

Desafíos y resultados en el proceso creativo de diseño de motion graphics

Actas de Diseño (2022, julio),
Vol. 40, pp. 65-69. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2018
Fecha de aceptación: enero 2020
Versión final: julio 2022

María Cecilia Brarda (*)

Resumen: En el curso de Posgrado de *Motion Graphics Design* impartido en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral desde el año 2012, los estudiantes desarrollan un Trabajo Práctico multidisciplinario y complejo con una propuesta narrativa y estética que debe sostenerse en el espacio-tiempo del diseño audiovisual. Este desafío conlleva a resultados valiosos e inesperados por parte de los estudiantes. Reflexionar sobre las prácticas metacognitivas en el planteo del proyecto interdisciplinario para comprender cómo se genera el conocimiento proyectual en este campo es uno de los objetivos de esta conferencia.

Palabras clave: motion graphics - prácticas metacognitivas - procesos de diseño - storyboard - trabajo práctico - corrección y evaluación

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 69]

Introducción

Este escrito fue desarrollado en el marco del Curso Didáctica del Proyecto – Seminario de Doctorado dictado en Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad Nacional del Litoral (UNL) en 2016 por la Dra. María Ledesma – y es parte de un texto más amplio que abarca el análisis de las configuraciones didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo del diseño de *motion graphics*. En esta ocasión, se hace un recorte y se profundiza sobre un tipo de configuración que es el de las prácticas metacognitivas.

A partir del planteo, desarrollo, evolución y resultados del trabajo práctico (TP) realizado por los alumnos del Curso de Posgrado *Motion Graphics Design* (impartido en FADU-UNL desde el 2012), y desde la perspectiva de algunos conceptos enseñados en el Seminario de Didáctica del Proyecto (FADU-UNL, 2016) dictado por la Dra. María Ledesma, quisiera analizar dificultades y aciertos en el desarrollo del TP, poniendo en evidencia distintos aspectos de las prácticas metacognitivas implicadas en dicho proceso. De esta manera, se busca comprender más de cerca una parte de cómo se genera el conocimiento proyectual en el campo del Motion Graphics.

Para esta reflexión será necesario acercarnos a las diferentes etapas del proceso creativo del trabajo práctico, ver cómo influyeron los conceptos teóricos, qué dificultades hubo y cómo se llegó a los resultados finales. Además de reconocer los procesos metacognitivos dados en el aprendizaje. Para este análisis se tomarán a modo de ejemplo el proceso y el resultado de algunos trabajos prácticos, dos que alcanzan las expectativas del tp y otros dos que las resuelven a medias. A partir de aquí nos preguntamos: ¿Cuáles son las posibilidades metacognitivas que se dan durante el desarrollo del TP? ¿Qué conceptos se recortan y cómo son abordados? ¿De qué manera los contenidos teóricos influyen en el desarrollo práctico del TP?

El Trabajo Práctico que los alumnos desenvuelven en el Curso de Posgrado de *Motion Graphics Design* en FADU-UNL, es una propuesta multidisciplinaria compleja y pasa por distintas etapas de diseño desde su planteo hasta la entrega final. Vislumbrar cómo se llevaron a cabo las actividades en cada una de estas etapas y cómo se resolvieron sus complejidades, cómo influyeron las clases teórico-prácticas y las correcciones grupales e individuales, hasta la instancia final de evaluación y exposición del TP, aportarán una mirada más abarcativa y reflexiva sobre la complejidad que el proyecto interdisciplinario de *Motion Graphics Design* implica.

Objetivos:

- Señalar algunas perspectivas conceptuales que puedan favorecer la comprensión sobre la práctica docente en el aula, especialmente, al momento del planteo, la corrección y la evaluación de los trabajos prácticos.
- Detectar cuáles son las dinámicas de enseñanza-aprendizaje que más ayudan y motivan a los alumnos en las clases teórico-prácticas reflejadas en el desarrollo del TP.

Contexto: Curso de Posgrado de Motion Graphics Design en FADU-UNL

Entre las especialidades de las disciplinas proyectuales se inscribe el Diseño de *Motion Graphics* que, en Argentina, gracias a los avances y desarrollo tecnológico y a los alcances de Internet se convirtió en una práctica profesional que ha ido creciendo notablemente desde los últimos 10 años. Sin embargo, el campo de la enseñanza del *Motion Graphics Design* es más reciente y, en su mayoría, los cursos se encuentran en el ámbito de lo

privado. Sin embargo, desde el año 2012 se dicta el Curso de Posgrado de *Motion Graphics Design*. Del diseño gráfico al diseño en movimiento (Aprobado por Res. CD FADU N° 049/12.), en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral.

El curso se dirige a graduados, docentes y estudiantes de los ciclos superiores de la Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual, y de carreras universitarias o terciarias en disciplinas afines, y demás interesados en profundizar sus conocimientos en la temática. Tiene carga horaria de 45 horas, lo cual equivale a 3 créditos académicos.

Motion Graphics Design. Del diseño gráfico al diseño en movimiento, es una propuesta de mi autoría, pero trabajo en conjunto con el Diseñador Gráfico Álvaro Dorigo con quien nos iniciamos en la práctica profesional del *Motion Graphics* en el año 2010, ambos impartimos clases y coordinamos y dirigimos los trabajos prácticos.

Procesos metacognitivos en el desarrollo del trabajo práctico

Los procesos metacognitivos durante el desarrollo del TP son una reflexión acerca de cómo se aprende y la interdependencia de ambos. Se espera que el estudiante entienda cuáles son los conocimientos, los métodos y las herramientas involucrados en el proceso de diseño. Estos procesos se dan cuando hay responsabilidades compartidas en el aprendizaje; por ejemplo, cuando explicamos y comentamos, no solo los docentes, sino también los alumnos. Hay un interés por aprender, progresar y un esfuerzo por mejorar. Por ejemplo, cuando hay un proceso de autoevaluación por parte de los alumnos o cuando el docente hace una explicación y luego el alumno reconoce sus errores y los corrige.

La metacognición se puede y se debe plantear en el ejercicio: ¿Para qué lo hicieron? A la hora de pensar cualquier actividad hay que pensar qué objetivos se esperan de los estudiantes, qué dinámicas y qué modos de evaluación relacionadas con lo que se quiere de los alumnos (Apuntes, 2015).

En el Trabajo Práctico veremos cómo y cuándo se dan los procesos metacognitivos. Especialmente en las etapas de “corrección” y “evaluación” que es cuando el estudiante reflexiona sobre su proceso creativo y el resultado al que llegó a partir de la intervención colectiva de docentes y alumnos que hablan sobre lo expuesto. Los docentes le preguntamos al alumno qué intentó hacer, si logró lo que se propuso, si cumple con los objetivos del TP y este responde argumentando y fundamentando su propuesta. Entre todos la valoramos y hacemos críticas constructivas que ayudan a encaminar mejor el proyecto. Los docentes intentamos ser concisos con las correcciones y que se cumpla lo requerido en el TP, pero luego somos tan exigentes como sea posible según las capacidades y actitudes de cada alumno.

El proceso de corrección es una oportunidad para que el docente ayude al alumno a generar procesos reflexivos y repensar sus estrategias proyectuales.

Este tipo de señalamientos permitirá al alumno comprender mejor la no linealidad del proceso proyectual, podría aprender que la equivocación y el error son una oportunidad para realizar procesos reflexivos, necesarios para llegar a una adecuada conceptualización y construcción de los procesos metacognitivos. (Bertero, 2009)

En la instancia de “enchinchadas”, el proyecto está en estado de *storyboard*; aquí veremos cómo opera este como lenguaje propio del *motion graphics* en estos encuentros dialógicos. En la etapa de corrección del *storyboard*, el dibujo (analógico o digital) se vuelve una importante herramienta disciplinar en el proceso de diseño. El primer objetivo de la etapa de corrección es comprender las intenciones del alumno que no siempre son evidentes. Por eso, cuando empezamos una enchinchada los invitamos a que expliquen su idea y cómo la llevaron a cabo. Luego, los docentes damos una respuesta personal y profesional sobre lo expuesto y, a su vez, debatimos entre todos cuáles serían los mejores y/o posibles caminos para continuar.

Evaluación

La evaluación y la reflexión sobre los procesos de los alumnos en los trabajos prácticos nos posibilita comprender y mejorar las prácticas en el aula. Entendemos a la evaluación “(...) como producción a lo largo del proceso educativo y no como etapa final.” (Litwin, 1998, p.17). La mirada sobre la corrección del proyecto es considerada una instancia de reflexión, de prueba y “una de las instancias más complejas de la enseñanza, ya que no es un momento de cierre sino de apertura.” (Mazzeo, 2014, p. 161).

La evaluación:

- Permite a los estudiantes aprender de sus errores,
- Implica un proceso de continuidad que acompaña todo el proyecto,
- Permite reflexionar sobre los procesos llevados a cabo.

En nuestro caso, a la hora de la evaluación final del proyecto de *motion graphics* que entregan los alumnos, siempre hacemos hincapié en cómo fueron las correcciones y avances de las distintas etapas y en cómo ha sido el proceso del trabajo desde la idea inicial hasta la entrega. Hacemos un seguimiento personalizado por cada alumno a partir de lo que nosotros, como profesionales activos del área, también llevamos a cabo en nuestro día a día. Sin embargo, esta experiencia nuestra no siempre se puede adaptar para armar los criterios de evaluación debido a los distintos niveles que tienen los alumnos del curso de posgrado.

Cómo se lleva a cabo el TP

El trabajo práctico se llama “Narrativas in motion” y pretende ser la presentación, promoción y/o recreación de una película. Una pieza de *motion graphics design* es una

narración audiovisual. En el tiempo dado se debe contar algo, ocurre una historia, hay un relato. Estéticamente puede responder a un concepto artístico o comercial, figurativo o abstracto, pero debe haber un discurso a partir de la forma en movimiento y sincronizada con un sonido que refiera a un tema determinado.

Para llevar a cabo la resolución de este TP, es importante ir al día con las distintas etapas que requiere, según se van explicando y practicando en cada una de las clases. Al comenzar hicimos hincapié en la idea a transmitir: no se trataba de un resumen sino de un concepto en el que tenían que centrarse. Hubo distintos puntos de vista; por ejemplo, estaba quien quería trabajar con la característica del personaje, o con una situación clave en la película, o a partir del diálogo representar directamente parte del sonido real.

Se pide que lleven sus propuestas en un *storyboard*, concepto impartido en el teórico y ejemplificado con distintos proyectos. Entonces hacemos una enchichada, como en los talleres de diseño. Pegamos en el pizarrón los bocetos, dibujados o impresos, y nos paramos a su alrededor; elegimos uno para empezar o preguntamos quien quiere empezar a contar lo que hizo. Generalmente en esta instancia los proyectos están en un estado mínimo de avance, pero con el desarrollo del *storyboard* ya se puede constatar la eficacia de la idea que quieren transmitir.

Se les pregunta cómo piensan hacer la animación y qué procesos van a realizar. A la vez, junto con el *storyboard* se les pide que presenten un *styleframe* o cuadro de estilo, donde se vea la estética que van a usar. De esta manera podemos anticipar procesos de diseño o animación. Como así también que vayan pensando la música o efectos sonoros. Algunos ya lo plantean desde el principio y otros más hacia el final.

La instancia que le continua es la del *animatic*, es decir, ahora ese *storyboard* debe trasladarse a la línea de tiempo y adquirir un mínimo de movimiento. Debemos conocer si esa historia funciona en quince segundos, en veinte o más. Tanto el tiempo de cada cuadro, como el ritmo de la pieza, lo decidimos en esta instancia. Una vez aprobado el *animatic* se comienza con el desarrollo de la pieza con la estética propuesta, se hacen correcciones personalizadas y grupales hasta la entrega final.

The Grand Hotel Budapest

Belén desde el principio fue participativa y manifestó interés por los temas del curso y la propuesta del trabajo práctico. En general se mostró segura en sus propuestas y decisiones, ya había experimentado antes en el *software* con el que trabajamos por lo tanto lo conocía y sabía que podía cumplir con la parte técnica del proyecto sin problemas. Hizo una propuesta de ilustración muy detallada y luego animó cada parte hasta armar la película.

Belén eligió la película “The Grand Budapest Hotel” y se documentó con referencias y desde el principio supo que trabajaría con ilustración que ella misma haría (esto lo valoramos mucho pero no es imprescindible). Eligió una paleta de colores e hizo una propuesta tipográfica acorde a la estética. Respecto al relato de su pieza quiso

“mostrar a través del recorrido de la caja de Mendl’s hacia el hotel los diferentes espacios y situaciones que se verán luego en la película.”

Su primera muestra de *storyboard* era muy larga y sugerimos que la acorte pensando en cómo resolver las transiciones de manera más fluida. Así en el último *storyboard* que presentó le preguntamos ¿Cómo resolvería el paso entre el cuadro 4 donde hay un paisaje y el 5 que es un primer plano del personaje? Queríamos que ella reflexionara y que sea su decisión y no la nuestra, entonces le describimos sintácticamente la composición que planteaba en cada cuadro y reforzamos la idea central de su proyecto que es el recorrido de Mendl’s y su decisión de representarlo con un *travelling* continuo de cámara desde el inicio al fin de la promo. Luego de pensarlo, ella misma se dio cuenta que ese cuadro 5 no aportaba ni al relato ni a la continuidad del recorrido y que no sabía por qué lo había incluido, puesto que le generaba un *stop* en la historia. Debía darle más jerarquía al diseño del paisaje del puente.

Cuando mostró su *animatic* enseguida notamos que los tiempos y los planos estaban muy bien resueltos al ritmo de la música que había elegido y los movimientos enfatizados con los efectos de sonido. Sin embargo, le llamamos la atención en el tiempo que destinó a las transiciones, lo veíamos muy largo y que tomaban mucha presencia respecto al tiempo corto de toda la pieza, y ella nos dijo que realmente no había pensado cómo las iba a desarrollar cuando lo pasase en limpio y que lo tendría en cuenta. Ahora debía ilustrar y animar cada parte. Su proceso fue continuado y siempre mostró avances, esperando comentarios tanto de los docentes como de los compañeros, lo cual contribuyó a que todo esté más controlado y se resuelva sin dejar nada al azar. “Me encontré con dificultades a la hora de generar fluidez y dinamismo en la pieza, como mantener la atención de quien lo mira sin que se aburra y que las animaciones se vieran verosímiles.”, dijo Belén Perez Campos.

Creemos que fue uno de los mejores proyectos por cómo fue el proceso, cómo se dieron las etapas de trabajo y por el resultado final de un valor profesional destacado para una participante de un Curso de Iniciación al *motion graphics design*. Luego Belén relató: “Me parece que la instancia de corrección con los docentes es imprescindible desde el primer momento. A mi parecer, el proyecto requiere de mucho ajuste y en ocasiones de detalles muy precisos. Todas las correcciones me parecieron muy útiles y pertinentes”.

Alicia en el País de las Maravillas

El proyecto de Noelia fue muy interesante desde el diseño, no obstante le costaba la animación y lograr los objetivos que se proponía para cada etapa. Decidió trabajar con algunas partes claves de la película de *Alicia en el País de las Maravillas* e ilustró a los personajes de Alicia y al Gato, diseñó fondos y usó los módulos animados para armar texturas. En su *storyboard* parece que comprende perfectamente qué es lo que quiere hacer, cumple con la consignas y resuelve cada cuadro sin problemas.

Cuando presentó su *storyboard* y le hicimos la corrección valoramos mucho el proceso de diseño de los *styleframes*, porque se notaba mucho trabajo. Luego la invitamos a pensar en otro tipo de transiciones y no solo *zoom in* y *zoom out* porque con los elementos que había diseñado tenía muchas formas para hacer metamorfosis u otras transiciones más originales, pero insistió en su postura y no las cambió. En algunos casos agregó transición por corte que creemos le dio cierto dinamismo, pero aún así podría haber explorado un poco más y no lo hizo; luego dijo que le faltó tiempo.

Continuamos y nos focalizamos en la animación, buscando que quede lo más fluida posible ya que era lo que más le costaba. Reconoció el problema que tenía en base a nuestra corrección y nos contó que por una cuestión técnica no sabía cómo resolverlo con el *software*. Para ayudarla en la clase práctica volvimos a explicar algunas de esas cuestiones técnicas. También, cuando dice que le quedó como el *storyboard* nos recuerda que le dijimos que este estaba muy bien planteado, pero creemos que el *animatic* es para medir los tiempos, el ritmo y el sonido; la historia ya se aprobó antes. Finalmente, en su entrega, lo logra bastante bien aunque su animación quedó un poco dura y le falta fluidez; no obstante, es un buen proyecto. Ella destaca el formato de entrega del proyecto.

Viaje a la luna

Gerardo Mastrorani ya sabía un poco del *software* de animación, tiene una productora audiovisual y se dedica a la edición de video. Al no ser diseñador tuvo más dificultad con la representación y propuesta estética que con la animación. Sin embargo, quería contar una historia muy larga y había cuadros que llevaban mucho más desarrollo para su animación que lo que él proponía en el *storyboard*. Desde su primera presentación del *storyboard* le sugerimos que sea algo más corto y conciso pero que continúe con su idea sobre el viaje del cohete a la luna. Después nos sugirió sacar algunas escenas y nos planteó cómo pensaba unificar las que dejaba y estuvimos de acuerdo.

Creemos que su *animatic* fue muy bueno desde el comienzo, los tiempos y el ritmo estaban acordes a la música y a su idea. Sin embargo, cuando lo ilustró la propuesta estética, no tenía las mejores representaciones y por más que le hicimos sugerencias, él decía que le gustaba así. Entonces, como sabíamos que no tenía una formación en diseño, decidimos focalizarnos en la animación y en la composición de cada escena sin discutir la estética y tratar de sacar la mejor pieza posible.

Breaking Bad

El proyecto de la promoción de *Breaking Bad* fue uno de los más completos y mejor desarrollados del curso. Más allá de que el alumno conocía el *software*, se propuso un desafío muy grande que hasta últimos momento no sabíamos si iba a llegar, pero él decía que sí y dedicó muchísimo tiempo al proyecto. Trabajó con animación

2D e ilustró cada parte, incluyó módulos, transiciones, metamorfosis, tipografía como imagen, varias escenas y una sincronización perfecta de imagen con música y efecto sonoros. Los docentes quedamos muy contentos y sorprendidos.

La principal dificultad la tenía al principio, no porque su pieza de entrada fuera muy larga ya que reduciría algunas cosas, sino porque no centraba su historia en una idea clara. Todo eran pedazos o partes de momentos de la serie sin conexión narrativa o conceptual. Así que le dijimos: “vos ya sabés animar, sabés hacer sincronización de imagen y sonido y además sos muy buen diseñador. Tu tarea es construir un relato basado en un concepto creativo que guíe y sostenga toda la historia, que justifique la animación, el ritmo y el diseño. Pensá cuál es el problema en la serie, qué hace el personaje principal, a qué se dedica, cuál es el fin, cómo es el ambiente. Elegí un rasgo y tratá de simplificarlo en una palabra, y si no la encontrás en una oración. Así te va a salir qué contar, después armá el *storyboard* en base a ello.” La devolución de Mariano Reus fue la siguiente: “Si bien no tuve muchas correcciones. Una que me marcó y me ayudó muchísimo fue cuando Cecilia (en la etapa de *moodboard*) me hizo hincapié en que profundice la idea, que no se veía. Que busque ese concepto que le de fuerza al relato. Una idea que no tenía en su momento para nada desarrollada, ya que estaba pensando más en la forma de representar la animación que en lo que quería transmitir. Eso me cambió el panorama obviamente y me ayudó a entender el porqué de la importancia de los procesos de elaboración. Más allá de si está bien o mal resuelto en el TP Final”.

Conclusiones

El desarrollo del TP es una progresión no lineal, no va en una sola dirección sino que existen múltiples caminos y formas por medio de las cuales se obtienen diversos resultados. Hay una multiplicidad de modos de abordar cada proyecto y una variedad de ejemplos diferentes en los cuales basarse durante la etapa creativa del proyecto, por lo que el docente le propone al alumno una recuperación constante no lineal de la idea que quiere transmitir en esa pieza. Esta insistencia es reconocida por muchos de los alumnos como una guía muy positiva para “no perderse” en el camino, para asegurarse de que la pieza diseñada comunique efectivamente su objetivo.

En la mayoría de los casos de proyectos que no alcanzaron los objetivos del TP fue por falta de tiempo y de práctica, aunque en general el planteo de la propuesta e idea a realizar era acertado. Sin embargo, al trasladar estos planteos a la práctica, es notable que aquellos alumnos que tenían un conocimiento previo del *software* tenían una ventaja importante para poder centrarse en el desarrollo del relato, de la estética o de la idea. Mientras que los que experimentaban por primera vez la animación, demostraban una mayor dificultad para expresar una forma en movimiento o para sincronizarla con un sonido. Por lo tanto, reconocemos dificultades en los alumnos cuando se trata de transferir sus ideas a un “formato” que todavía desconocen. Por ejemplo, para los que vienen del

diseño de imagen estática el desafío de pensar el diseño en el tiempo de la pieza contando un relato y a la vez sincronizado con un sonido, es la dificultad más evidente en los procesos proyectuales del trabajo práctico en *motion graphics*. Sin embargo, en contraposición, están los alumnos que no son diseñadores o vienen del Instituto de Cine y aunque carecen del dominio de la “composición digital” que implica un proyecto de *motion graphics*, sí cuentan con un perfecto manejo de la sincronización y la edición temporal de la imagen.

Es muy común que el resultado final no termine de convencer al propio alumno que querría haber tenido un poco más de tiempo para resolverlo mejor. Sin embargo, a través de este proceso, el alumno aún cuando pasó por ese grado de incertidumbre (mencionado al principio de este escrito), consiguió entrar en la dinámica de un proyecto complejo de *motion graphics*, independientemente de que lo haya completado o realizado solo una parte del mismo.

Finalmente, es en la última clase luego de entregar y exponer cada alumno su proyecto colectivamente, cuando se activan una vez más los procesos metacognitivos, porque pedimos “que reflexionen sobre el camino recorrido, cuáles fueron y por qué tomaron las decisiones, cómo las usaron creativamente para resolver la propuesta.” (Bertero, 2009, p.41). Concluimos, entonces, que los alumnos que al principio presentaban dificultades y/o resistencias para enfrentar alguna parte de la realización del TP, ahora tienen la posibilidad de reflexionar acerca de cuánto y cómo han aprendido y descubierto un camino distinto para superar las dificultades.

Este proceso reflexivo final es muy importante como producto revelador de los nuevos conocimientos adquiridos tanto por el alumno como por el docente. Ambos tuvimos buenas prácticas y hemos incorporado distintas posibilidades de llevar a cabo un proyecto multidisciplinar. Existe un enriquecimiento mutuo, porque el docente se autoevalúa y recrea su enseñanza en cada encuentro dialógico con los estudiantes en torno al trabajo práctico. Es en ese intercambio intersubjetivo docente-alumno alrededor de los procesos creativos del proyecto de *motion graphics design*, cuando se enriquece el conocimiento proyectual de ambos.

Referencias bibliográficas

- Apuntes (2015). *Seminario Didáctica del Proyecto*, por la Dra. María del Valle Ledesma, junio-julio, 2015, FADU-UNL.
- Bertero, C. (2009). *La enseñanza de la Arquitectura, entre lo dibujado y lo desdibujado*. Santa Fe: Ediciones UNL,
- Litwin, E. (2012). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. (6ta reimpresión) Buenos Aires: Paidós Educador.
- Mazzeo, C. (2014). ¿Qué dice del diseño la enseñanza del diseño?. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Bibliografía

- Brarda, M.C. (2016). *Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Camillioni, A.; Litwin, E.; Celman, S. y Palau de Maté, M. (2000); *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. (2da. Reimpresión) Buenos Aires: Paidós Educador.

Chion, M. (1993). *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, (1era ed) España: Paidós Ibérica S.A.

Romano, A. M. (2015). *El conocimiento y la práctica proyectual*. Buenos Aires: Ed. Infinito.

Abstract: In the Postgraduate course of Motion Graphics Design (since 2012), at the Faculty of Architecture, Design and Urbanism of the National University of the Litoral, students develop a multidisciplinary and complex practical work with a narrative and aesthetic proposal that must be sustained in the space-time of the audiovisual design. This challenge leads to valuable and unexpected results from the students. Reflecting on metacognitive practices in the interdisciplinary project approach to understand how project knowledge is generated in this field is one of the objectives of this conference.

Keywords: motion graphics - metacognitive practices - design processes - storyboards - practical work - correction and evaluation

Resumo: No curso de pós-graduação em Motion Graphics Design ministrado na Faculdade de Arquitetura, Design e Urbanismo da Universidade Nacional do Litoral desde 2012, os alunos desenvolvem um trabalho prático multidisciplinar e complexo, com uma proposta narrativa e estética que deve ser sustentada no espaço-tempo do design audiovisual. Este desafio leva a resultados valiosos e inesperados dos alunos. Refletir sobre as práticas metacognitivas na abordagem do projeto interdisciplinar para entender como o conhecimento do projeto é gerado neste campo, é um dos objetivos desta conferência.

Palavras chave: motion graphics - práticas metacognitivas - procesos de design - storyboards - trabalho prático - correção e avaliação

(*) **María Cecilia Brarda:** Licenciada en Diseño de Comunicación Visual y egresada de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral, de Santa Fe. Realizó la Maestría en Tipografía, Disciplinas y Usos en la Universidad de Barcelona. Hace diez años investiga y trabaja en proyectos de *motion graphics*. Sus investigaciones la llevaron a publicar el libro “Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV” con la Editorial Gustavo Gili en Barcelona a fines del 2016. En la FADU es docente-investigadora. Es Jefe de Trabajos Prácticos en las Cátedras de Taller de Comunicación Gráfica y Morfología 1 desde el año 2007. Imparte el curso de Posgrado “Motion Graphics Design. Del diseño gráfico al diseño en movimiento” desde el año 2012 y, desde hace 3 años, dicta un Taller de video-mapping junto a su equipo docente. Actualmente realiza su Doctorado en Diseño en la FADU de la Universidad de Buenos Aires. Ha participado en conferencias nacionales e internacionales. Actualmente trabaja como directora de arte y diseñadora freelance en *motion design*. Ha realizado proyectos para la fundidora española TypeRepublic y para las calígrafas RoballosNaab. Desde hace tres años trabaja en proyectos de tipografía en movimiento para TypeTogether. Web: www.ceciliabrarda.com.ar