicas de la especialidad

CEDG11- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEDG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los bloques temáticos.

Clases prácticas

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos prácticos planteados relacionados con los bloques temáticos.

Trabajos individuales y grupales

Trabajos prácticos relacionados con los bloques temáticos que el alumno elaborará individualmente y en grupo tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Tutorías académicas individuales

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas y los trabajos prácticos de la asignatura

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite.

5.2. Desarrollo

Los alumnos deberán realizar una serie de prácticas guiadas en las que se apliquen los conocimientos adquiridos en clase para superar la asignatura, así como un trabajo autónomo en el que será valorada la capacidad creativa y de asimilación de los conceptos desarrollados en clase. Se valorarán aquellos aspectos relacionados con la capacidad de aprendizaje e investigación.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	58.5
Clases teóricas	7.5
Clases prácticas	46
Presentación de trabajos y proyectos	5
Realización de exámenes y revisión	
Actividades supervisadas	1.5
Asistencia a las tutorías	1.5
Actividades de trabajo autónomo	90
Estudio	
Preparación y realización de trabajos	88
Asistencia a exposiciones o conferencias	2
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	150

5.4. Actividades evaluables

Las actividades evaluables propuestas serán:

- Presentación y exposiciones públicas individuales.
- Trabajos en grupo
- Trabajos individuales

Las actividades evaluables, individuales y grupales, que se realizarán a lo largo del semestre serán las siguientes, siendo éstas susceptibles de cambio si el transcurso de la asignatura se viera afectado por diversas cuestiones;

Trabajos grupales:

- Realización de un Motion Graphics en todas sus fases de producción
- Brainstorming, Da Vinci, Los seis sombreros, y otras técnicas de creatividad grupal
- Exposición pública de los trabajos de pre-producción

Trabajos individuales

- Creación vídeo 360° para pantalla Fulldome

Trabajo de tutoría;

- Animación de un alfabeto
- Memoria del proceso de creación del alfabeto

Evaluación convocatoria extraordinaria

Los alumnos que no hayan completado o realizado con éxito los trabajos realizados a lo largo del semestre, deberán repetir y entregarlos de nuevo, de tal manera que en su conjunto permitirá constatar el logro de unas competencias similares a las de los estudiantes que hayan seguido el proceso de convocatoria ordinaria.

Se deberá entregar el total de los ejercicios pedidos durante el curso, acompañados de una memoria del proceso de trabajo, y se realizará una prueba práctica que asegure el manejo de las herramientas solicitadas al alumno para la realización de los mismos

5.5. Referencias Bibliográficas

General

- RAFOLS R, COLOMER A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili
- ANDREW F., BRIE G. (2014). *After Effects CC 2014*. Madrid: Adobe Press. Anaya multimedia.
- MQUILKIN, K., POWERS, A. (2011). *Cinema 4D: The Artist's Project Sourcebook*. Madrid:

Anaya Multimedia

Específica

-LOVELL, S. (2005). *On Air. The visual messages and global language*. MTV. Berlin: Die Gestalten Verlag.

-Animography.net

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los trabajos grupales se evaluarán bajo los siguientes criterios;

(Dispuestos en cada uno de los ejercicios por orden de importancia)

- Actitud de colaboración con los compañeros
- Capacidad de análisis técnico y conceptual de proyectos de motion graphics
- Capacidad de experimentación
- Correcta elección y aplicación de las distintas técnicas digitales y analógicas
- Entrega en la fecha prevista de cada una de las partes del proceso, atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo

Los trabajos individuales se evaluarán bajo los siguientes criterios;

- Originalidad de los proyectos, capacidad creativa, conceptual y de experimentación
- Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos y el dominio de las herramientas analógicas y digitales.
- Capacidad crítica y desarrollo individual del trabajo e investigación realizada.

La exposición pública y debate con los compañeros, se evaluará bajo los siguientes criterios:

- Uso correcto del lenguaje propio del audiovisual en la defensa de los proyectos presentados
- Capacidad de sintetizar las ideas más relevantes de un proyecto, trabajo práctico o trabajo teórico.
- Comentar las ideas expuestas por otros compañeros ampliando sus aportaciones, ejemplificando o relativizando las mismas

Para la evaluación de los trabajos audiovisuales, la entrega deberá hacerse en los formatos especificados en cada caso. De no darse así, el ejercicio no se considerará entregado.

Asistencia a clases presenciales.

En el caso que se supere el 20% de faltas durante las horas de clases presenciales, se entregará la memoria detallada de cada uno de los trabajos.

En ellas se evaluará el registro minucioso de todo el procedimiento de la realización de los trabajos;

Ideación del proyecto.

Proceso creativo seguido.

Fases del desarrollo de concepto .

Procesos de experimentación.

Justificación en la elección de la técnica.

En el caso de los alumnos con más del 50% de faltas justificadas se estudiará y valorará cada caso individualmente en una reunión específica.

Convocatoria extraordinaria

Si alguno de los trabajos (de curso o tutoría) estuviera aprobado en convocatoria ordinaria, se conserva la nota de dicha parte hasta la convocatoria extraordinaria. Los criterios e instrumentos de evaluación se aplican a la convocatoria ordinaria y extraordinaria.

Si la entrega no se realiza en el día y hora estipulados, los trabajos no se tendrán en consideración suponiendo el suspenso de la asignatura.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La proporción de la calificación final será la media del :

- 75% trabajos de clase
 - 25% Realización de un Motion Graphics
 - 5% Técnicas de creatividad grupal
 - 5% Exposición pública
 - 40% Creación vídeo 360º para pantalla Fulldome
- 25% trabajos tutelados.

La calificación de los trabajos grupales se llevará a cabo de acuerdo a los siguientes factores:

- 45 % Capacidad de trabajo en equipo e implicación en el proyecto
- 35% Capacidad creativa, conceptual y de experimentación
- 20 % Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos y el dominio de las herramientas analógicas y digitales

La calificación de los trabajos individuales se llevará a cabo de acuerdo a los siguientes factores:

- 50 % Originalidad de los proyectos, capacidad creativa, conceptual y de experimentación
- 30% Calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos y el dominio de las herramientas analógicas y digitales.
- 20 % Capacidad crítica y desarrollo individual del trabajo e investigación realizada.

Solo se mediará la nota general de un alumno durante el curso, cuando tanto los trabajos individuales y grupales hayan obtenido una calificación de 5 o superior, tanto de la parte correspondiente a las actividades dirigidas como de las actividades autónomas.

El retraso en la entrega de trabajos supondrá una reducción del 50% en su calificación.

Cada vez que uno de los ejercicios planteados durante las tutorías sea entregado con retraso, supondrá medio punto menos en la calificación final.

La no entrega de cualquiera de los trabajos supondrá el suspenso de la asignatura y la pérdida de la evaluación continua. Los alumnos deberán presentarse a la convocatoria extraordinaria y presentar tanto los trabajos prácticos realizados en clase, como los realizados en las tutorías.

Asistencia a clases presenciales.

En el caso que se supere el 20% de faltas durante las horas de clases presenciales, el porcentaje de calificación de la capacidad de trabajo en equipo se sustituirá por la calificación de las memorias, en el caso de los trabajos grupales quedando distribuido del siguiente modo;

Ideación del proyecto. 9%

Proceso creativo seguido. 9%

Fases del desarrollo de concepto . 9%

Procesos de experimentación. 9%

Justificación en la elección de la técnica. 9%

En los trabajos individuales el porcentaje de las memorias será distribuido proporcionalmente entre la capacidad creativa, conceptual y de experimentación, y la calidad técnica y formal en el acabado de los trabajos y el dominio de las herramientas analógicas y digitales.

En el caso de los alumnos con más del 50% de faltas justificadas se estudiará y valorará cada caso individualmente en una reunión específica.

Convocatoria extraordinaria

El alumno que pierda la evaluación continua podrá evaluarse en la convocatoria correspondiente, entregando los ejercicios y pruebas prácticas arriba dispuestos. La calificación final seguirá la misma media ponderada que la convocatoria ordinaria para el alumnado con faltas no justificadas superiores al 20 % a clases presenciales.

Si la entrega no se realiza en el día y hora estipulados, los trabajos no se tendrán en consideración suponiendo el suspenso de la asignatura.

CLASES TEÓRICAS	TRABAJOS DE CLASE	TRABAJOS DE ADD
3- Narración asociativa. 4- Flujos de trabajo entre After Effects y Cinema 4D	3- Creación vídeo 360º	

COMENTARIOS:

La Semana 15, corresponde a la semana de exámenes extraordinarios del Semestre 1, y de estudio. La semana 16 corresponde a los exámenes ordinarios del Semestre 2.
La temporización del cronograma es orientativa, dadas las variables y circunstancias especiales del curso.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

A lo largo del semestre, están programadas un total de 3 visitas al Planetario de Aragón para conocer y realizar las pruebas necesarias sobre el sistema fulldome. Éstas podrán verse modificadas si las circunstancias cambiaran.

Siempre que el transcurso de la asignatura lo permita, se podrá asistir a diferentes eventos cuando estos se adapten al contenido didáctico, al calendario escolar y a la agenda de estas actividades disponible durante el semestre.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

- En la convocatoria extraordinaria de las asignaturas del departamento será obligatoria la realización de un examen (teórico, práctico, o teórico/práctico según la asignatura), así como los trabajos que estipule el profesor/a a través de su guía didáctica.
- Se acuerda el uso de las herramientas de la Google Suite del centro para el desarrollo de las asignaturas.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN

Estas decisiones por ser conjuntas se aplican a todas las asignaturas de la especialidad.

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En Coordinación de diseño gráfico se aprueba mantener un listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas.

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se tendrá en cuenta, pudiendo afectar a la nota final el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maqueta apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.

En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.

Se contempla la posibilidad de trabajar en algún proyecto/ejercicio de la asignatura aplicando en algún aspecto intervención educativa en Diseño Social o Diseño para la Innovación Social (poner nombre si se conoce). Este trabajo que puede requerir, en ocasiones, coordinación con otras asignaturas y/o colaboración con agentes externos a la ESDA, se comunicará a la jefatura de departamento, dirección y se reflejará en la memoria de la asignatura.

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.