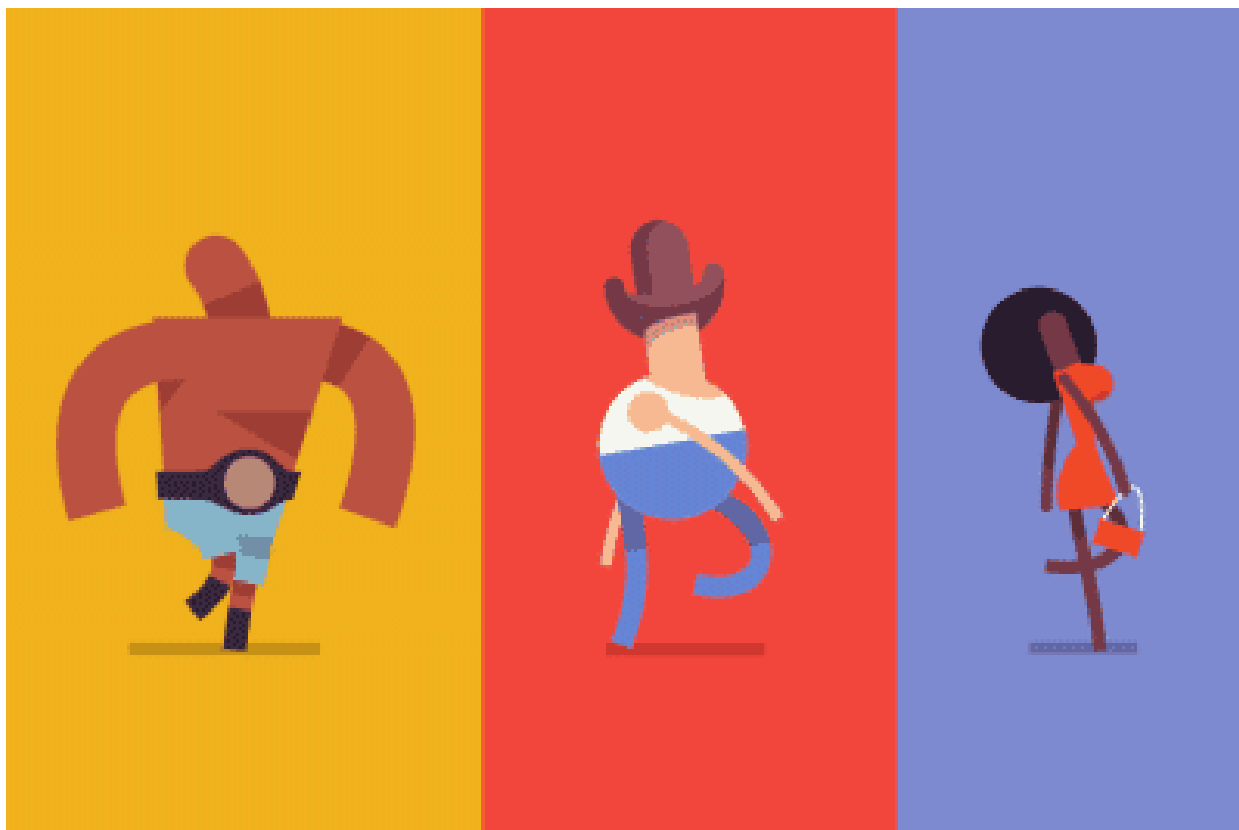




Proyecto VII 2022

Motion Graphics y Animación

Profesor **Bernardo Sebasti Pagueguy Fenner** / Ayudante **Brian Vicuña**

Diseño Gráfico, FAU, Universidad de Chile

Visión general

Proyecto VII es la versión de la nueva malla de diseño del Taller de diseño gráfico 5 y 6, mejor conocido como “Taller de Animación”, el cual se imparte por el profe Sebastian Pagueguy desde el 2016 en diferentes modalidades, pueden encontrar todos nuestros trabajos aquí [Taller de Animación Universidad de Chile - YouTube](#)

Proyecto 7 es un curso basado en la praxis y el aprendizaje empírico del diseño (basado en la experiencia) por lo tanto altamente profesional, donde se recrean las condiciones reales de trabajo grupal en el mundo profesional (específicamente en el área del motion graphics y animación digital). En el contexto actual de post pandemia, la realidad docente y profesional cambió súbita y radicalmente. Como equipo docente creemos firmemente que nunca volverá a ser lo que era, **hemos optado por una propuesta hyper adaptable que conversa entre las capacidades de cada alumne y la de los docentes, en ese sentido el principal eje de acción es ofrecer la mayor cantidad de herramientas tanto teóricas como procedimentales para que cada alumne tome y asuma sus propias decisiones dentro del proceso asumiendo sus consecuencias y/o resultados de forma positiva y formativa.**

Este curso sienta sus bases en la disciplina de la Animación, el noveno Arte. Por lo tanto tiene amplias bases teóricas basadas en los principios de la animación fundados hace más de 130 años por Ollie Johnston y Frank Thomas. Esta disciplina se encuentra mayormente centrada en la industria del entretenimiento, dentro de su universo incluye a una de las corporaciones más grandes a nivel mundial; Disney, que lleva el nombre de su fundador Walt Disney (un animador). Solo esta compañía emplea a millones de trabajadores (muchos diseñadores) alrededor de todo el mundo.

Aún más, en contexto de pandemia ante la imposibilidad de producir contenido en video “real” de entretenimiento, sumado al más absoluto reinado de los streamings pagados (netflix, amazon, etc) por sobre los otros medios de comunicación y entretenimiento. El mundo de la creación de contenido se ha volcado y rendido ante los pies del contenido digital animado, en este lamentable estado de encierro nuestra industria a ganó un enorme terreno económico y social ya que asumió la responsabilidad de entretener, enseñar y acompañar en los hogares de todo el mundo

Las bases de la animación no se cimentan en softwares o hardware “X”, por el contrario tiene su fundamento en el reino de la observación y estudio del movimiento, como también en la interpretación del movimiento y su capacidad comunicativa. Por lo tanto, las herramientas como softwares son meros instrumentos para plasmar esta disciplina, **los softwares son el MEDIO y NO el CONTENIDO.** Este taller pretende dar a conocer a los alumnos el CONTENIDO y DISCIPLINA del ARTE de la ANIMACIÓN mediante la observación y estudio de casos y demostraciones

Objetivos

1. Aprender en formato híbrido (presencial y on-line) contenidos, habilidades y actitudes nuevas para los alumnos dentro la disciplina del diseño.
2. Por el lado procedimental podrán ver y analizar a tiempo real los métodos, procedimientos y técnicas de un profesional activo en el campo de la publicidad animación. En este caso el / la profesor(a) mostrará y explicará con ejemplos reales y a tiempo real cómo él / ella enfrenta diferentes proyectos de diseño animado y da soluciones comunicacionales y técnicos a los requerimientos de cada proyecto.
3. Por el lado empírico, desarrollar piezas prácticas que permitan evaluar su paso por el curso.
4. En el ámbito actitudinal aprenderán desarrollar, entender y aplicar la libertad de tomar decisiones propias y grupales al enfrentar un proyecto real, toda decisión conlleva consecuencias y/o alternativas múltiples. ***“Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede de acuerdo a esta ley; la suerte o azar no es más que el nombre que se le da a esta ley no reconocida; hay muchos planos de causalidad, pero nada escapa a esta Ley”.***

Metodología del Curso:

Debido a la brecha tecnológica, razones psicológicas o sociales post pandemia, se les enviará una encuesta, donde el curso responderá y veremos en qué situación tecnológica - social - psicológica se encuentran para afrontar el curso

link encuesta libre proyecto 7 <https://forms.gle/dnwrNx6Uyb6ZqsnT7>

Proyectos Teóricos y prácticos: Los alumnos formarán grupos de trabajo de máximo 4 y realizarán proyectos de animación en formato Full HD, con sonido. Basados en una breve investigación previa (concepto y guión) bajo un tema común para todo el curso

Ejercicios técnicas prácticas: Normalmente llamadas Ayudantías, donde con nuestro profesor ayudante haremos demostraciones utilizando los softwares de animación como After Effects , Moho 13 y Maya, para que puedan aprender y aplicar todo ese conocimiento en sus trabajos

- Los lunes tendrán **clases presenciales** sobre algún tópico de nuestro curso. Avanzaremos en nuestros proyectos principales y harán sus presentaciones grupales frente al curso y los profesores.

- Los jueves tendremos modalidad **clase on-line** a tiempo real y grabada. De todas formas pueden ir presencialmente al taller en la sala laboratorio B13, donde tienen acceso a los equipos y softwares necesarios (llevar por favor audífonos y micrófono), estos días tendremos nuestras **ayudantías junto con Brian Vicuña y su Profe Seba** donde enseñaremos métodos específicas de técnicas de animación en After Effects, Moho y Maya para el desarrollo de sus proyectos. Esta clase la deberán ver y hacer sus preguntas, serán clases demostrativas donde se mostrarán aspectos teóricos y técnicos, con ejercicios prácticos que ustedes pueden seguir si así lo desean, pero no serán evaluados por estos

Evaluación:

El curso contará con 2 proyectos por todo el semestre y será las únicas evaluaciones del curso

Los alumnos No tendrán evaluaciones con notas durante este proceso, serán evaluados de forma constante por el equipo docente, tomando en cuenta su propio proceso en el curso, ya que:

- Creemos que las notas son una presión competitiva negativa para su desarrollo, ya que muchas veces merma su esfuerzo pensando en alcanzar el mínimo (el 4.0)
- La evaluación con números no tiene arraigo en el mundo de los “proyectos”, ya que todo proyecto por naturaleza debe pretender ser la mejor propuesta posible, no debe cumplir, debe superar las expectativas y siempre está en proceso aún sea exitoso o fracasado, es en definitiva una constante iteración. Por lo demás, si somos ridículamente prácticos, no existe en el mundo profesional el caso en que el diseñador cobre “menos” por hacer un diseño “mediocre”... , el diseñador cobra un presupuesto X por hacer un diseño X que cumpla con las necesidades del proyecto lo mejor posible, si fracasa o no depende del proceso.
- Este proceso además pretende ser agradable, didáctico y entretenido para los alumnos, la motivación y estímulo positivo es la tarea más importante para este equipo docente. El diseño y la animación son disciplinas que se vinculan (le guste a algunos o no) con la expresión y el arte. Gozar, reír y disfrutar nuestro quehacer es fundamental para la disciplina, si no, para que?

Este proceso será evaluado en mérito de su entrega final, su producto de entrega final que dependerá de las decisiones que ustedes tomarán durante el semestre y que de ser correctas deberían llevar a un óptimo resultado. Esta instancia será traducida a una nota de de escala 1 a 7, mediante una rúbrica debidamente compartida y explicada a los alumnos

Especificaciones Proyectos versión Teórica / Práctica

Los alumnos formarán duplas o tríos de trabajo, lo que aportará al desarrollo de sus habilidades de trabajo creativo grupal, método natural en el ámbito del diseño, donde se trabaja en proyectos colaborativos intra y extra disciplinar.

Proyecto 01: Investigación Motion Graphics

Los grupos de alumnos deberán realizar un trabajo de investigación de los campos que cubre el curso de Proyecto 7, el motion graphics y la animación. Este trabajo estimulará su capacidad de autogestión, autoaprendizaje y capacidad de investigación y profundización en temas conceptuales del ámbito del diseño

Sobre ambos tópicos deberá contestar y cubrir los siguientes ámbitos

- **Definición, ¿Qué es?**
- **Descripción ¿Cómo se hace?**
- **Categorías y géneros ¿Que tipos / modalidades existen?**
- **Línea temporal e hitos más importantes ¿Donde, cuando?**

El alumno deberá investigar y definir una biografía de los siguientes personajes relevantes para el motion graphics y la animación. La Biografía debe incluir una investigación **histórica y visual** de sus trabajos más destacados indicando sus aportes y avances al desarrollo de su campo

MOTION GRAPHICS

- **Saul Bass**
- **Pablo Ferro**
- **Richard Greenberg**
- **Kyle Cooper**
- **Patrick Clair**

ANIMACIÓN

- **Chuck Jones**
- **Richard Williams**
- **Brad Bird**
- **John Lasseter**
- **Genndy Tartakovsky**

Entregable:

Trabajo de investigación en forma de texto, imágenes y videos (links), presentado en forma de trabajo de investigación en formato PDF y una presentación audiovisual frente al curso en formato a elección

Proyecto 02: Difusión Científica Chilena, Explainer Video

Los alumnos deberán encontrar una investigación científica realizada por académicos de la universidad y realizar un video explicativo de esta investigación para divulgar a la sociedad civil su contenido en un formato de animación para la plataforma de youtube, abierto para todo público.

Los alumnos investigarán y analizarán la información, para luego traspasar creativamente la información a un guión que debe ser claro de entender, cercano y divertido para un público no especializado

Los alumnos desarrollarán una metodología de proceso de animación donde pasarán por todas las etapas. Guión Técnico - Styleframes - Storyboard - Animatic - Sonorización - Edición

Ejemplo del mismo trabajo hecho en años anteriores pueden ver en:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMdXb-a3nFAG9V1vTr7xbktC>

Entregable:

El spot durará mínimo 60 segundos, con sonido (música / locución /) en formato full HD 1920 x 1080 a 24 FPS.

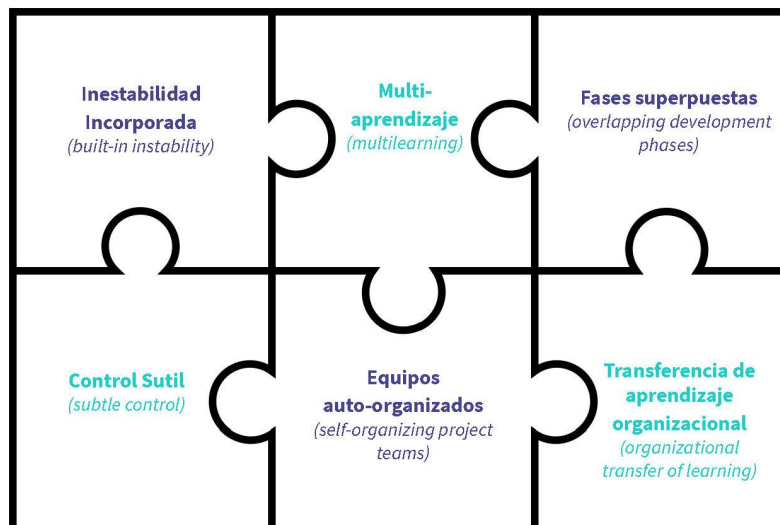
Fundamentos de esta metodología:

Este método es un proceso en desarrollo ideado por el equipo docente que está concentrado en experiencias propias, fortalezas y debilidades de nosotros mismos y por sobre todo capacidad de resiliencia.

Para fundamentar este “proceso” con más base teórica nos volcamos a metodologías empíricas del mundo del desarrollo de las industrias tecnológicas y creativas. nosotros como equipo docente somos parte de este mundo profesional a la vez, y también nos encontramos actualmente en proceso de profundo cambio de nuestra actividad, esa experiencia positiva la queremos traspasar a la forma de enseñar.

El nuevo juego del Desarrollo de nuevos Productos

Lo holístico está dado por seis piezas de rompecabeza que encajan entre sí, formando un proceso rápido y flexible para el desarrollo de nuevos productos:



¿Por qué se hace urgente?

Contexto de cambios e incertidumbre

VUCA

Volatility, Uncertainty, Complexity, Ambiguity

Término para describir el entorno empresarial caótico, turbulento y rápidamente cambiante que se ha convertido en la "nueva normalidad".



Volatilidad

Tasa de cambio



Incertidumbre

El presente es incierto



Complejidad

Múltiples factores de decisión



Ambigüedad

Falta de claridad sobre el significado de un evento

Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, es algo inherente y estático. Definido, fijo. Mi potencial fue determinado al nacer, y no es dinámico.

Fixed Mindset

Mentalidad Fija



Evita el fracaso
Busca lucir inteligente
Evita los desafíos
Se ciñe a lo que conoce

El feedback y la crítica son personales
No cambia o mejora

Growth Mindset

Mentalidad de Crecimiento



Desea el aprendizaje continuo
Confronta la incertidumbre
Abraza los desafíos
No teme fallar

El feedback es sobre sus habilidades actuales
Se esfuerza por aprender

Creo que mi inteligencia, personalidad, carácter, puede ser desarrollado continuamente. Mi verdadero potencial es desconocido e incognoscible.

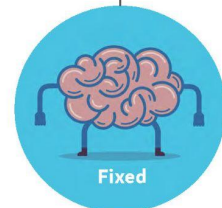
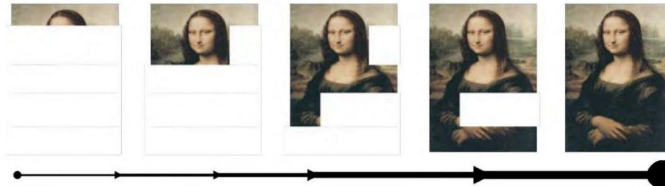
Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset". [Link](#).

Fixed Mindset

Mentalidad Fija

"Debo concretar tal cual todo el plan antes de mostrarlo a clientes"

Pensamiento lineal
Línea de producción
Trabajo por fases

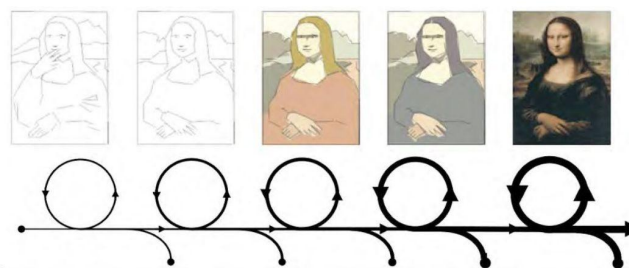
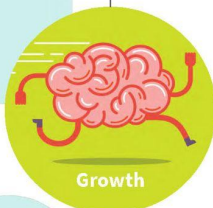


Growth Mindset

Mentalidad de Crecimiento

"Aprendo y descubro nuevos insights gracias a las entregas periódicas de valor".

Pensamiento en ciclos
Trabajo del conocimiento
Iterativo e incremental



Fuente: Ahmed Sidky: "The Agile Mindset". [Link](#).

3 pilares del empirismo



inapirit

Para desarrollar un Growth Mindset



Claridad en el mensaje:

Enviando un mensaje sin ambigüedad de la importancia del crecimiento y aprendizaje por sobre los "rock stars" individuales, ayudarás a impulsar a las personas a empezar a tomar riesgos controlados y enfocarse en la experimentación como medida de aprendizaje.



No esperes perfiles 100% desarrollados:

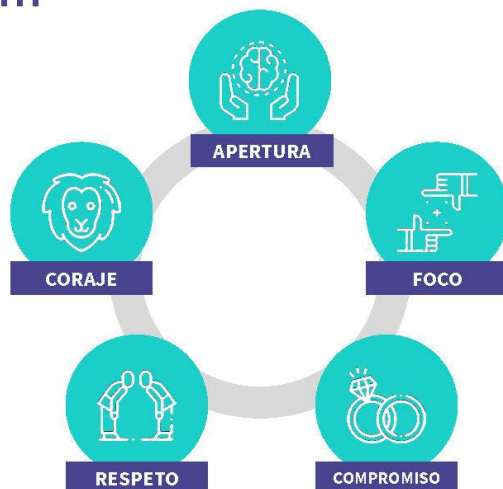
Establece la expectativa que estás contratando potencial en las personas, y la habilidad de aprender, en vez de esperar a una persona que rinda su 100% desde el día 1. Setear esta expectativa genera un espacio seguro y potencia el impulso de aprendizaje.



Incentiva la toma de riesgos razonable:

Recompensa a las personas por tomar riesgos en entornos seguros de fallar. El foco estará en lo que

Valores de Scrum



PASOS DE UNA RETROSPECTIVA

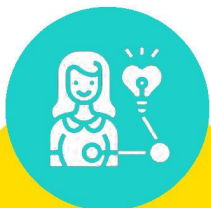
inapirit



**PREPARAR EL
ESCENARIO**



**OBTENER
DATOS**



**GENERAR
INSIGHTS**



**DECIDIR QUÉ
HACER**



**CERRAR LA
RETROSPECTIVA**