



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

**Programa Curso**  
Semestre otoño 2015  
**Carrera Diseño**

<b>Nombre del Curso</b>	<b>Código</b>
Lenguaje Audiovisual 1 (Línea Motion Graphics)	DGT 304

Área	Seleccione área	Carácter	Seleccione carácter
Profesor	Sebastian Pagueguy Fenner	Régimen	Seleccione regimen
Ayudante(s)		Créditos	Seleccione créditos
Monitor(es)		Nivel	Seleccione nivel
Requisitos	DGT 204		

\* Completar el formato en tamaño de fuente 12 pto., tipografía arial

**Descripción general y enfoque** (se sugiere un máximo de 22 líneas)

Asignatura introductoria al Lenguaje audiovisual, tanto en teoría como su aplicación. Enfocada desde la labor real del diseñador gráfico en el marco de la producción audiovisual, en el contexto Chileno. Por lo tanto contiene un fuerte énfasis en los ámbitos de la dirección de arte, animación digital y post producción digital.

En este sentido los alumnos serán inducidos al aprendizaje del lenguaje audiovisual desde la perspectiva del diseño en movimiento, rama del diseño mejor conocida como "Motion Graphics". Este concepto introducido en los años 50's por el diseñador americano Saúl Bass, es la base de la disciplina que hoy combina el diseño gráfico + Animación, donde a todas las variables visuales de la imagen se le agrega la variable del movimiento y tiempo.

Este curso posee una base teórica en forma de cátedra tradicional. Una base técnica – práctica en la forma de laboratorio. Una salida práctica en forma de ejercicios y proyectos reales

**Requisitos del estudiante**

**El estudiante debe dominar las competencias básicas genéricas del diseñador gráfico**

Composición Visual

Teoría de color

Manejo tipográfico



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Ilustración

Fotografía

**Se exige dominio en los siguientes software:**

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

### **Resultados de aprendizaje en términos de competencias genéricas y específicas**

#### **Competencias genéricas (Ámbito Cognitivo):**

1. Comprensión terminológica y conceptual del Lenguaje audiovisual
2. Comprensión de la metodología, procesos y cargos dentro de una producción audiovisual
3. Comprensión y aplicación del Montaje
4. Comprensión y aplicación de proceso de guión básico

#### **Competencias Específicas (Ámbito Procedimental):**

1. Escritura de guiones para Motion Graphics
2. Implementación completa de la etapa de pre - producción para Motion Graphics
3. Montaje en Adobe Premiere
4. Animación básica en Adobe After Effects

#### **Ámbito Actitudinal:**

- Potenciar el trabajo en equipo
- Potenciar la búsqueda y autoaprendizaje en el ámbito del Motion Graphics



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

## Contenido y fechas

- 1- Introducción al mundo Audiovisual, que hace un diseñador gráfico enfrentado a este mundo?
- 2- Historia y introducción al Motion graphics y animación digital
- 3- Teoría Audiovisual, fundamentos teóricos básicos de lenguaje audiovisual en general, centrado en la animación y motion graphics
- 4- Metodología y procesos creativos, etapas del proceso de creación audiovisual de la pre - producción hasta la post producción
- 5- El montaje: Teoría y aplicación real (empieza aplicación de Adobe Premiere para ejercitar montaje)
- 6- Ejercicio de montaje con Adobe Premiere, re-montaje o "Mashup" video
- 7- El poder del Montaje Audiovisual, Denotaciones vs Connotaciones. Manejo del mensaje a nivel Psicológico
- 8- Proyecto Re-Montaje comercial a partir de material de video encontrado
- 9- El Guión dramático o literario: Estructura de los 3 Actos y teoría del Viaje del Héroe por Joseph Campbell
- 10- El Ciclo del Héroe y Arquetipos, Jung / Campbell / Voghel
- 11- Proceso de Pre - Producción para Motion graphics: Guión dramático - Guión técnico
- 12- Dirección de arte: Cuadros de Estilo
- 13- Storyboard



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

14- Animatic (Introducción a animación básica en After Effects)

15- Animación 2D básica

16- Animación 2D de textos

17- Animación + Audio (locución)

18- Entrega Final proyecto pre - producción Motion Graphics

### **Estrategias de enseñanza-aprendizaje (metodología)**

- Taller de práctica y exploración de la imagen en movimiento, donde los contenidos serán directamente entregados por el profesor.
- Por medio de ejercicios individuales de carácter técnico se explorará la animación digital.
- Trabajos grupales de tono proyectual dirigidos a la generación de una propuesta plástica a partir de los elementos teóricos y técnicos aprendidos en el curso
- **Este taller debe ser realizado en laboratorio computacional que debe estar equipado con: Adobe Premiere y Adobe After effects**



**fau**

CARRERA DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE DISEÑO  
CARRERA DE GEOGRAFÍA  
ESCUELA DE PREGRADO  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

### Sistema de evaluación

**-Evaluaciones parciales clase a clase:**

Notas Acumulativas que representan el 20% del semestre académico

**-Trabajos prácticos:**

2 Proyectos prácticos que representan 25% (cada uno) del semestre académico.

Correcciones en clase y entrega final en clases

**-Proyecto final:**

Proyecto final teórico – practico que representa 30% del semestre. Correcciones en clase y entrega final en clase final

### Salidas a terrenos

Fecha	Docentes	Destino y lugar	Área de estudio
Región	Km. a recorrer	Hora salida y llegada	

### Documentación Bibliográfica

Básica de la especialidad

- › Will Eisner. Comics y arte secuencial.
- › Matt Woolman. Type in Motion.
- › Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.
- › Andrew Selby. Animation in process.

Complementaria (Filmografía)

“Ryan” by Chris Landreth

“Indie-Game” by Lisanne Pajot & James Swirsk