



PLAN DE ESTUDIOS

# Programa de Formación Universitaria en Diseño y Animación

Un curso pensado y diseñado para alumnos de ciclos formativos de grado superior que deseen complementar su formación ampliando conocimientos relacionados con el diseño digital

## Participa en los Premios al Talento UNIR

En el grado universitario en UNIR tendrás la opción de desarrollar tu propio videojuego, el cual **podrás presentar en una gala retransmitida en un canal de YouTube *gaming* de gran visibilidad**, donde reciben *feedback* de *publishers* y profesionales del sector.



JANDUSOFT



## Principales aportaciones para un alumno de FP

El programa está orientado a estudiantes de **CFGS** para obtener formación universitaria especializada provenientes de las ramas de:

- **Gestión de Ventas y Espacios Comerciales**
- **Diseño y Edición de Publicaciones Impresas y Multimedia**
- **Diseño y Gestión de la Producción Gráfica**
- **Producción de Audiovisuales y Espectáculos**
- **Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos**

Estos alumnos se verán beneficiados de nuevos conocimientos relacionados con diseño digital. Estos contenidos formativos pertenecen a un nivel de **Grado en Diseño Digital**, lo cual facilitará el reconocimiento de estos créditos si más adelante deciden iniciar el estudio de este grado.

**El Programa de Formación Universitaria en Diseño y Animación surge como respuesta a la creciente demanda de profesionales con conocimientos en diseño visual, producción audiovisual y herramientas digitales aplicadas a la comunicación y los medios interactivos. Su objetivo es proporcionar una formación especializada que permita a los estudiantes adquirir competencias clave en gráfica digital, diseño para televisión, fotografía digital y gráficos en movimiento, en un contexto de aprendizaje dinámico y orientado a la práctica.**

## Programa

### CUATRIMESTRE 1

(Octubre-Febrero)

### Asignatura 1: Diseño para Televisión

El objetivo es dotar al alumno de conocimientos teóricos y prácticos que le permita crear grafismos en entornos audiovisuales. Una parte importante de ese curso se centrará en dotar a los alumnos de un conocimiento básico en modelado y diseño 3D. Para ello utilizaremos principalmente dos programas informáticos: **Cinema 4D Lite** y **After Effects**. Cinema 4D es en la actualidad uno de los programas de referencia en entornos 3D. Su principal ventaja es que tiene una curva de aprendizaje rápida y su versión Lite viene integrada en After Effects como plugin mediante el módulo CINEWARE. Estudiaremos la versión más simple de este programa y veremos que, desde el punto de la vista de los gráficos en movimiento, tiene mucho potencial. Cinema 4D Lite permite al diseñador enriquecer y ampliar su abanico de recursos audiovisuales con una inversión de tiempo muy razonable.

After Effects forma el segundo pilar de esta asignatura ya que es el complemento ideal. Cinema 4D Lite se presenta como un programa subsidiario de After Effects y se activa desde dentro de la aplicación de Adobe. Cinema 4D Lite funciona a modo de *plugin* mediante el módulo CINEWARE y cualquier cambio que realicemos en Cinema 4D inmediatamente queda reflejado en After Effects. A modo ejemplo podríamos destacar que desde After Effects es posible controlar distintos parámetros de renderizado sin necesidad de tener que hacer cambios directamente en Cinema 4D Lite. Veremos en diversas prácticas el grado de interconexión de ambas aplicaciones y su relativa facilidad de uso.

- **Tema 1:** Movimientos oculares de seguimiento
- **Tema 2:** El grafismo en televisión. Modelado básico con primitivas y jerarquías

- **Tema 3:** Consideraciones sobre el diseño para televisión/aplicación de materiales a modelos 3D
- **Tema 4:** Consideraciones sobre el diseño para televisión II/ Trabajar con texto en Cinema 4D Lite y After Effects
- **Tema 5:** Entornos virtuales: Una breve historia/ Técnicas básicas de animación en Cinema 4D
- **Tema 6:** Técnicas básicas de iluminación
- **Tema 7:** Técnicas de animación y el uso de deformadores y elementos mogrph
- **Tema 8:** Técnicas de integración en metraje real
- **Tema 9:** Técnicas avanzadas en la aplicación de materiales.
- **Tema 10:** Control de cámaras, técnicas avanzadas de iluminación y exportación multipase
- **Tema 11:** La herramienta rotoscopia.
- **Tema 12:** Consideraciones sobre el renderizado y optimización de proyecto.

## CUATRIMESTRE 2

(Marzo-Julio)

### Asignatura 2: Fotografía Digital

El objetivo es conocer el funcionamiento de todas las herramientas que están implicadas en la producción fotográfica. Empezaremos viendo aspectos relacionados con la iluminación y las precauciones que debemos tener para hacer una correcta exposición. Para ello, aprenderemos a controlar el color de manera correcta mediante el uso de tarjetas especiales. A continuación, veremos cómo procesar las imágenes en **Lightroom** y **Camera Raw** para, finalmente, editarlas en **Photoshop**. En relación con este último programa, aprenderemos técnicas avanzadas de retoque que se aplican en distintas disciplinas fotográficas (moda, bodegón, reportaje, retrato, restauración, etc.). Aprovecharemos estas técnicas para profundizar en el uso de objetos inteligentes, máscaras, filtros y modos de capa, que permiten resultados profesionales. Además, estudiaremos algunos de los drones más característicos del mercado y a los autores referentes en esta

disciplina. Iremos concluyendo el temario con una unidad dedicada a analizar el uso creciente de los teléfonos móviles en la toma de imágenes y vídeos, así como los accesorios que podemos utilizar para suplir sus limitaciones fotográficas. También abordaremos ejemplos de esquemas de iluminación sencillos y complejos, y diversas técnicas de extracción de objetos.

Para finalizar, conoceremos el funcionamiento de **los sistemas de representación** (LCD, LED, OLED y QLED) e **impresión** (fotográfico, láser y chorro de tinta) más comunes, y examinaremos los diferentes dispositivos de control y consistencia de color.

- **Tema 1:** La cámara fotográfica
- **Tema 2:** La toma fotográfica
- **Tema 3:** Composición fotográfica
- **Tema 4:** Aspectos básicos de la iluminación
- **Tema 5:** El estudio fotográfico
- **Tema 6:** Retoque fotográfico digital I
- **Tema 7:** Retoque fotográfico digital II
- **Tema 8:** Los orígenes de la fotografía
- **Tema 9:** La evolución de la fotografía. Siglo XX
- **Tema 10:** Fotografía contemporánea

### Asignatura 3: Gráficos en Movimiento

Gráficos en movimiento o también conocido en el argot del diseño actual, como **Motion Graphic**, es la disciplina que contribuye hacia una nueva visión del diseño digital, aportándole movimiento y sonido, además de ser un lenguaje empleado para comunicar a través de una pantalla. Actualmente, es considerada una de las técnicas de posproducción más versátiles, pues tiene la capacidad no solo de integrarse, sino también de adaptarse a diferentes medios audiovisuales, como el GIF animado, Stop motion, Time-lapse, cine, televisión, spots, etc. En el transcurso de las clases se realizan diferentes prácticas de producción, diseño y animación.

La asignatura de Gráficos en Movimiento, pretende como objetivo principal, que el alumno adquiera los conocimientos básicos para desarrollar sus propios

proyectos motion graphic, así como fomentar su capacitación técnica y creativa, por medio de una serie de pautas que se le proporcionarán durante el curso. En el que se realizarán diversas prácticas de diseño, animación y producción de piezas desde una naturaleza más simple hacia más compleja.

El planteamiento de la asignatura, teórico-práctica, comprende en su fase teórica diferentes conceptos del campo del Motion Graphic, como son la narrativa, animación, que serán integradas con la serie de técnicas que llevaremos a cabo.

En la práctica de la materia, enfocada a un futuro laboral, el alumno aprenderá herramientas de diseño, como son los programas Illustrator, en el manejo de ilustraciones e imágenes, **After Effects** y **Flash** en la postproducción de video y **Sketchbook** para animación 2D y **Blender** para animación 3D, con amplias perspectivas en el mercado actual.

- **Tema 1:** Conceptos básicos
- **Tema 2:** Historia de los gráficos en movimiento
- **Tema 3:** Bases comunicativas de los motion graphics
- **Tema 4:** Principios de animación aplicados a los motion graphics
- **Tema 5:** Principios de animación aplicados a los motion graphics II
- **Tema 6:** Introducción a After Effects
- **Tema 7:** Trabajo con fotografías y vídeos en After Effects y otros aprendizajes básicos
- **Tema 8:** Trabajo con formas en After Effects
- **Tema 9:** Trabajo con textos en After Effects
- **Tema 10:** Transparencias en After Effects e importación de archivos de Photoshop e Illustrator
- **Tema 11:** Efectos, emparentamiento de capas y trabajo con sonido en After Effects
- **Tema 12:** Anidación de composiciones, exportación y uso de expresiones básicas en After Effects.



## Un nuevo concepto de universidad online

La Universidad Internacional de La Rioja, universidad con docencia 100% online, se ha consolidado como solución educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. El innovador modelo pedagógico de UNIR ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. La metodología 100% online permite a los alumnos estudiar estén donde estén, interactuando, relacionándose y compartiendo experiencias con sus compañeros y profesores. Actualmente UNIR cuenta con:

- Más de 41.000 alumnos.
- Más de 10.000 alumnos internacionales.
- Presencia en 90 países de los 5 continentes.
- Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
- Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes. UNIR es una universidad responsable con la cultura, la economía y la sociedad. Este compromiso se materializa a través de la Fundación UNIR.

## Dirección y profesorado

El claustro está compuesto por profesionales y profesores de reconocido prestigio y con una dilatada experiencia en el ámbito empresarial y docente del diseño. Esto nos permite ofrecer a nuestros alumnos una formación sólida y completa a través de un programa académico riguroso y eminentemente práctico en el diseño, la creación y el desarrollo de contenidos digitales.



### DIRECTOR ACADÉMICO Antonio Herrera Delgado

*Licenciado en Comunicación Audiovisual y en Bellas Artes y cuenta con el Certificado de Aptitud Pedagógica de la Universidad Complutense de Madrid.*

Además, tiene el Título de Técnico Superior en Organización de la Producción en Industrias de Artes Gráficas en Virgen de la Paloma de Madrid. Es el Coordinador Académico del Grado en Diseño Digital.

También es docente de Producción Editorial, Asistencia a la Edición, Photoshop Avanzado y Desarrollo de Proyectos Editoriales Multimedia y ha trabajado como Motion Grapher, Diseñador Gráfico y Diseñador Web en diversas empresas privadas.



100% online



Clases en directo



Mentor-UNIR



unir.net

**INFÓRMATE**

WhatsApp:  
+34 659 541 331