

Nombre del curso o taller:	Diseño en movimiento: Producción de Motion Graphics para redes sociales con After Effects	
Ponente(s):	Luis Leonel Gómez Flores	
Duración:	20 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 23 de junio 10:00 a 14:00 hrs Martes 24 de junio 10:00 a 14:00 hrs Miércoles 25 de junio 10:00 a 14:00 hrs Jueves 26 de junio 10:00 a 14:00 hrs Viernes 27 de junio 10:00 a 14:00 hrs	
Modalidad: Presencial (x) A distancia () Mixta () En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear:	Objetivo general:	Crear una serie de Motions Graphics enfocados a una marca personal o ya existente para redes sociales o stream
	Objetivos Específicos:	
	1. Investigar y reconocer el uso de los Motion Graphics en el internet (redes sociales y plataformas de streaming gaming) 2. Conocer el espacio de trabajo de Adobe After Effects 3. Identificar los términos básicos de la animación aplicados a los Motion Graphics 4. Aterrizar el diseño de una marca en cuanto a elementos de diseño (tipografía, paleta de colores, recursos visuales)	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño
☐ Dibujo ☐ Escultura ☐ Estampa ☐ Fotografía ☐ Pintura	☐ Edición gráfica ☐ Iconicidad y entornos ☐ Gráfica e ilustración ☒ Medios audiovisuales e hipermedia	☐ Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos ☐ Producción Visual y Entorno ☐ Consultoría y Gestión de Proyectos ☐ Estrategias Integrales de Comunicación Visual

¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas: Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia I Unidad II. El proceso de producción audiovisual
---	--

- [Diseño y Comunicación Visual](#)
- [Arte y Diseño](#)

2.1 Fundamentos del lenguaje audiovisual.
2.2 Principios de animación.
2.3 La construcción del lenguaje visual.

Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Unidad I. Animación Digital

1.1 Antecedentes de la animación digital
1.2 La animación digital contemporánea

Unidad II. Animación digital bidimensional

2.1 Hardware para animación digital bidimensional.
2.2 Software para animación digital bidimensional.
2.3 Lenguaje y conceptos para la animación digital bidimensional.

Unidad IV. Animación digital híbrida

4.3 Motion Graphics.

Artes Visuales

Laboratorio de Estrategias

Metodológicas I: Dinámicas

Metodológicas: Producción Audiovisual de Animación

Unidad II. Principios para la producción de animación

2.1 Etapas de producción.
2.1.1 Argumento.
2.1.2 Guión.
2.1.3 Story board.
2.1.4 Story reel
2.1.5 Producción.
2.1.7 Recursos técnicos para la realización.

Unidad III. Recursos de postproducción digital

3.1 Introducción a tecnologías multimedia.
3.2 Software para montaje y edición.
3.3 Sonorización.

Laboratorio de Investigación-Producción II: Animación

Unidad IV. Animación para dispositivos móviles y soportes alternativos: Conceptos y términos

4.1 Glosario.

	Temas y subtemas
1	Motion Graphics y redes sociales • ¿Qué son los Motion Graphics? • Áreas de aplicación de los motion Graphics para redes: Plataformas y Streaming
2	Definición de proyecto • ¿Qué proyecto voy a realizar? • Definición tipográfica • Paleta de color • Relación de aspecto
3	Interfaz de After Effects • ¿Cómo crear un nuevo proyecto? • Ajustes del proyecto • Capas • Panel de herramientas
4	Animación en After Effects • Importación de elementos • Propiedades de capa • Escala, posición y rotación • Máscaras de capa • Ventanas y espacios de trabajo • Editor de gráficos
5	Motions en acción. Aplicación de Motion Graphics • Producción de precomposiciones • Renombrar elementos • Objetos nulo • Introducción a capas 3D • Formatos de salida del proyecto • Renderizado

Actividades y evaluación
A lo largo de este curso, el alumnado realizará una paquetería de motion graphics dirigido a redes sociales, sea esta una plataforma de contenido (YouTube, TikTok, Instagram, u otra) o de streaming (Twitch, Kick, Facebook Gaming, etc.). El proyecto podrá ser dirigido a un proyecto personal o a algo ya existente. Para poder acreditar el curso, la persona inscrita deberá contar al menos con un 80% de asistencia en las sesiones establecidas.

Material / equipo necesario
• Acceso a software de Adobe After Effects, así como a Photoshop e Illustrator

- Acceso a internet para investigaciones

Alumnos

- Libreta u hojas; lápices, plumas u otro elemento para tomar notas
- Memoria USB o almacenamiento en la nube para el respaldo de sus avances

Cupo máximo de participantes: 20