

Universidad de Costa Rica
Sede Regional del Pacífico
Bach. y Lic. en Informática y Tecnología Multimedia

TM-6107

Animación aplicada al diseño gráfico

I Semestre, 2024

Sigla: TM-6107

Nombre del curso: Animación aplicada al diseño gráfico

Tipo de curso: Teórico – Práctico

Número de créditos: 4

Horas semanales presenciales: 8 horas

Horas semanales de trabajo independiente: 4 horas

Requisitos: TM-4500, TM-5200

Ubicación en el plan de estudio: Optativa del 6to o 7mo nivel

Modalidad del entorno virtual: Bajovirtual

Horario del curso: Lunes y miércoles de 13:00 a 17:00

Datos del docente:

Nombre: Verónica Solano Araya

Correo Electrónico: maria.solanoaraya@ucr.ac.cr

Horario de Consulta: Lunes y miércoles de 10:00 a 12:00

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La animación en el diseño gráfico representa nuevos desafíos en la formación profesional del estudiante. Éste deberá no solo poner en práctica los conceptos de diseño y composición adquiridos, sino también interiorizar los principios y leyes de la animación relacionadas con el grafismo en movimiento.

En el curso de animación aplicada al diseño gráfico, los recursos estéticos y de diseño abstracto constituyen los ejes transversales de los contenidos, mediante los cuales aprenderemos a animar tanto en 3D como en 2D.

2. OBJETIVO GENERAL

Conocer y aplicar los conceptos de la animación en el diseño, mediante la producción de *motions graphics*.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los principios y conceptos fundamentales de la animación aplicada al diseño gráfico.
- Generar animación 2D mediante el uso de software especializado.
- Diseñar figuras 3D abstractas mediante software especializado.
- Postproducir y renderizar video utilizando programas especializados en producción y efectos visuales (VFX).

4. CONTENIDOS

1. Conceptos básicos:
2. Motion Graphics 2D:
 - a. Espacio de trabajo
 - b. Herramientas esenciales
 - c. Principios de animación con curvas
 - d. Prototipado
 - e. Estilos de animación
3. Motion Graphics 3D:
 - f. Introducción al modelado geométrico
 - g. Materiales, texturización e iluminación
 - h. Introducción a la animación 3D
 - i. Renderizado
4. Aplicaciones:
 - j. Cine y televisión
 - k. Identidad gráfica
 - l. Publicidad
 - m. Aplicaciones móviles
 - n. Juegos interactivos
5. Estética y composición:
 - o. Uso del color
 - p. Composición
 - q. Transiciones y movimientos de cámara
 - r. Integración de tipografía y otros elementos
6. Postproducción
7. Efectos especiales y partículas

5. METODOLOGÍA

La metodología del curso será teórica-práctica, iniciando la sesión con una clase magistral por parte del profesor, en donde se darán a conocer los contenidos a abordar, así como una demostración de los pasos a seguir por parte del estudiante en el uso del software y la técnica a utilizar.

Posteriormente se trabajará en el desarrollo de proyectos cortos por parte del estudiante que permitan

asimilar los conocimientos adquiridos. Estos proyectos se desarrollarán de manera individual o grupal según el objetivo a cumplir.

Es de gran importancia la constante mejora y avance en los proyectos a desarrollar por parte del estudiante, acompañados de una visión crítica por parte del mismo estudiante, de sus pares y del docente, con el fin de lograr un resultado final de notable calidad.

En la medida de las posibilidades se trabajará de la mano con otros cursos y con clientes reales, para acercar al estudiante a un proceso vivencial en su desarrollo profesional.

Los proyectos principales se trabajarán durante la clase y durante el tiempo extracurricular del estudiante, por lo que es necesario el cumplimiento de los tiempos de trabajo en ambos espacios.

6. EVALUACIÓN

Prácticas dirigidas	30%
Tareas	10%
Proyecto 1	20%
Proyecto 2	20%
Proyecto 3	20%

Total: 100%

Consideraciones sobre la evaluación

1. No se aceptarán proyectos que no se hayan elaborado, revisado y corregido durante las clases
2. Las investigaciones, planteamientos teóricos, evaluaciones, comprobaciones de lectura o entregas de proyecto, deben ser entregados puntualmente en

las fechas indicadas por el profesor. Estas serán anunciadas y convenidas con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -20% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna, en caso de alguna situación especial debidamente justificada. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea

3. Cuando un(a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor.

7. CRONOGRAMA

SEMANA 1 11/3/24 - 17/3/24

Clase 1:

Presentación del curso.
Discusión de aspectos relevantes del curso
Alcances de la animación

Clase 2:

Motion Graphics 2D, software especializados.
Flujo de trabajo.
Animación pose a pose vs directa

SEMANA 2 18/3/24 - 24/3/24

Clase 3:

Estilos de animación 2D y aplicaciones en el diseño gráfico.
Historia del motion graphics y principales exponentes
Trabajo experimental.
Preproducción y desarrollo creativo del primer proyecto.

Clase 4:

Preproducción y desarrollo creativo (Continuación)
Storyboard para motion graphics
Presentación de la propuesta

SEMANA 3 25/3/24 - 31/3/24

SEMANA SANTA

SEMANA 4 01/4/24 - 07/4/24

Clase 1:

Principios de animación.
Estudio de tiempos, líneas de lectura, composición y planos.

Clase 2:

Uso de la luz, color y transiciones
Presentación del avance del 1er proyecto

<p>SEMANA 5 08/4/24 - 14/4/24</p>	<p>SEMANA UNIVERSITARIA Clase 1: Formatos para publicación. Musicalización y efectos sonoros.</p> <p>Clase 2: Renderizado y postproducción.</p>
<p>SEMANA 6 15/4/24 - 21/4/24</p>	<p>Lunes Feriado- Batalla de Rivas</p> <p>Clase 2: Integración de animación 2D con imagen real. Validación del resultado.</p>
<p>SEMANA 7 22/4/24 - 28/4/24</p>	<p>Clase 1: 1ra evaluación</p> <p>Clase 2: Introducción al modelado 3D. Espacio de trabajo. Técnicas de modelado.</p>
<p>SEMANA 8 29/4/24 - 05/5/24</p>	<p>Clase 1: Texturización, iluminación y puesta en escena de modelados tridimensionales.</p> <p>Miércoles Feriado- Día del trabajador</p>
<p>SEMANA 9 06/5/24 - 12/5/24</p>	<p>Clase 1: Animación de elementos 3D.</p> <p>Clase 2: Animación de la cámara. Renderizado de productos 3D. Aplicación en cine, televisión y publicidad.</p>
<p>SEMANA 10 13/5/24 - 19/5/24</p>	<p>Clase 1 y 2: Introducción al VFX. Técnicas avanzadas de postproducción.</p>
<p>SEMANA 11 20/5/24 - 26/5/24</p>	<p>Clase 1: Integración de animación 3D y 2D. Validación del resultado.</p>

	<p><u>Clase 2:</u> 2da evaluación</p>
<p>SEMANA 12 27/5/24 - 02/6/24</p>	<p><u>Clase 1:</u> Aplicaciones prácticas de Motion Graphics: redes sociales, publicidad, aplicaciones móviles e identidad gráfica.</p> <p><u>Clase 2:</u> Práctica explorativa de software para animación.</p>
<p>SEMANA 13 03/6/24 - 09/6/24</p>	<p><u>Clase 1:</u> Planteamiento del proyecto final.</p> <p><u>Clase 2:</u> Desarrollo de la preproducción del proyecto final. Creación de elementos gráficos.</p>
<p>SEMANA 14 10/6/24 - 16/6/24</p>	<p><u>Clase 1:</u> Presentación y defensa de la propuesta para el proyecto final.</p> <p><u>Clase 2:</u> Desarrollo del proyecto final. Diseño y composición.</p>
<p>SEMANA 15 17/6/24 - 23/6/24</p>	<p><u>Clase 1 y 2:</u> Animación de elementos gráficos y transiciones.</p>
<p>SEMANA 16 24/6/24 - 01/7/24</p>	<p><u>Clase 1:</u> Renderizado.</p> <p><u>Clase 2:</u> Postproducción.</p>
<p>SEMANA 17 02/7/24 - 07/7/24</p>	<p><u>Clase 1:</u> Validación del resultado.</p> <p><u>Clase 2:</u></p>

3ra evaluación.

Informática y Tecnología Multimedia
UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460
tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr



8. BIBLIOGRAFÍA

- Brarda María Cecilia. (2016). Motion Graphics Design - La Dirección Creativa En branding Tv. Gustavo Gili.
- Catmull, E. E., Wallace, A., & Javier Fernández de Castro. (2019). Creatividad, S.A.: Cómo Llevar La inspiración hasta el infinito Y más allá. Conecta.
- Crook, I., & Beare, P. (2017). Fundamentos del motion graphics: Principios y Prácticas de la Animación Gráfica. Promopress.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). Exploring motion graphics: The art and techniques of creating imagery for film and New Media. Thomson Delmar Learning.
- Leborg, C. (2016). Grámatica visual. Gustavo Gili.
- Shaw, A. (2015). Design for motion. Taylor and Francis.
- Wang, S., & Corkett, T. (2017). Motion graphics: 100 design projects you can't miss. Promopress.
- Whitaker, H., Halas, J., & Sito, T. (2021). Timing for animation. CRC Press.
- Williams, R. (2009). The animator's survival kit. Farrar, Straus and Giroux.
- Williams, R. (2019). Técnicas de Animación: Dibujos Animados, Animación 3D Y videojuegos. Anaya Multimedia.