

# PRINCIPIOS Y **PRÁCTICAS** del diseño en movimiento

Clave asignatura: PVEY0405F

® Derechos exclusivos de autoría y edición reservados para la Universidad del Valle de México. Queda rigurosamente prohibida la reproducción total o parcial del contenido de esta obra, por cualquier medio o procedimiento, así como su distribución, para otros fines ajenos al uso exclusivo dentro de los programas de formación profesional que ofrece la UVM.

Mapa de contenido .....	5
Metodología de trabajo .....	6
Organización del curso .....	8
Evaluación y acreditación del curso .....	10
Requerimientos técnicos.....	11
Recomendaciones .....	11
Honestidad académica .....	12
Básicas .....	13



## CONTENIDO



El diseño digital utiliza una amplia gama de recursos en diferentes formatos para comunicar una idea. El diseñador debe ser capaz de sintetizar diversos contenidos e informaciones para convertirlos en un mensaje cuyo significado sea comprensible para el público.

La técnica de animación *motion graphic* provee grandes ventajas en la creación de contenidos al permitir combinar una gran variedad de recursos y elementos visuales: formas variadas, color, composición en diferentes planos, movimiento y sonido.

## PRESENTACIÓN

En este curso aprenderás a aplicar las propiedades básicas de la animación digital para construir escenas que representen una idea mediante la ilustración y el movimiento con la técnica *motion graphic*, creando secuencias que el público podrá leer e interpretar como un mensaje determinado.

**Universidad del Valle de México**

Por siempre responsable de lo que se ha cultivado



La asignatura **Principios y prácticas del diseño en movimiento I** tiene como competencia:

Aplicar las propiedades básicas de la animación digital a través del uso de la aplicación informática Adobe After Effects para construir escenas que ilustren un guion, *storyboard* o idea para convertirla en un producto digital que cumpla con una adecuada intención comunicativa con el objetivo de solucionar las necesidades de un cliente o usuario de manera específica.

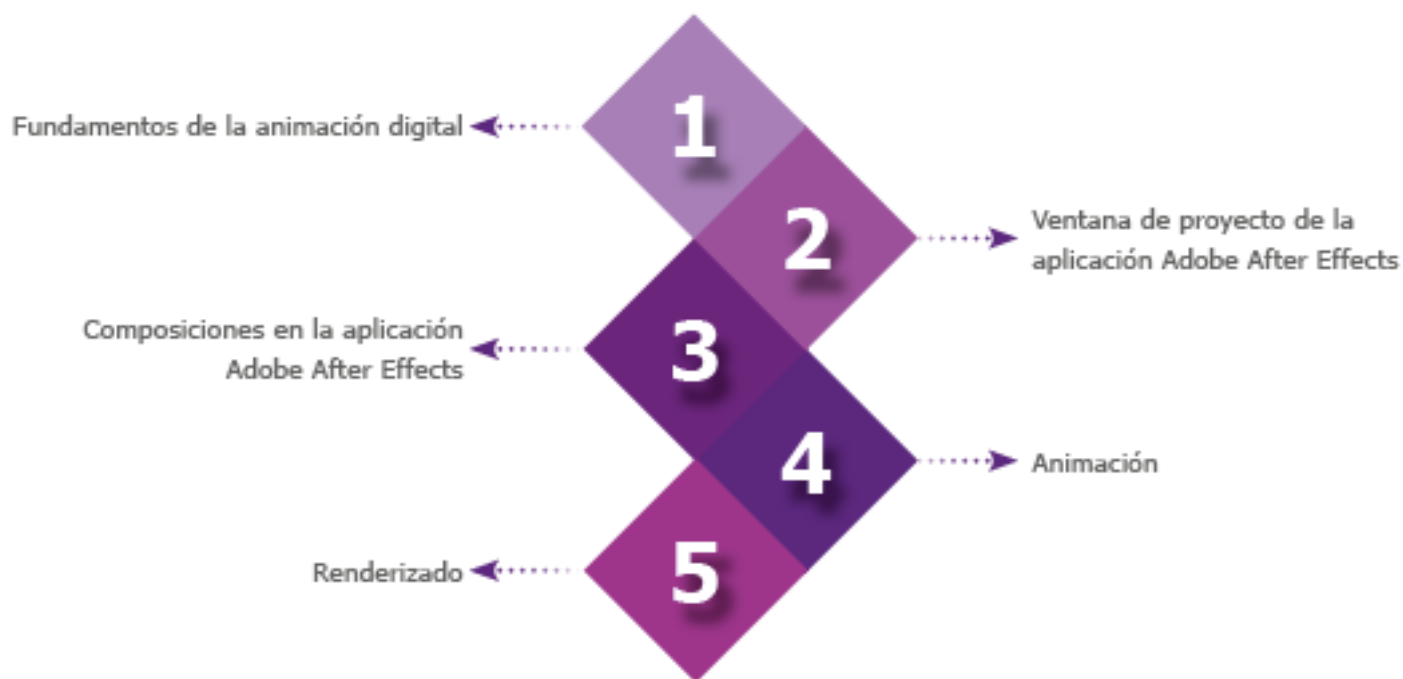
### Resultados de aprendizaje

- Identificar las características de la técnica de animación *motion graphic*, así como la interfaz y el área de trabajo en un *software* dedicado, a fin de analizar sus posibilidades de uso en diferentes entornos y áreas de producción.
- Distinguir los componentes y las herramientas de uso de archivos compartidos del *software* de *motion graphics* a fin de importar y trabajar con archivos de diferentes formatos de origen en un proyecto determinado.
- Planificar la composición de una animación utilizando los diferentes paneles y herramientas del *software* con el fin de establecer las propiedades adecuadas que tendrá el producto final.
- Aplicar las diferentes propiedades de capa con base en la función e importancia de los fotogramas clave en la línea de tiempo del *software* de *motion graphics* a fin de manipular los elementos originales para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la idea del proyecto.
- Establecer las propiedades y configuración adecuadas para dar salida a un proyecto de animación y obtener un archivo final que se adecúe a las necesidades de la plataforma en la que se publicará o proyectará.

## COMPETENCIA

# MAPA DE CONTENIDO

## PRINCIPIOS Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO EN MOVIMIENTO I





## METODOLOGÍA de trabajo

La metodología de trabajo propone un modelo de aprendizaje activo y constructivo en la que el estudiante aprende con el ejercicio de prácticas, ejercicios auténticos, actividades y proyectos.

En las asignaturas se establecen estrategias de enseñanza que promueven la autorregulación del aprendizaje, la aplicación práctica, la reflexión sobre lo aprendido y el trabajo en equipo.

La estrategia central de las asignaturas puede ser alguna de las siguientes:

- Aprendizaje basado en problemas
- Método de casos
- Proyectos situados
- Aprendizaje basado en la investigación
- Aprendizaje colaborativo

En lo que respecta a las actividades de aprendizaje, éstas pueden ser de carácter personal o colaborativo, asimismo, algunas se desarrollan en línea y otras corresponden al estudio independiente como en cualquier otro programa universitario.

El estudiante realizará actividades que serán evaluadas por el tutor, y actividades automatizadas que la plataforma devolverá calificadas de forma inmediata.

Las actividades que se proponen implican:

- Revisión exhaustiva de materiales de texto, audio, video, interactivos, entre otros
- Participación activa en los foros y herramientas de trabajo colaborativo
- Entrega oportuna de ejercicios y tareas, ya que tienen una fecha de vencimiento



## METODOLOGÍA de trabajo



En todas las asignaturas resulta indispensable desarrollar un **Proyecto integrador**. Éste tiene como propósito vincular lo aprendido con la realidad concreta mediante la investigación, el análisis y la definición de una propuesta frente a un problema relacionado con su temática.

Además, entre las actividades propuestas encontrarás: participación en foros de trabajo, redacción de trabajos, envío de tareas o ejercicios, evaluaciones automatizadas, proyectos de investigación y sistematización de evidencias.

El tutor apoya en el proceso formativo a través de las herramientas de comunicación y aprendizaje disponibles en la plataforma. El tiempo máximo de respuesta es de 24 horas a través del foro para dudas generales o del correo de la plataforma para cuestionamientos académicos.

## ORGANIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

UNIDAD	SUBTEMAS	SEMANA	ACTIVIDAD	PONDERACIÓN
N/A	N/A	S1	Foro de presentación	N/A
<b>UNIDAD 1. FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN DIGITAL</b>	1.1 Interfaz gráfica de la aplicación Adobe After Effects	S2	<b>Actividad 1.</b> Foro de discusión	.5
	1.2 Componente de composición 1.3 Componente de precomposición 1.4 Componente de capas 1.5 Componente de animación 1.6 Componente de renderizado	S3 y S4	<b>Actividad 2.</b> Proyecto integrador Etapa 1	1
<b>UNIDAD 2. VENTANA DE PROYECTO DE LA ANIMACIÓN EN ADOBE AFTER EFFECTS</b>	2.1 Importar archivos de imagen, video y audio 2.2 Importar archivos en formato de Photoshop (PSD) y su interpretación 2.3 Importar archivos en formato Vector Image (AI) y su interpretación 2.4 Importancia de trabajar un proyecto de animación desde una sola carpeta ordenada 2.5 Guardar archivo de proyecto	S5 y S6	<b>Actividad 3.</b> Proyecto integrador Etapa 2	1.5
<b>PRIMER PARCIAL</b>		<b>S7</b>		
<b>UNIDAD 3. COMPOSICIONES EN LA APLICACIÓN ADOBE AFTER EFFECTS</b>	3.1 Configuración de la composición 3.2 Elementos de la ventana de proyecto en las composiciones 3.3 Jerarquías de orden de las capas dentro de la aplicación Adobe After Effects 3.4 Elementos de la ventana de composición 3.5 Elementos de las capas dentro de las composiciones 3.6 Propiedades de tercera dimensión (3D)	S8	<b>Actividad 4.</b> Proyecto integrador Etapa 3	1.5



UNIDAD	SUBTEMAS	SEMANA	ACTIVIDAD	PONDERACIÓN
UNIDAD 4. ANIMACIÓN	4.1 Fotogramas clave 4.2 Propiedad de posición 4.3 Propiedad de escala 4.4 Propiedad de rotación 4.5 Propiedad de punto de anclaje 4.6 Propiedad de transparencia 4.7 Propiedad de emparentar 4.8 Animación de entrada sencilla ( <i>Ease in</i> )	S9 y S10	<b>Actividad 5.</b> Proyecto integrador Etapa 4	1.5
	4.9 Animación de salida sencilla ( <i>Ease out</i> ) 4.10 Objetos nulos en las composiciones 4.11 Capas de ajuste en las composiciones 4.12 Máscaras como elementos de animación de las capas	S11 y S12	<b>Actividad 6.</b> Proyecto integrador Etapa 5	1.5
	4.13 Herramienta de texto 4.14 Efectos de matiz (HUE) 4.15 Efectos de brillo y contraste 4.16 Efectos de niveles y curvas 4.17 Efectos de <i>resplandecencia</i> 4.18 Efectos de desajuste de imagen 4.19 Efectos preestablecidos	S13	SEGUNDO PARCIAL	
		S14 y S15	<b>Actividad 7.</b> Animación de identidad gráfica	1.5
UNIDAD 5. RENDERIZADO	5.1 Cola de renderizado local 5.2 Renderizado en la aplicación Adobe Media Encoder 5.3 Configuración de formatos para salida sin pérdida 5.4 Configuración de formatos para salida comprimida con pérdida 5.5 Configuración de formatos para salida con canal alfa 5.6 Consideraciones para prevenir fallos en el renderizado	S16, S17 y S18	<b>Actividad 8.</b> Proyecto integrador Etapa 6	1
TERCER PARCIAL		S19		
N/A	N/A	S20	Retroalimentación	N/A
			<b>TOTAL</b>	<b>10</b>



## EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN de la asignatura



La evaluación es de carácter formativo, es decir, lo relevante es el aprendizaje demostrado a lo largo del ciclo escolar.

Se evalúa la calidad de las actividades y el cumplimiento de los requerimientos de acuerdo con las instrucciones proporcionadas y estándares definidos que se hacen del conocimiento del estudiante antes de la evaluación. Cada una de las actividades tienen una ponderación propia, por lo que resulta relevante llevar a cabo todas ellas.



**NOTA PARA EL ALUMNO:** Recuerda que la calificación de esta asignatura corresponde a:

- **50%** actividades en Blackboard y
- **50%** actividades establecidas por tu docente en diversos escenarios: aula, talleres, TEAMS, etc.

## REQUERIMIENTOS técnicos

Para cursar esta asignatura son necesarios los siguientes recursos:

- Computadora o tableta electrónica con acceso a internet
- Paquetería de software para manejo de texto, presentaciones electrónicas, hojas de cálculo
- Software para visualizar y escuchar recursos de audio, video e interactivos
- Correo electrónico
- Claves de acceso al pórtico y la plataforma de enseñanza en línea Blackboard

## Recomendaciones

Para obtener excelentes resultados de aprendizaje y acreditar la asignatura es recomendable que el estudiante realice lo siguiente:

- Reflexionar respecto a los temas planteados y establecer las relaciones existentes con su práctica profesional cotidiana
- Aplicar los conocimientos teóricos, contextuales y técnicos adquiridos en actividades prácticas que deben desarrollarse para concretar el módulo
- Comunicarse con el docente en caso de dudas y sugerencias



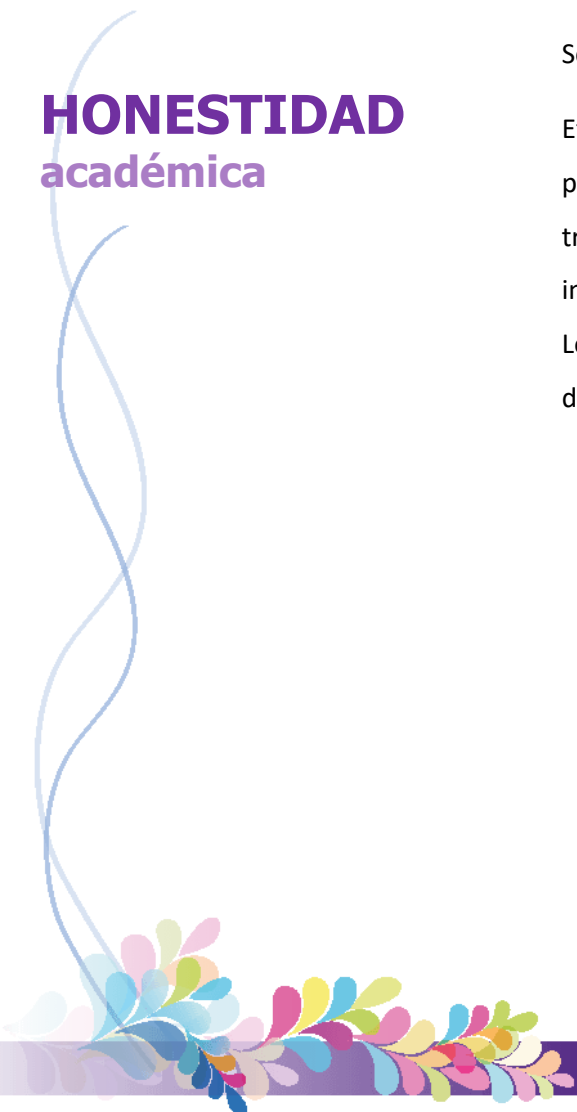
En la Universidad del Valle de México tipificamos las faltas en leves, graves y muy graves. El plagio está considerado en forma explícita dentro de las faltas muy graves en el Reglamento Académico de Estudiantes de Educación Superior.

Se consideran faltas graves:

Efectuar actos de deshonestidad o cualquier tipo de engaño académico como prestar o recibir ayuda fraudulenta en la presentación de exámenes, plagio de trabajos parciales o finales, suplantación en exámenes o cualquier acto que implique una violación a la reglamentación académica.

Los casos muy graves son presentados ante una Comisión de Honor y Justicia del Campus que evalúa y determina las sanciones correspondientes.

## HONESTIDAD académica



## Básicas

AlexDG Tutoriales. (23 de enero de 2020). *Crea un personaje Flat design en Illustrator Tutorial paso a paso* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3gBSFOKY1Hs>

Alexandra Carranza. (10 de enero de 2021). ¿Qué es motion graphics? ¡Dale vida a tus ideas! [mensaje en un blog]. *Crehana*. Recuperado de <https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-3d/que-es-motion-graphics/>

Así Queda Mejor. (1° de septiembre de 2020). *Animacion Flat Design en After Effects | Tutorial After effects cc 2020 | (Anima Sin Saber)* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JsyRVmeH-f0>

Benn Marriot. (7 de agosto de 2019). *Illustrator to After Effects ft. Burnt Toast - Animation Workflow & Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WSwkvZVvsj0>

Byron Cortez. (24 de mayo de 2020). *Convertir gráficos vectoriales a Capas de Forma en After Effects* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=UUI\\_tjKdnPU&t=3s](https://www.youtube.com/watch?v=UUI_tjKdnPU&t=3s)

Carubin, C. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos* [tesis de doctorado]. Universitat de Barcelona. Recuperado de <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/115685>

Cumare. (18 de agosto de 2020). *Espacio de Trabajo | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/LCPVXZgtSwE>

Cumare. (21 de agosto de 2020). *Crear una Composición | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/7IT45wZoFL8>

Cumare. (22 de agosto de 2020). *Configuración de la Composición | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de [https://youtu.be/LnegN6W9\\_Oc](https://youtu.be/LnegN6W9_Oc)

Cumare. (24 de agosto de 2020). *Pre Composición | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/7mzLE-BhNF4>

## REFERENCIAS

Cumare. (25 de agosto de 2020). *Propiedades de las capas | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/wCEXNn2SPLc>

Cumare. (29 de agosto de 2020). *Capa 3D | After Effects – Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=84SVluRMB10&t=3s>

Diseño Latinoamérica. (6 de agosto de 2014). *Tutorial After Effects - Conceptos Básicos* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=xJmDdd\\_qEHw](https://www.youtube.com/watch?v=xJmDdd_qEHw)

Freepik Company. (24 de junio de 2019). *01/20 Capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II\_ESP* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_D74-IQ-5cQ](https://www.youtube.com/watch?v=_D74-IQ-5cQ)

Freepik Company. (24 de junio de 2019). *06/20 Ejercicio sobre las capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II\_ESP* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_JiA-eRoU4](https://www.youtube.com/watch?v=7_JiA-eRoU4)

Ignace Aleya. (20 de enero de 2016). *Best Render Settings for YouTube or Online in After Effects or Premiere Pro – TUTORIAL* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/yshxy1dvKI4?t=182>

JHereM. (9 de octubre de 2015). *Capas de Ajustes - Tutorial After Effects [Nivel básico]* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=7zwaKJy\\_l64](https://www.youtube.com/watch?v=7zwaKJy_l64)

Luis Burguete. (29 de octubre de 2020). *ASISTENTE de FOTOGRAFÍAS CLAVE (KEYFRAMES) en After Effects* 🌟 [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UA7zNQFkbWY>

MassterFX || Tutoriales Para Artistas Visuales. (2 de diciembre de 2019). *Como Animar un logo Minimalista After Effects Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vRRt5Y8SVmo>

MassterFX || Tutoriales Para Artistas Visuales. (31 de agosto de 2019). *Animación Flat Design After Effects Tutorial* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Grx0hb-g1pw>

Motion House. (25 de abril de 2021). *Cómo importar archivos de Illustrator a After Effects de manera correcta* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JLOP2y1IR-s>

## REFERENCIAS



## REFERENCIAS



TutifrutiTV. (15 de agosto de 2020). *Animar un personaje y escena de manera sencilla en After Effects / Puppet Pin, Layers 3d, Cámara* [archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ZvCVheVR3bg>

Tutvid. (20 de enero de 2018). *How to Make 5 SIMPLE Animations in AFTER EFFECTS CC* [archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/Ztwm00TPqyl>

WebbyFan.com. (29 de diciembre de 2019). *How to Render Export Video in After Effects CC H264 MP4* [archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_hDf6K7oVx8](https://www.youtube.com/watch?v=_hDf6K7oVx8)

Ward, C. (13 de octubre de 2014). After Effects Quick Tip: Depixelating Vector Files [sitio web]. *The Beat*. Recuperado de <https://www.premiumbeat.com/blog/after-effects-quick-tip-depixelating-vector-files/>