



GUÍA DOCENTE 2025-26

Grado en Diseño Gráfico

Diseño gráfico en movimiento

[GD_3ºDGM_25-26]

Asignatura	Diseño gráfico en movimiento		
Grado	DISEÑO GRÁFICO		
Curso	Duración	Horas semanales	Créditos ECTS
3º	Anual	4	8
Tipo de asignatura	Obligatoria de especialidad		
Materia	Proyectos de diseño gráfico		
Otras asignaturas de la materia	Diseño editorial y maquetación Diseño de identidad visual Ilustración aplicada al diseño Diseño de la información Diseño aplicado al envase Proyectos de diseño gráfico Campaña publicitaria Diseño interactivo Gráfica del espacio Presentación y retórica del proyecto		
Especialidad/ Departamento	Medios Audiovisuales		
Requisitos y/o recomendaciones	Sí Las competencias adquiridas durante los cursos anteriores,		





	especialmente en las siguientes materias: Fotografía digital y medios audiovisuales - 1º curso Representación vectorial - 1º curso Lenguaje visual - 1º curso Tipografía I, II y III -1º y 2º curso
Horario y grupos	Marisa benito: Martes 17:00-19:30 / 3ºB1 Miércoles 19:30-21:30 / 3ºA2 Jueves / 17:00-19:30 / 3ºA2 Viernes 19:30-21:30 / 3ºB1 Bruno Ojeda: jueves 16:00-19:30 / 3ºB2 viernes 19:30-20:30 / 3ºB2 Iñaki Ramos: Lunes 19:30-21:30 / 3ºA1 Viernes 17:00-19:30 / 3ºA1
Aula de referencia	212, 213, 209
Profesor(a)	Benito Crespo, Marisa Ojeda Molina, Bruno Ramos San Antón, Iñaki Pablo
Contacto	mbencre501@g.educaand.es bojemol539@g.educaand.es iramsan136@g.educaand.es

> 1. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA. NORMATIVA

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El diseño gráfico en movimiento se ha convertido en los últimos años en una potente herramienta de comunicación, capaz de informar y persuadir de manera más rápida y eficaz gracias a la interacción de imagen en movimiento y sonido. A las características propias de la gráfica impresa se le suman en este nuevo campo del diseño propiedades audiovisuales que añaden calidad y poder de atracción en la comunicación de mensajes informativos o publicitarios. Desde los títulos de crédito en el cine hasta los spots publicitarios, el diseño gráfico en movimiento tiene cada día más aplicaciones en el mundo de la comunicación gráfica actual. En esta asignatura teórico-práctica el alumnado conocerá los mecanismos y herramientas para poder llevar a cabo un proyecto de motion graphics, desde los aspectos más conceptuales a la experimentación y la puesta en práctica con los medios propios de la materia.

NORMATIVA

1. *Decreto 91/2023 del 18 de abril*, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las





mismas.

2. *Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre*, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
3. *Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo*, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación.
4. *Decreto 111/2014, de 8 de julio*, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
5. *Orden de 19 de octubre de 2020*, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.
6. *Ley 1/2024, de 7 de junio*, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

> 2. COMPETENCIAS: TRANSVERSALES, GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 1.—Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- 2.—Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- 3.—Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 4.—Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 6.—Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 7.—Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8.—Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 13.—Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- 14.—Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

- 1.—Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2.—Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 3.— Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- 4.—Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- 5.—Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 9.—Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 10.—Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial previstos.
- 15.— Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 18.—Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- 22.—Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS





- 1.—Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 2.—Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- 3.—Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- 4.—Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 5.—Establecer estructuras organizativas de la información.
- 6.—Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- 7.—Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- 8.—Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- 9.—Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- 10.—Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- 12.—Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

> 3. CONTENIDOS ESPECÍFICOS. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

CONTENIDOS ESPECÍFICOS

Del storyboard a la pantalla.

Diseño gráfico en televisión.

La retícula compositiva en movimiento.

Tipología de los grafismos. Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales.

Herramientas para el grafismo.

Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación. Formatos y soportes audiovisuales.

Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas.

SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

Unidad 01: Introducción al motion graphics (5 semanas)

Introducción a las distintas aplicaciones que se pueden crear con Motion Graphics, así como las técnicas utilizadas. Estética del motion graphics. Iniciación al software específico.

Unidad 02: Tipografía en movimiento. Títulos de crédito. (9 semanas)

Historia de los títulos de crédito. Figuras relevantes. Herramientas específicas de software.

Unidad 03: Branding animado en TV (10 semanas)

La gráfica en televisión e internet. Cabeceras de programas y series. Identidad corporativa de un canal: aplicaciones. Herramientas específicas de software.

Unidad 04: Publicidad y comunicación en internet (10 semanas)

Comunicación y publicidad en RRSS. La infografía animada: composición, jerarquía visual, timing. Herramientas específicas de software.

> 4. METODOLOGÍA





La consecución de las competencias específicas de esta asignatura se logrará mediante la interacción de clases teóricas y clases técnico-prácticas, del siguiente modo: cada unidad comenzará siempre con la introducción teórica de contenidos conceptuales, a través de representaciones en clase en las que se fomente el análisis y la reflexión; seguidamente se desarrollarán los contenidos técnicos con la práctica de las herramientas y medios específicos. En estas clases prácticas el alumnado realizará ejercicios breves con el objetivo de dominar las distintas herramientas, para posteriormente desarrollar una o varias actividades al final de cada unidad, para poner de manifiesto la asimilación de contenidos y su concreción en una solución plástica y creativa.

ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIAL

CLASE TEÓRICA: Exposición de contenidos y conceptos, incluyendo demostraciones, prácticas guiadas y ejemplos audiovisuales.

PROYECTOS INDIVIDUALES, TRABAJO EN GRUPO: Sesión supervisada con asistencia y guía del profesorado. Análisis y debate de referencias y proyectos propios.

PRESENTACIÓN: Exposición de actividades individuales y en grupo.

ACTIVIDADES DE TRABAJO NO PRESENCIAL

TRABAJO TEÓRICOS: Lecturas, investigación, análisis, memorias.

TRABAJO PRÁCTICOS: Complementación de proyectos de carácter autónomo iniciados y tutorizados en el aula.

> 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Asistencia a las JORNADAS de diseño *El Factor Wow*, que se desarrollan anualmente en nuestra Escuela.

> 6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS. BIBLIOGRAFÍA

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Ordenadores, escáner, fotocopidora, impresora.

Software de edición de imágenes bitmap (Photoshop), vectorial (Illustrator), edición (InDesign), postproducción (After Effects) y edición (Premiere). Proyector, pantalla de proyección, conexión a Internet, mesas de dibujo, pizarra, biblioteca de aula y estanterías para almacenar trabajos del curso.

Classroom para compartir el material de las Unidades, las Prácticas de clase y realizar entregas, así como para la comunicación en general con el grupo.

Vimeo: Cuenta específica creada por la profesora con trabajos de esta asignatura.

MATERIALES QUE EL ALUMNO DEBE APORTAR

Ordenador portátil con licencia de software. Se recomienda usar ratón y no el trackpad.

BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

BRARDA, C. Motion graphics design, La dirección creativa en branding de tv. Ed. G.G., Barcelona,





2016

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Ed. Paidós, 1999.

SOLANA, G.; BONEU, A. Uncredited: diseño gráfico y títulos de crédito. Ed. Index Book. Barcelona, 2007.

WIGAN, M. Imágenes en secuencia. Ed. G.G., Barcelona, 2008.

WOOLMAN, M.; BELLANTONI, J. Tipos en movimiento. Ed. Index Books, 2000

www.artofthetitle.com

<https://motionographer.com>

www.schoolofmotion.com

www.benmarriott.com

www.aescripts.com

<https://vimeo.com/marisabenitocrespo>

> 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Con el fin de hacer efectivos los principios de equidad y atención a la diversidad, se implementarán las medidas necesarias para que este alumnado tenga acceso al currículo y pueda alcanzar los objetivos de la asignatura, teniendo en cuenta que se podrán realizar las modificaciones necesarias con adaptaciones no significativas. Éstas adaptaciones no afectarán a los objetivos, competencias y criterios de evaluación. Serán adaptaciones metodológicas, de recursos, o acceso a la información, y serán principalmente medidas de carácter general como atención de refuerzo, adaptaciones temporales y/o espaciales y si fuese necesario se solicitarán recursos humanos y materiales que permitan el acceso de éste alumnado al currículo.

> 8. EVALUACIÓN. CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE TRANSVERSALES

- 1.—Demostrar la capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 2.—Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- 3.—Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- 4.—Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- 6.—Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 7.—Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- 8.—Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 11.—Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y





seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

12.– Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

13.– Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

14.– Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

15.– Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CE GENERALES

1.— Demostrar la capacidad de concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

2.— Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.

3.— Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

4.— Demostrar poseer una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

5.— Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

7.— Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

8.— Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

9.— Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

10.— Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

17.— Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y el diseño.

18.— Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

19.— Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

20.— Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CE ESPECÍFICOS

1.— Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

2.— Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

3.— Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

4.— Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

5.— Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.

6.— Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

7.— Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

8.— Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

9.— Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

10.— Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.





- 11.—Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12.—Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- 15.—Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere *Diseño Gráfico en movimiento* será capaz de hacer y comprenderá los siguientes conceptos que satisfacen las competencias anteriormente expuestas:

- 1.—Será capaz de aplicar una metodología que le permita crear soluciones que se adapten a los requerimientos de cada proyecto de la gráfica en movimiento.
- 2.—Sabrá organizar su trabajo y establecer los tiempos adecuados para su resolución
- 3.—Conocerá los contenidos teóricos más importantes relacionados con el diseño gráfico en movimiento y sus aplicaciones.
- 4.— Será capaz de comunicar sus propuestas de manera clara y convincente
- 5.—Estará capacitado para analizar objetivamente una propuesta de gráfica en movimiento en el área profesional del diseño gráfico.
- 6.—Dominará las aplicaciones informáticas necesarias para realizar los trabajos de manera profesional

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos. En la evaluación se incluyen las pruebas escritas, los ejercicios breves de clase y las actividades o proyectos. Se exige la entrega de la totalidad de las actividades en plazo para que la evaluación sea positiva, debiendo estar aprobadas el 100%. Si este porcentaje no se cumple no se realizará la nota media debiendo el alumno/a recuperar las actividades o realizar las pruebas que el profesor disponga a tal efecto.

La asistencia a clase es obligatoria para completar el número de créditos de la asignatura. El alumno/a que supere el 20% de faltas perderá el derecho a evaluación continua, así mismo se le reconoce el derecho a ser evaluado en junio y septiembre presentando todas las actividades y proyectos y realizando las pruebas teórico/prácticas que el docente estime oportuno.

EVALUACIÓN ORDINARIA (1ª convocatoria ordinaria de junio y 2ª convocatoria ordinaria de septiembre)

RECUPERACIÓN

Si el alumno no supera la 1ª convocatoria de evaluación deberá presentarse a la 2ª en septiembre. Las pruebas de recuperación se establecerán después de estudiar cada expediente en particular pero, en cualquier caso, implicarán la presentación de todos los trabajos realizados en clase que deben ser superados con una nota mínima de 5. Se realizará también una prueba práctica que demuestre el aprendizaje y habilidades técnicas y creativas de software.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

- I Asistencia, participación, respeto
- A. Registro/observación del docente de asistencia y participación.
- B. Participación en seminarios.
- C. Grado de compromiso con la asignatura.
- D. Cuidado con el material, respeto con los demás.





-
- E. Ejercicios breves de clase (presenciales).
 - F. Puntualidad y asistencia.

II Habilidades y conocimientos teórico-prácticos

- A. Actividades/proyectos, ejercicios de clase y memorias.

> 9. CALIFICACIÓN

Para aprobar la asignatura, será imprescindible entregar todos los trabajos realizados a lo largo del curso, que deben ser superados con una nota mínima de 5 para proceder a realizar la nota media ponderada.

Los resultados obtenidos por el/la estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se expresarán en una escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN

I Asistencia, participación, respeto: 10%

II Habilidades y conocimientos teórico-prácticos: 90%

> 10. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

Para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje y el funcionamiento de la asignatura y de la práctica docente, cada año y en el día a día de la materia en las clases presenciales se mantiene un contacto fluido y cercano con el alumno, teniendo en cuenta sus necesidades y ruegos por si hubiese que hacer alguna adaptación temporal o metodológica. El docente, como observador y guía del proceso de aprendizaje será capaz de detectar, en muchos casos sin intervención directa del alumnado, las dificultades o problemas si los hubiere.

