

Máster en Motion Graphics

1. Datos clave

Inicio Mayo 2019	Estructura del programa: Módulo 1 Cultural Audiovisual Módulo 2 Introducción a la Creatividad, el Storytelling, la Dirección de Arte y el Montaje Módulo 3 Desarrollo de la Creatividad, el Storytelling, Dirección de Arte en los Motion Graphics Módulo 4 Talleres, Tecnologías & Audio aplicados a los Motion Graphics Módulo 5 TFM: Pre - Producción Módulo 6 TFM: TFM: Producción & Post- Producción
Duración 10 meses	
Titulación Propia expedida por la Universidad Pompeu Fabra (UPF)	
Créditos 60 ECTS	
Metodología 100% Online	
Director Joan Achón	
Precio 5.750 euros	
Plazas 30 máximo	
Admisión Curriculum Carta de motivación DNI o pasaporte	<p>Cualquier duda o información que necesites, estamos a tu disposición vía e-mail o vía Twitter:</p> <p>hola@weareshifta.com @weareshifta</p>

2. Quiénes somos

SHIFTA

SHIFTA es la Escuela Online de Creadores Digitales impulsada por ELISAVA, la Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona. Nuestra misión es la de romper con los silos de las disciplinas creativas y ofrecer una mirada transversal y holística de los procesos creativos en la sociedad digital. Nos dirigimos a todxs los creadorxs digitales.

SHIFTA es 100% online. SHIFTA es digital. SHIFTA es global. En SHIFTA ofrecemos una formación de calidad con aulas reducidas en la que los formadores son el pilar básico de nuestra metodología. Expertos en las disciplinas que imparten, te transmitirán sus conocimientos y te guiarán en su aplicación en diferentes proyectos. Todo, enfocado en crear experiencias únicas para que adquieras nuevos conocimientos, competencias, y una red de contactos.

Queremos formar a los futuros creadores digitales. ¿Eres uno de ellos?



by ELISAVA

Elisava es la escuela de referencia en el mundo del diseño y la ingeniería en España y con un alto reconocimiento internacional. Situada en pleno corazón de Barcelona, Elisava tiene más de 50 años de experiencia y cuenta con profesorado de prestigio y una gran comunidad de alumnos y exalumnos.

Es un centro adscrito a la Universidad Pompeu Fabra (UPF), una de las universidades más prestigiosas de Barcelona y Europa. Imparte estudios universitarios de Grado, Máster, Postgrado y cursos especializados en los campos del diseño, la ingeniería y la comunicación.

La investigación y la innovación son dos de los motores que mueven la escuela. Además tiene una estrecha colaboración con empresas, instituciones y ONGs para entrar en contacto con el mundo profesional.

3. Presentación del Programa

Hola, soy Joan Achon Director Creativo del estudio The Others y Director del **Máster en Animación en Motion Graphics** de SHIFTA.

Te agradecemos tu interés en nuestro programa y esperamos que este documento te proporcione toda la información necesaria para que puedas tomar una decisión correcta para tu formación. El **Máster en Animación en Motion Graphics** se centra en formar a profesionales que sean capaces, no solo de ejecutar técnicamente una pieza de Motion Graphics con madurez, sino que además tengan la capacidad de aportar al proyecto un valor añadido tanto en su parte creativa como ejecutiva.

Vivimos rodeados de pantallas donde los formatos audiovisuales se han convertido en el nuevo paradigma de la comunicación en los actuales contextos digitales. En este mundo dinámico y vertiginosos de la comunicación visual, los Motion Graphics se han convertido en la forma más potente y eficaz para narrar y dar forma a todo el flujo de información que queremos transmitir. En consecuencia hay una gran demanda de profesionales que sean capaces de generar y construir contenidos con el rigor, la calidad y la creatividad que demanda el propio sector.

Para ello, los participantes del curso abordáis el proceso creativo desde distintos roles tales como la dirección creativa, la dirección de arte, el lenguaje audiovisual, la animación o la gestión de proyectos con el objetivo de que adquieras una visión integral y transversal en la generación de proyectos enfocados al mundo del Motion Graphics. Nuestra propuesta formativa abarca todos los aspectos necesarios para que adquieras las competencias y conocimientos que te permitan emprender, dirigir y producir proyectos audiovisuales innovadores y relevantes.

Saludos y bienvenido.
Joan

La presencia de los Motion Graphics en medios como televisión, internet o incluso videojuegos confirma la evolución natural del diseño estático al del movimiento.

4. Objetivos y perfil del estudiante

Comprender el lenguaje audiovisual y la especialidad del Motion Graphics en concreto, su evolución y su contexto actual.

Explorar las oportunidades de mercado que ofrecen las últimas tendencias y técnicas asociadas al Motion Graphics.

Entender y experimentar los distintos roles que intervienen en la construcción expresiva de un producto audiovisual enfocado al mundo del Motion Graphics, desde las ópticas de la imagen, el sonido y el movimiento.

Potenciar las habilidades creativas y de dirección de arte de cara a su aplicación en los proyectos de motion graphics.

Asegurar el conocimiento de las tecnologías que demanda el sector.

Ser capaz de incorporar el motion graphics a proyectos de diseño y comunicación.

Incorporar perspectivas de disciplinas ajenas a tu metodología de trabajo.



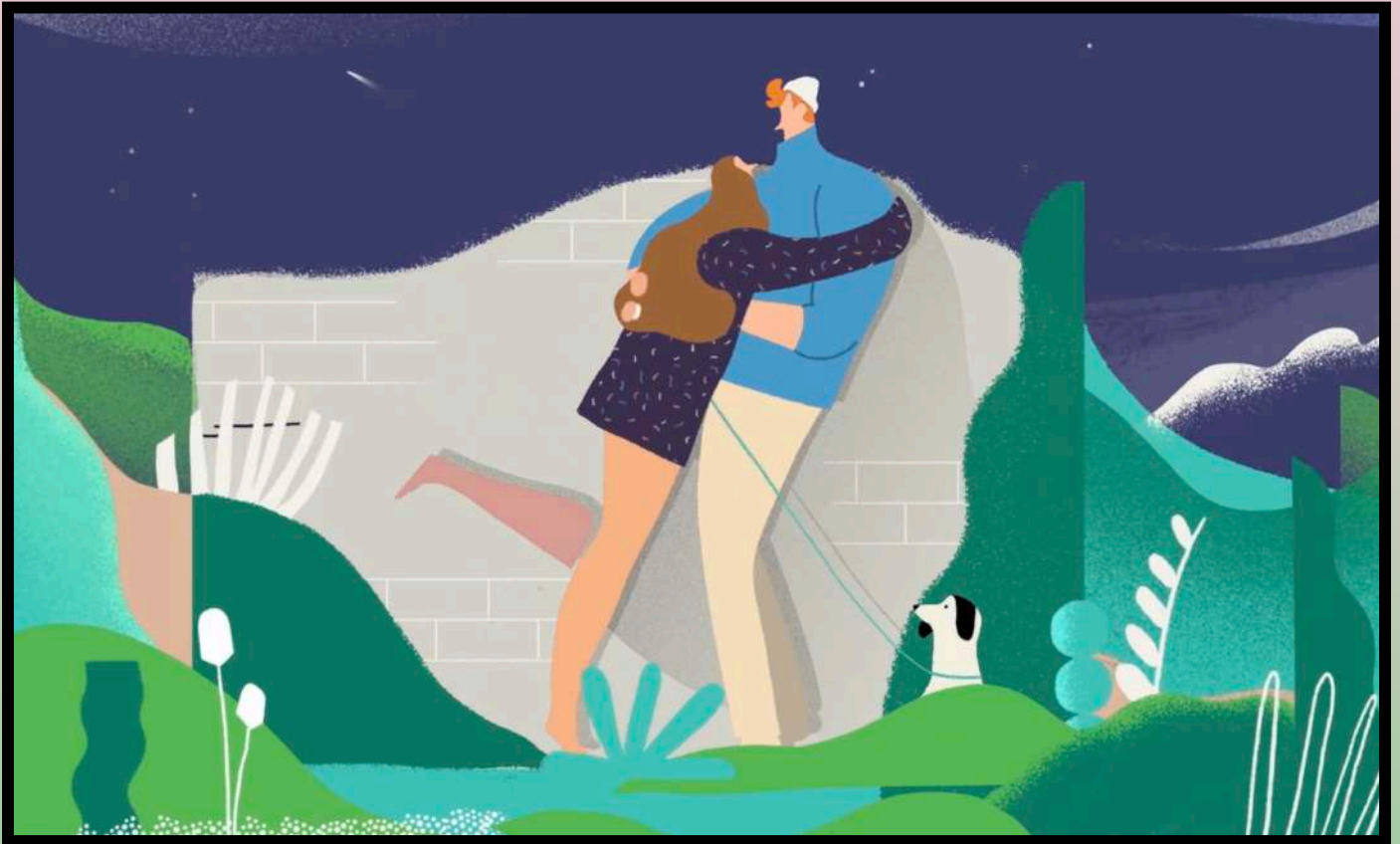
¿A quién va dirigido?

Estudiantes o titulados universitarios de Bellas Artes, Diseño, Comunicación Audiovisual, Informática y módulos de formación profesional relacionados con el arte y el diseño.

Profesionales de Motion Graphics que quieran adaptarse a las nuevas técnicas y el workflow de las productoras y estudios más importantes.

Cualquier persona con interés y pasión por dar vida, de forma totalmente profesional, a proyectos de Motion Graphics.

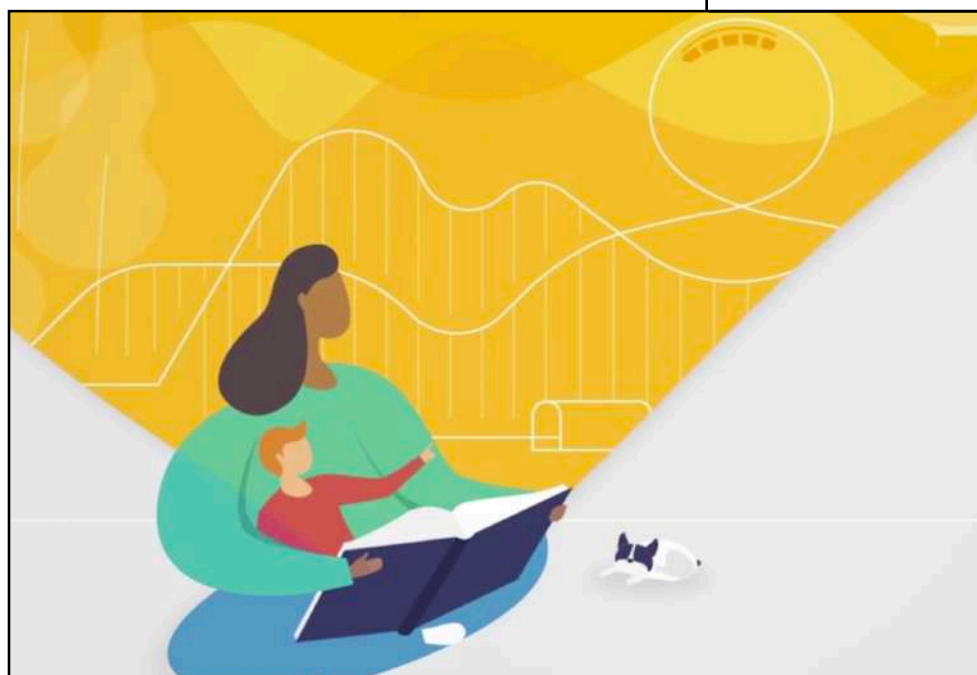
Personas que quieran enfocar su vida profesional a las siguientes disciplinas: animador de Motion Graphics, animador 2D, animador 3D, técnico de efectos visuales, creativo especializado de Motion Graphics, director de Arte de Motion Graphics, productor y gestor de proyectos de Motion Graphics, desarrollador de experiencias audiovisuales e interactivas.



WE ALL LOVE STORIES
CREATIVE EUROPE MEDIA CINEMA TRAILER
CANNES FILM FESTIVAL

5. Competencias

<p>Ser capaz de entender el mercado audiovisual y del Motion Graphics para detectar tendencias de presente, así como oportunidades expresivas de futuro.</p>	<p>Desarrollar la habilidad para generar discursos estéticos, desde su ideación hasta su definición, mediante un profundo conocimiento teórico y práctico del flujo de trabajo y sus procesos creativos.</p>
	<p>Poder trabajar de forma transversal y proactiva con diferentes profesionales del mundo de la creatividad y la producción audiovisual, formando equipos interdisciplinares orientados a obtener el máximo rendimiento creativo y productivo.</p>
<p>Conocer la metodología del Motion Graphics en su aspecto transversal y multidisciplinar para entender su relación con la comunicación, la narrativa y su potencia visual.</p>	
<p>Ser capaz de proyectar, diseñar, planificar, presentar y producir una proyecto de motion graphics.</p>	<p>Dominar las tecnologías propias del sector para poderlas aplicar a proyectos de comunicación y de alta calidad.</p>
	<p>Presentar y defender con coherencia y persuasión un proyecto de Motion Graphics ante una audiencia determinada.</p>



WE ARE EMOTION GRAPHICS. HERE'S OUR MANIFESTO. THE OTHERS

6. Contenidos del Programa

Estructura del programa

7 SEMANAS	9 SEMANAS	9 SEMANAS	7 SEMANAS	7 SEMANAS	7 SEMANAS
Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4	Módulo 5	Módulo 6

4 bloques + TFM

Hemos estructurado el programa en un bloque introductorio y cuatro bloques temáticos más un proyecto transversal que será el Trabajo Final de Programa (TFM).

Welcome Week

La primera semana la denominamos Welcome Week donde se celebrarán seminarios sobre la metodología y el funcionamiento del campus, así como una masterclass de aspectos comunes a todos los programas de la convocatoria.

Módulo 1 – Cultural Audiovisual

DURACIÓN 7 SEMANAS

Historia: Principios del mundo del Motion Graphics

Introducción

Introducción a la historia de la imagen en movimiento.

Ritmo interno en imagen fija

Aprender a controlar la mirada dentro de 1 frame antes de pasar a controlar 24 en un segundo.

Fragmentación del relato

Entender cuáles y cuántas imágenes son necesarias para contar una historia de un modo determinado.

Tipología de planos

Plano en el tiempo y plano en el espacio.

Montaje

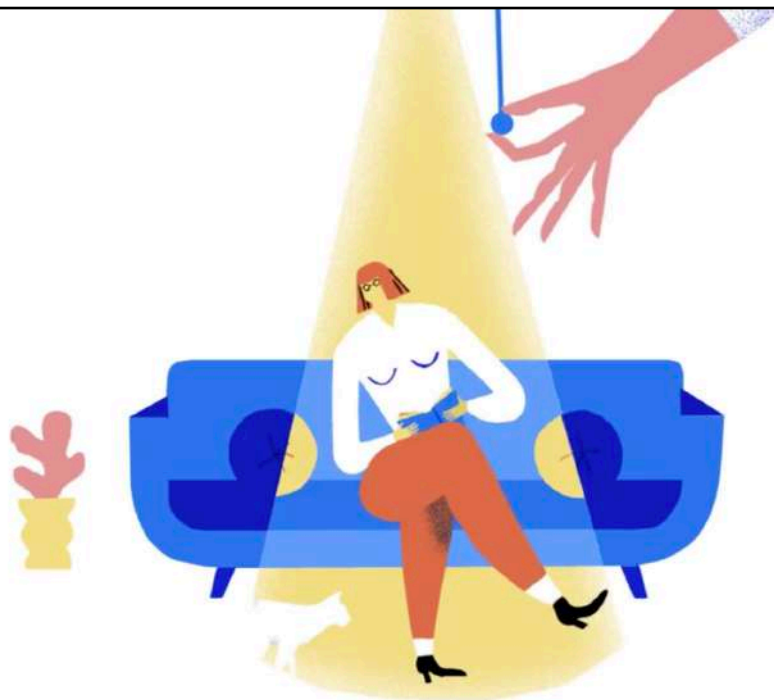
Comprender de qué manera en la narrativa audiovisual el orden de las imágenes altera completamente el producto.

Audio

El sonido como el otro 100% del lenguaje audiovisual.

Técnicas de animación y representación de los Motion Graphics

- Cel animation
- Stop motion
- Rotoscopia
- Motion graphics
- Gráfica Generativa
- 3D
- Sistemas de partículas
- Shooting
- Shooting & Motion Graphics
- Mix Total
- Interacción
- Experiencias Inmersivas
- Visualización de datos
- Infoexperiencias
- Mapping
- Live action



Módulo 2 – Introducción a la Creatividad, el Storytelling, la Dirección de Arte y el Montaje

DURACIÓN 9 SEMANAS

Storytelling - 01

1. Introducción al storytelling

- Qué es el storytelling.
- El poder de las historias para las marcas.
- Del relato de producto al relato de experiencias.

2. Claves de un storytelling que funciona

- Identidad y los valores de marca. Diferenciación.
- El objetivo y la audiencia.

3. El mensaje

- El tema y el tono.
- Argumentos universales en el audiovisual.
- Definir qué queremos explicar y qué queremos provocar en el público.
- Análisis de famosos films de la historia con mensajes ocultos detrás.

4. Del papel en blanco a la idea

- Enfrentarse al papel en blanco. Técnicas de desbloqueo y creatividad.
- Conocer el proceso de construcción de un guion: logline, storyline, sinopsis, escaleta y guion literario.

Dirección creativa & dirección de arte - 01

Introducción a la dirección de arte

Análisis y estrategia de comunicación

Del concepto a la forma 1 - Moodboard

- Generación de activos inspiracionales
- Categorías estéticas
- Creative research
- El valor de las referencias: Clasificación
- Improvisación guiada por la intuición
- Tendencias

Del concepto a la forma 2

Conceptualización

- Análisis de materia prima
- Creación de universos y personajes
- Nuevas formas de expresión creativa
- Generación de sentido y construcción de un relato

Talleres de animación: Tecnologías I - Premier Pro

Introducción al montaje y tipos de montaje

Introducción a Premiere Pro. ¿Qué te permite hacer el software?

Creación de Proyectos y secuencias en Premiere Pro

Importación de Material

Tomando el Control del Timeline (Workspaces y organización de ventanas, controles básicos, principios de la edición)

Efectos Fijos para Clips de Vídeo y Audio (motion, opacity, blending mode, volumen)

Animación con Efectos Fijos (Keyframes)

Añadir Transiciones

Exportación de la secuencia

Módulo 3 – Desarrollo de la Creatividad, el Storytelling, Dirección de Arte en los Motion Graphics

DURACIÓN 9 SEMANAS

Storytelling - 02

1. Construcción de los personajes

- Cómo dar personalidad a cualquier forma
- Los arquetipos de personajes.
- Protagonista, antagonista y personajes secundarios.
- El arco dramático del personaje.

2. Las emociones, la herramienta de venta más potente

- Conocer cómo funciona nuestro cerebro y porqué es importante provocar emociones para las marcas.
- Los diferentes tipos de emociones básicas y universales.

3 La estructura narrativa visual

- Aprender los principios de la estructura narrativa visual.
- Hay un mundo mucho más allá de la estructura clásica (Introducción, nudo y desenlace): alternativas y variantes.
- La importancia del giro.

4. La focalización y el punto de vista

- Conocer los diferentes puntos de vista de narración y decidir cuál es el mejor para nuestra historia.

Dirección creativa & dirección de arte - 02

Del concepto a la forma 3: Conceptboard

- Puesta en valor del Concepto
- Género, tono y estilo
- Soportes y formato
- Lenguaje
- Jerarquías y niveles de lectura
- Utilización del color
- Formas e iluminación
- Texturas y patterns
- Puesta en valor del Concepto
- Género, tono y estilo
- Soportes y formato
- Lenguaje
- Jerarquías y niveles de lectura
- Utilización del color
- Formas e iluminación
- Texturas y patterns
- Tipografía
- Movimiento y curvas de dinámica
- Carácter de un proyecto

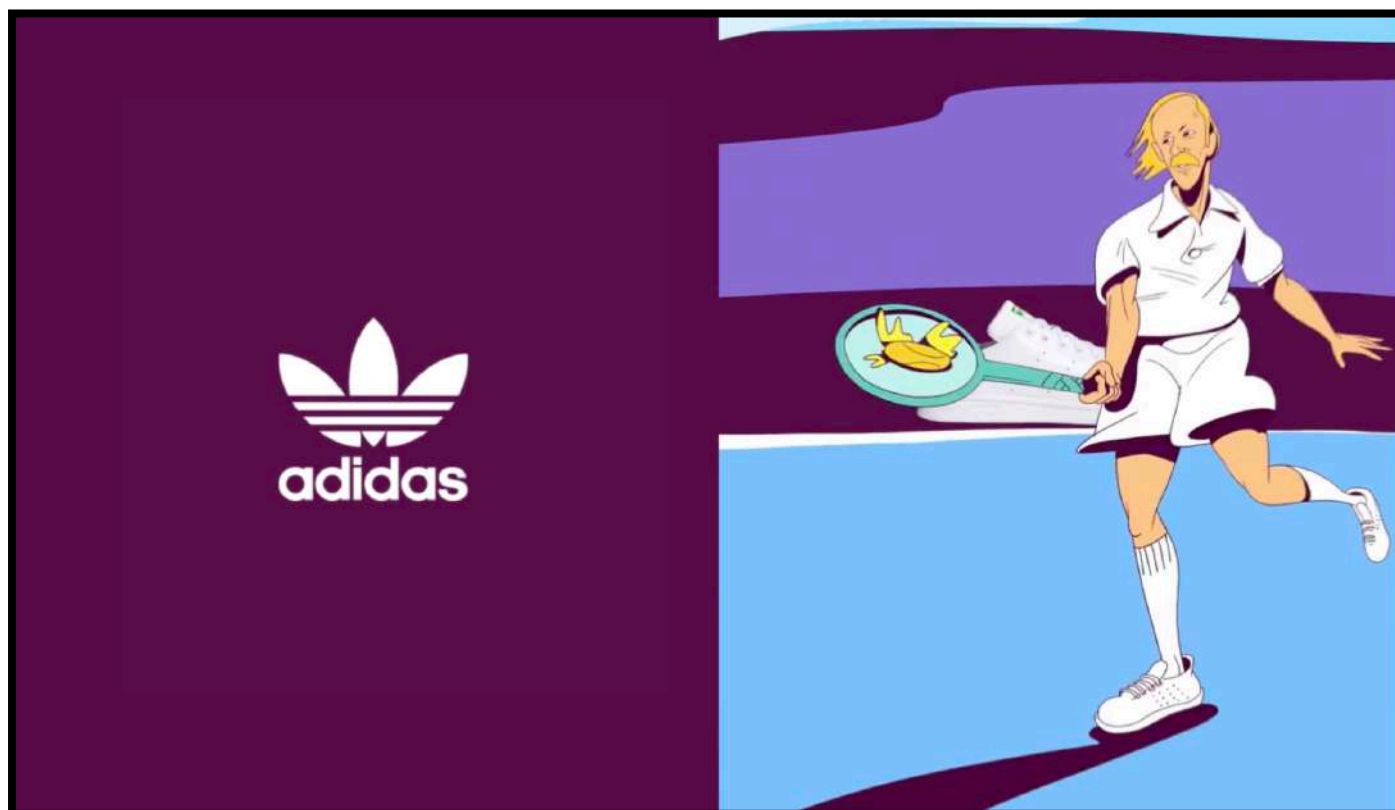
Storyboard & Animatic

- Introducción de qué es el storyboard
- Finalidad del storyboard
- Función específica para el storyboard en Motion Graphics
- Herramientas de trabajo
- Lenguaje específico del storyboard
- Símbolos movimientos de cámara
- Tipos de planos
- Tipos de narrativa
- Expresividad del plano
- Animatic
- Transiciones
- Iluminación
- Color
- Acabados

Gestión de proyectos: Planteamiento Estratégico

- Introducción a la gestión de proyectos
- Los procesos de producción
- Propuesta creativa
- Briefing & Contrabriefing

ICONS ARE MADE
ADIDAS ORIGINALS



Módulo 4 – Talleres, Tecnologías & Audio aplicados a los Motion Graphics

DURACIÓN 7 SEMANAS

Talleres de animación: Tecnologías II - After Effects

- Pre-producción
- Preparación del material para la animación
- After Effects
- Introducción After Effects CC 2019
- Flujo de trabajo
- Gestión del tiempo
- Principios de animación
- Comprensión y trabajo con Canal Alfa
- Animación avanzada
- Herramientas avanzadas
- Acabado Final
- Composicon
- Herramientas de Pintura
- Textos
- Transiciones y efectos
- Conocimientos Generales
- Capas y Entorno 3D
- Trabajo con Partículas (AE)
- Procesador 3D con trazo de rayo
- Cinema 4D Lite y Cineware
- Efectos
- Conocimientos Generales
- Cromas y Alfas
- Trackeo y Estabilizado 2D
- Trackeo y Estabilizado 3D
- Tracking de Planos (Planar Tracking) con MOCHA AE
- Expresiones y Scripts

Taller de Audio

Diseño de sonido (SFX)

Analizar y desarrollar conceptos sonoros para añadir expresión, realismo y espectacularidad para aplicar en proyectos de Motion Graphics

Banda sonora (BSO)

- El poder de la música - Sensaciones, emociones, comunicación
- Usos: Original, librerías o Ausencia de música.

La Locución

- La voz: nuestro guía, nuestro acompañante.
- Tipos de voz, tonos de voz, ausencia de voz (subtítulos)

Talleres de animación: Tecnologías III - Cinema 4D

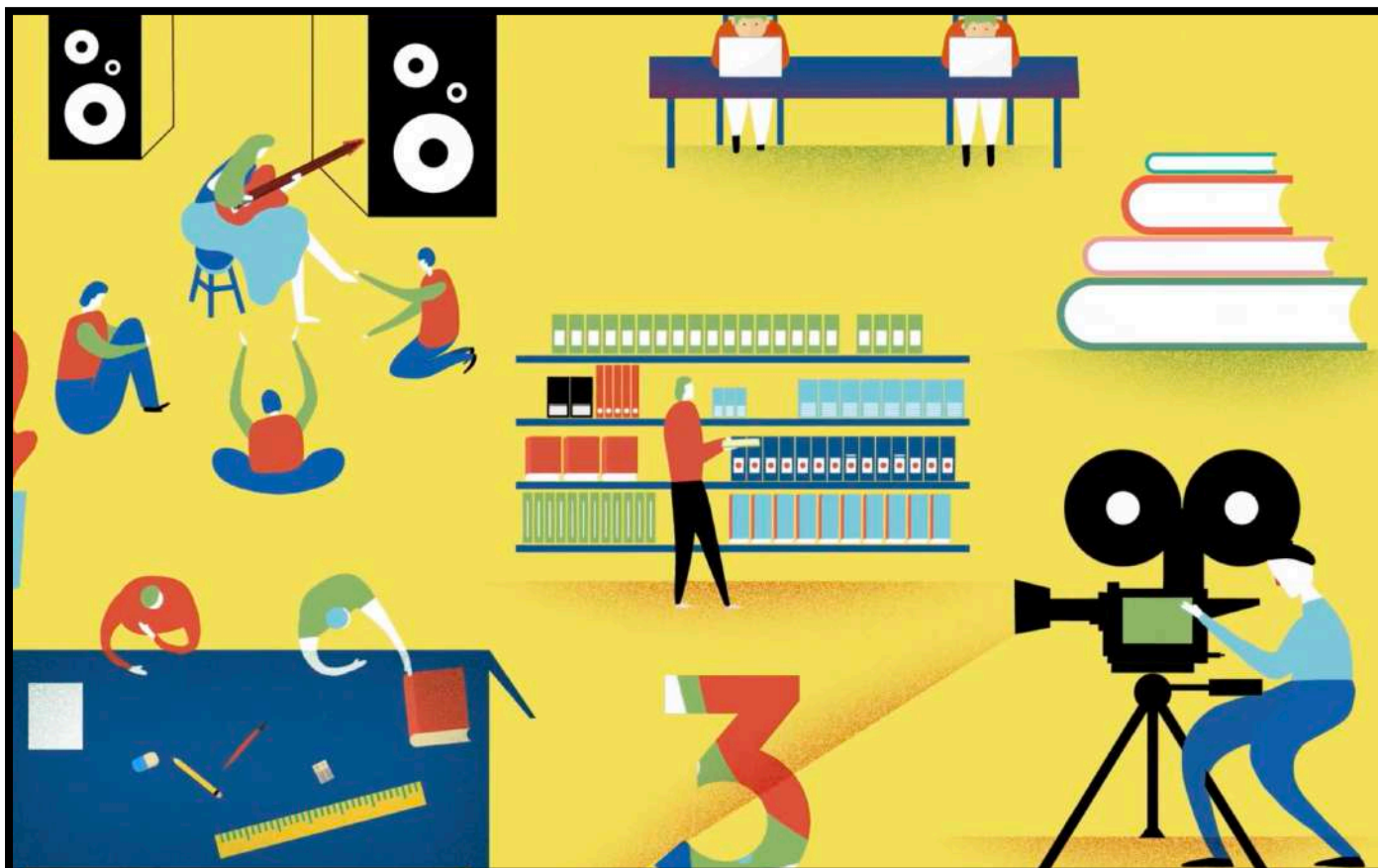
Pre-producción

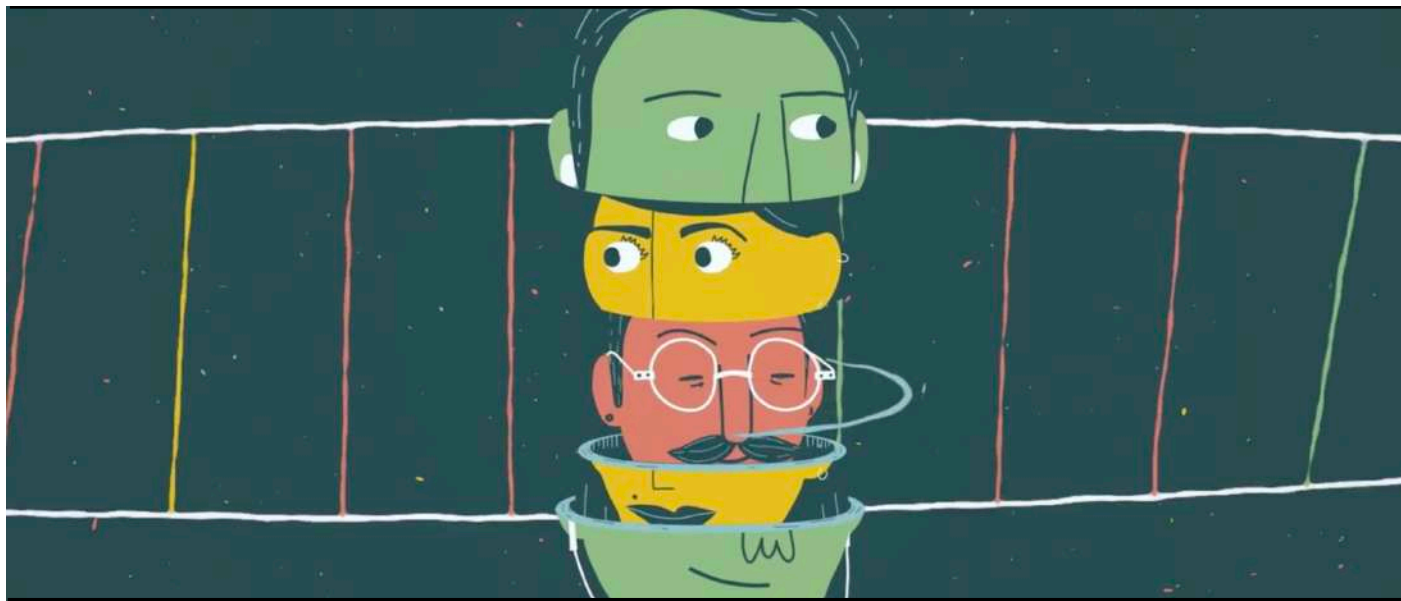
Preparación del material para la animación

Cinema 4D

- Introducción a Cinema 4D
- Modelado en Cinema 4D
- Texturas
- Animación con Cinema 4D
- Modulo MOGRAPH
- Partículas y Simulaciones Dinámicas
- Composición en After Effects y Photoshop
- V-Ray para CINEMA 4D
- Bases de funcionamiento en el uso de las herramientas de edición y composición audiovisual
- Composición y animación de textos, gráficos vectoriales, imágenes y efectos visuales
- Resolución de problemas técnicos en el proceso de producción y edición audiovisual
- Profundización en el uso de las herramientas de edición y composición audiovisual

YOU AND LIDL FOR A BETTER LIFE.
LIDL COMPANY





Módulo 5 – Proyecto: Pre - Producción

DURACIÓN 7 SEMANAS

<p>Talleres de Pre-Producción creativa aplicados a:</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dirección de Arte -Storytelling -Storyboard & Animatics
<p>TFM Propuesta: Dirección de arte & presentación de la idea del proyecto a desarrollar</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Propuesta y desarrollo del concepto del proyecto -Propuesta y desarrollo del storytelling -Propuesta y desarrollo del guión -Propuesta y desarrollo del moodboard -Propuesta y desarrollo del conceptboard -Propuesta y desarrollo del storyboard -Propuesta y desarrollo de los styleframes
<p>Gestión de proyectos: Implementación del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> -El plan de producción -Gestión y seguimiento de proyecto -Gestión del feedback -Sistemas y softwares de gestión de proyectos -Archivo de assets y estructura de carpeta -Gestión del render

Módulo 6 – TFM: Producción & Post-Producción

DURACIÓN 7 SEMANAS

Talleres de Pre-Producción técnica aplicados a:	<ul style="list-style-type: none"> -After Effects -Cinema 4D -Audio
Seguimiento y Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> -Creatividad -Dirección de arte -Dirección de producción -Gestión y coordinación de proyecto
Entrega 01	<ul style="list-style-type: none"> -Cierre Animatic -1^{er} Corte: elaboración y propuesta -Estilo auditivo: Ref. Audio
Entrega 02	<ul style="list-style-type: none"> 2^{er} Corte: elaboración y propuesta
Entrega 03	<ul style="list-style-type: none"> -3^{er} Corte: elaboración y propuesta -Cierre audio
Cierre proyecto	<ul style="list-style-type: none"> -Postproducción -Ajustes y adaptaciones -Corte definitivo
Presentación final del proyecto	
Comunicación: Estrategia de comunicación del proyecto	

Santiago Banhero

- Productor Audiovisual.
- Uruguay
- Máster en Estética y Narrativa Audiovisual
- Mayo 2019

“Aprender mientras trabajo, me parece una de las claves para mi crecimiento profesional”



Andrea Giménez

- Fotógrafa y editora
- España
- Máster de Fotografía y Diseño
- Mayo 2019



“Para mí, este curso de Fotografía y Diseño de SHIFTA ha significado poder crecer como profesional y aprender nuevas técnicas y herramientas sin dejar de ‘descuidar’ mi trabajo ya que me permite compaginar las dos cosas sin problema”

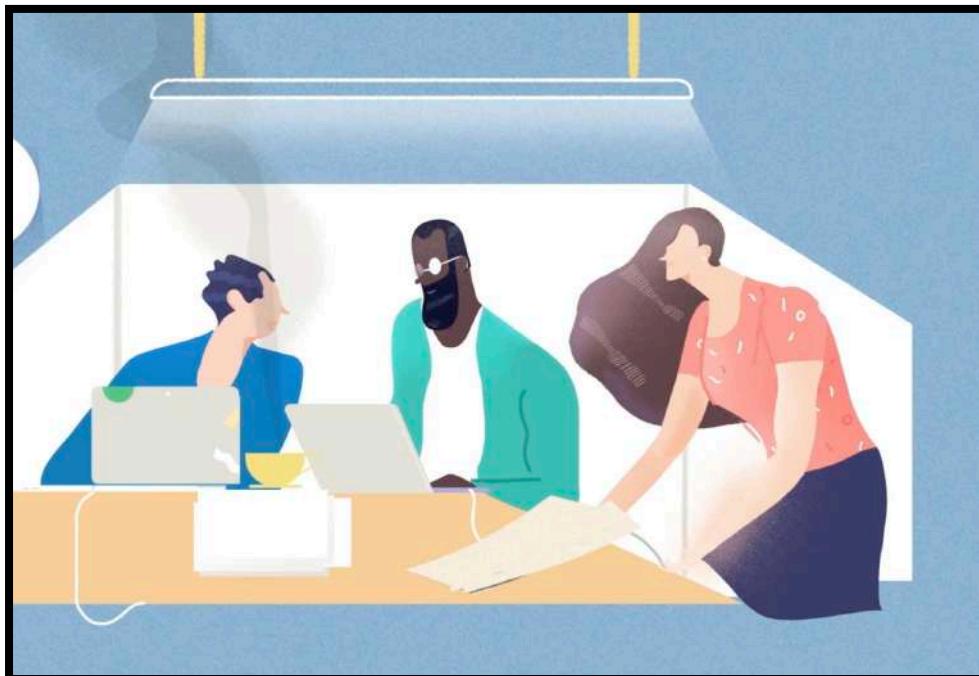
Marcela Gómez

- Diseñadora gráfica
- Colombia
- Máster de Experiencia de usuario para la Transformación Digital
- Febrero 2019

“Lo que más me gusta es poder encontrar profesores de tan buen nivel dictando los contenidos, profesores que trabajan en el medio manejando temarios de tendencia global”



7. Metodología



WE ALL LOVE STORIES
CREATIVE EUROPE MEDIA CINEMA TRAILER
CANNES FILM FESTIVAL

La metodología del Máster de Motion Graphics es de carácter práctico, proporcionando una sólida base teórica y técnica con el objetivo de que los estudiantes puedan desarrollarse profesionalmente desde el primer momento. El Máster se estructura en cinco módulos temáticos que incorporan asignaturas de especialización enfocadas a la cultura e historia del sector, conocimiento de referentes, estrategia creativa y conceptualización, dirección de arte, storytelling, procesos de producción y tecnologías específicas que demanda el sector.






Cada asignatura desplegará su contenido en forma de talleres y seminarios de duración limitada, brindando al alumno un aprendizaje 100% tutorizado por un profesorado especializado y activo a nivel profesional en cada una de las áreas temáticas del programa. Mediante el estudio de casos y la realización de trabajos prácticos, el estudiante obtendrá una formación multidisciplinar y encajada con la realidad del mercado.





El curso pondrá a tu disposición un amplio abanico de recursos y herramientas de aprendizaje de carácter asincrónico todo disponible en nuestra plataforma de aprendizaje (campus), que te permitirán abordar las distintas asignaturas adaptándolas a tu disponibilidad.

Gracias a este aprendizaje, el estudiante tendrá una visión detallada de todo el proceso de la creación de un proyecto complejo de motion graphics.

El objetivo es que el alumno pueda potenciar todo su conocimiento y plasmarlo en soluciones y proyectos reales de alta calidad y que pueda a su vez desarrollar diferentes perfiles para cualquier proyecto de motion graphics tales como: creativo, director de arte, motion grapher, técnico de efectos visuales, entre otros relacionados tanto con competencias técnicas como artísticas.

8. Profesorado

	<p>Dirección Joan Achón</p> <p>Executive Director The Others</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Co-director Roger Vicente</p> <p>Realizador & Art director The Others</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Marc Sirisi Margarit</p> <p>Realitzador i muntador – Co-fundador RV Films</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Pedro Lipovetzky</p> <p>Visual Design Director Domestic Streamers</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesora Silvia Civit</p> <p>Identidad verbal y copywriting Silvia Civit Studio</p>	<p>Linkedin</p>

	<p>Profesor Emmanuel Verplancke</p> <p>Producer & Managing Partner The Others</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Josep M. Blasco Quesada</p> <p>Director técnico de sonido The Bad Cat Company</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesora Gabriela Pinto</p> <p>Motion Graphic Artist</p>	<p>Linkedin</p>
	<p>Profesor Marc Garcia</p> <p>Animació 3D Visual13 Productora audiovisual</p>	

9. Proceso de admisión

En cada convocatoria están disponible un máximo de **30 plazas disponibles**. Es una decisión para preservar la calidad del programa y para que tengas el acompañamiento necesario durante el aprendizaje. Si quieres ser uno de los 30 Shifters, estos son los requisitos:

Titulación Universitaria

Título universitario en alguna disciplina creativa. También es posible acceder con títulos de otras carreras relevantes.

Experiencia profesional

En caso de no contar con título universitario, es posible acceder en base a la experiencia profesional que pueda ser acreditada (en este caso no podrás recibir el título de Máster, sino un certificado de Programa).

Idioma

El máster se imparte en español, pero es altamente recomendable tener un buen nivel de lectura en inglés.

Actitud

Ser una persona eficiente, planificadora y con capacidad de aprendizaje autónomo. Imprescindible tener muchas ganas de aprender y capacidad de esfuerzo.

Conocimientos

Experiencia en Diseño y softwares gráficos, acreditables por currículum y portfolio.

Think.
Make.
Change.



Contacto:

hola@weareshifta.com
[@weareshifta](#)

Plaça de Pau Vila
1 Bloc, Planta 2, Porta 3
08003 Barcelona
T: +34 931 179 380

ELISAVA Escuela Universitaria de Barcelona
Diseño e Ingeniería

Centro adscrito a:

 **Universitat
Pompeu Fabra**
Barcelona