

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura: Animación Publicitaria

Clave de la asignatura:	PCX-1802
SATCA¹:	1-5-6
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del ingeniero en animación digital y efectos visuales técnicas de animación en motion graphics, para ser utilizados en el desarrollo de proyectos de marketing y publicidad. Le permite al estudiante crear animaciones que atraigan la atención del espectador utilizando software actual.

Intención didáctica

El contenido de la asignatura está organizado en cuatro temas.
El primer tema aborda conceptos básicos sobre la publicidad, motion graphics y los formatos donde se pueden reproducir éstos.
En el segundo tema el estudiante desarrolla un proyecto, tomando en cuenta desde la búsqueda de inspiración hasta la composición.
El tercer tema aborda técnicas de animación 2d y 3d mayormente utilizadas en motion graphics.
El tema cuatro sirve para que el estudiante aplique detalles finales para dotar de mayor calidad el proyecto.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Octubre 2017	Instituto Tecnológico Superior Progreso	Reunión de pertinencia con empresas del sector y Academia

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Implementa técnicas para realizar animaciones motion graphics utilizando herramientas computacionales 2d y 3d.

5. Competencias previas

<p>Aplica los 12 Principios básicos de animación para realizar una animación.</p> <p>Aplica los conceptos de: Storyboard, Animatic, Diseño y timing, Layout y Animación y los aplica para el diseño y generación de una animación.</p> <p>Conoce las actividades que componen el flujo de trabajo del animador digital para familiarizarse con las metodologías de trabajo aplicadas en la industria de la animación digital y efectos visuales.</p>
--

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Conceptos básicos	1.1 Diseño y sociedad 1.2 Comunicación y publicidad 1.3 Consumidor y anunciante 1.4 ¿Qué es motion graphic? 1.4.1 Aplicaciones 1.4.2 Televisión y cine 1.4.3 Formatos de publicación 1.4.4 Tv, web y móviles
2	Desarrollo de proyectos	2.1 Búsqueda de inspiración 2.2 Conceptualización de la idea 2.2.1 Boceto 2.3 Storyboard y animática 2.4 Ejecución 2.5 Composición
3	Animación 2d y 3d Motion Graphics	3.1 Animación de elementos en AE 3.2 Efectos para animación en AE 3.3 Animación de gráficos vectoriales 3.4 Efectos de textos 3.5 Modelado C4D 3.6 Iluminación, sombras y materiales C4D 3.7 Mograph
4	Herramientas para producción y posproducción	4.1 Máscaras y track matte 4.2 Motion Blur 4.3 Corrección de color 4.4 Efectos glare, shine y glow 4.5 Detalles finales

7. Actividades de aprendizaje de los temas

1. Conceptos básicos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplica conceptos básicos sobre publicidad, motion graphics y aplicaciones.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis.</p> <p>Comunicación oral y escrita en su propia lengua.</p> <p>Habilidades básicas de manejo de la computadora.</p> <p>Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Capacidad de aprender.</p>	<p>Investigar en equipo los conceptos básicos del diseño, la sociedad, la comunicación y publicidad, y discutir en clase cómo influye ésta en las decisiones del público al momento de adquirir un producto o servicio.</p> <p>Analizar videos de motion graphics y comentar en grupo ¿Qué características distinguen en ellos? y ¿En qué tipo de aplicaciones pueden reproducirse?</p>
2. Desarrollo de proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplica conceptos, desarrolla un proyecto, tomando en cuenta desde la búsqueda de inspiración hasta la composición.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Comunicación oral y escrita en su propia lengua.</p> <p>Habilidades básicas de manejo de la computadora.</p> <p>Capacidad crítica y autocrítica.</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Habilidades interpersonales.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de aprender.</p> <p>Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</p> <p>Habilidad para trabajar en forma</p>	<p>Desarrollar individualmente un concepto con el fin de animarlo en un anuncio publicitario.</p> <p>Realizar los bocetos de la idea previamente analizada.</p> <p>Realizar el storyboard y la animática del concepto a animar.</p> <p>Preparar la composición previa a animar.</p>

autónoma.	
3. Animación 2d y 3d Motion Graphics	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplica efectos para animación en AE.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Habilidades básicas de manejo de la computadora.</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de aprender.</p> <p>Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</p> <p>Habilidad para trabajar en forma autónoma.</p> <p>Búsqueda del logro.</p>	<p>Realizar animaciones de elementos en After Effects.</p> <p>Elaborar gráficos en AI e importarlos en AE para animar.</p> <p>Realizar efectos de textos y de animación básicos.</p> <p>Uso de software C4D para la creación de modelos para motion graphics.</p> <p>Animar modelos 3D utilizando el software C4D.</p>
4. Herramientas para producción y posproducción	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Realiza animaciones de motion graphics y herramientas de posproducción.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Habilidades básicas de manejo de la computadora.</p> <p>Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Capacidad de análisis y síntesis.</p> <p>Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</p> <p>Capacidad de aprender.</p> <p>Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</p> <p>Habilidad para trabajar en forma autónoma.</p>	<p>Aplicar máscaras y track matte en animaciones.</p> <p>Utilizar motion blur en los gráficos que poseerán movimiento.</p> <p>Utilizar la corrección de color para corregir la animación.</p> <p>Realizar una animación básica con efectos de glare, shine y glow.</p> <p>Aplicar el efecto que se adecue mejor en el proyecto final.</p> <p>Aplicar detalles finales a la animación del proyecto final.</p> <p>Exportar la animación en formato de video.</p>

Búsqueda del logro.	
---------------------	--

8. Práctica(s)

El estudiante investigará los conceptos básicos de motion graphic.
El alumno desarrollará una idea creativa que servirá para realizar un motion graphic.
El estudiante deberá crear bocetos, storyboard y animática como parte de una pre producción.
El alumno realizará ejercicios básicos de efectos de animación y textos en AE, gráficos vectoriales en AI y modelos, luz, sombras y texturas en C4D. Posteriormente y tomando como base la animática de la unidad anterior, realizará la animación de ésta con sus correspondientes efectos e incluyendo lo visto en esta unidad.
El estudiante aplicará efectos y ajustes de posproducción en la animación del proyecto final, tales como motion blur, glare, shine, glow y corrección de color.

9. Proyecto de asignatura

Fundamentación: El alumno desarrollará una animación en base a lo visto durante clases.

Planeación: El estudiante ideará un anuncio publicitario y desarrollará la animación motion graphic de éste durante todo el semestre.

Ejecución: Deberá animar gráficos vectoriales y texto, así como aplicar corrección de color y efectos en la posproducción.

Evaluación: Se evaluará el apartado visual y concepto, es decir qué tan creativo es.

El proyecto se realizará de manera individual.

10. Evaluación por competencias

El alumno es capaz de crear una idea para posteriormente despertar interés en el público.

El alumno es capaz de utilizar correctamente software 2D y 3D para la realización de gráficos.

El alumno es capaz de animar y crear efectos en software especializado.

11. Fuentes de información

Urbina K. Curso básico de Motion graphics

<https://www.youtube.com/user/kevin1309100/videos> recuperado el 29 de octubre de 2017
Creativa. Formación y entretenimiento Audiovisual
<https://www.youtube.com/channel/UCrAaSscz5BCtBbR6-h34umA> recuperado el 29 de octubre de 2017
Mt. Mograph. <https://www.youtube.com/user/mtmograph> recuperado el 29 de octubre de 2017
Greyscalegorilla. Cinema 4D Tutorials and Tools for Motion Graphics Artists <https://www.youtube.com/user/GreyscaleGorilla/videos> recuperado el 29 de octubre de 2017
Sendpoints Publishing Co(20015). Motion Graphics. Animations and Logos. Editorial: Sendpoints.