Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de TALLER DE ANIMACIÓN DIGITAL
ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso 2019/2020

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA		
Centro	EASD València	
Título Superior de Diseño	Diseño Gráfico	
Departamento	Audiovisuales	
Mail del departamento		
Nombre de la asignatura	Taller de técnicas digitales de animación.	
Web de la asignatura		
Horario de la asignatura		
Lugar donde se imparte	Velluters	**Horas semanales** 5
Código		**Créditos ECTS** 6
Ciclo		**Curso** Tercero
Duración	Semestral	
Carácter de la asignatura	EC- Específica de Centro	
Tipo de asignatura	40% presencialidad, 60% trabajo autónomo	
Lengua en que se imparte	Castellano/Valenciano	

DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	
Correo electrónico	
Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO,** se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño.**

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Los objetivos generales de la asignatura Taller de Técnicas Digitales de Animación se podrían enumerar en:
- Analizar y reconocer las fases del movimiento.
- Adquirir una metodología de trabajo: de la idea a la animación digital
- Aplicar los fundamentos de animación tradicional a técnicas digitales.
- Resolver animaciones 2D
- Manejar el control del Timing
- Controlar el desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos software y su utilización para un proyecto único.
- Aplicar los conocimientos en animaciones didácticas.

La especialidad de Diseño Gráfico forma al alumno en una amplia tipología de proyectos que corresponden a diferentes situaciones profesionales dentro del sector de la comunicación, así como branding, diseño editorial, identidad corporativa, infografía o diseño de información, packaging, así como en el diseño audiovisual e interactivo como webs y apps, diseño audiovisual y grafismo en televisión. La contribución de la asignatura de Taller de Técnicas Digitales de Animación al perfil profesional de la titulación está encaminada a la adquisición progresiva de las técnicas de animación tradicional aplicadas a la animación digital, además el estudiante desarrollará las destrezas necesarias para ejercer una labor dentro de un equipo de trabajo en labores de postproducción audiovisual digital. Así mismo el estudiante adquirirá destrezas en resolución de problemas que le permitirán seguir ampliando conocimientos en el futuro.

3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda haber superado las asignaturas de Lenguajes y Técnicas Digitales así como Fotografía y Medios Audiovisuales en primer curso

Conjuntamente con la asignatura Taller de Técnicas Digitales de Animación, debe cursar las asignaturas e interrelacionarse con ellas: Proyectos de Diseño de Gráfico Audiovisual, asignatura que se imparte en el primer semestre del tercer curso. En ella se trabajan los siguientes contenidos que afectan directamente a la asignatura: textos en movimiento y composición gráfica en pantalla. Es necesaria la coordinación con el profesor/a que la imparte con el fin de realizar proyectos afines y/o complementarios intentando no solapar contenido.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales:

CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT12. Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los adecuados de formación continua

Competencias genéricas:

CG2. Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

CG10. Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño**.**

Competencias específicas:

CE2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CE 11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE 12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. Resultados de aprendizaje

		CE	CG	CT
RA1	El alumno/a usa los recursos e instrumentos técnicos y tecnológicos necesarios para crear animaciones 2D.	11	2	4
RA2	El alumno/a aplica los lenguajes expresivos y sigue las fases de producción necesarias en la realización de proyectos audiovisuales de animación.	3,12	2	3
RA3	El alumno/a emplea soluciones expresivas y creativas coherentes en la creación de animaciones con funciones diversas..	2, 8	20	3,4
RA4	El alumno/a adopta una actitud propositiva, resolutiva y respetuosa hacia el proceso de aprendizaje y sus miembros.	8,12	10	3,4
RA5	El alumno/a investiga, analiza y expone con criterio trabajos profesionales de animación, reconociendo técnicas y citando referentes	3, 8	20	12

	adecuadamente.			

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001 · Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

6. Contenidos

Los contenidos mínimos especificados en la Orden 26/2011, del 2 de noviembre, se recogen en las siguientes unidades didácticas:

- Fases del proceso de animación

- De la animación tradicional a la digital
- Los motion graphics

- Técnicas de animación digital

- Herramientas básicas
- Sincronización y efectos de sonido en el proyecto.
- Aplicación al proyecto de efectos de animación, texto y cámara.

- Praxis de la animación

- Fundamentos básicos
- Leyes de la animación y estudio del movimiento (el *timing*).
- Secuenciación y velocidad de la acción.
- La expresividad de la forma y el movimiento.

- La animación y sus aplicaciones en el diseño gráfico.

- Aplicación de la animación a animaciones didácticas

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Clase presencial	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	R1,R2, R3, R4,R5	15
Clases prácticas	Asistencia a clases prácticas y proyectos dirigidos. Resolución individual y/o colectiva de ejercicios planteados. Resolución colectiva y visionados. *Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.*	R1,R2, R3, R4,R5	30

Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*	R4,R5	4
Tutoría	*Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.*	R1,R2, R3, R4	5
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	R1,R2, R3, R4,R5	6
			SUBTOTAL

7.2

ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo individual de estudio teórico	*Estudio individual y teórico del/la estudiante. Preparación de trabajos complementarios a la formación. Estudio y relación con otras asignaturas.*	*R2,R5*	*20*
Trabajo autónomo individual de proyectos y trabajos	*Investigación técnica individual y realización de ejercicios prácticos para desarrollar destrezas. Desarrollo de un proyecto individual.*	R1, R2, R3	30
Trabajo autónomo colectivo de proyectos y trabajos	*Realización proyectos de carácter colectivo*	R4,R5	30
Actividades complementarias	*Asistencia a exposiciones, como por ejemplo FILMOTECA, IVAM, MUVIM Otras actividades complementarias como participación en talleres, cursos…*	R4,R5	10
			SUBTOTAL

	TOTAL

8. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual

- Páginas web.
- Artículos de prensa relacionados con la materia.
- Correo electrónico. Aula virtual.
- Apuntes facilitados por la profesora a través de la plataforma Moodle.
- Biblioteca
- Equipos informáticos preparados para la edición de la imagen. Iluminación continua y de flash, reflectores, difusores…Cámaras de vídeo HD
- Cámaras DSLR con posibilidad de grabar vídeo en HD Ópticas de focal fija y zooms.
- Soportes: trípodes, dollys, slider, soportes de hombro, jirafas... Equipos para el registro de sonido en alta calidad
- Equipos informáticos preparados para la edición de la imagen.

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:

1. Realización de un examen de aula
2. Realización de proyectos en grupo
3. Realización de proyectos individuales
4. Valoración del Diario de clase, ejercicios, seguimiento

Los criterios de calificación serán:

1. Realización de un examen de aula 10%
2. Realización de proyectos en grupo 30%
3. Realización de proyectos individuales, ejercicios y seguimiento en clase 60%

1. La calificación de los trabajos será de 0 a 10. Para aprobar cada trabajo se ha de obtener un 5. Se hará media con el resto de trabajos a partir de un 5.
2. La asistencia a clase es obligatoria. La superación del 20% de faltas de asistencia, conllevará la perdida de la evaluación continua.
3. La asistencia a las tutorías es obligatoria, la no asistencia al 25% de las tutorías conllevará la perdida de la evaluación continua.

4. Será obligatoria la presentación de los trabajos. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura. Los trabajos han de realizarse en gran parte en clase. No se admitirá ningún trabajo que el/ la docente no haya supervisado en parte en el aula.

5. Los trabajos no entregados en fecha quedarán pendientes para la convocatoria extraordinaria.

6. Los trabajos entregados en la fecha indicada que resulten suspendidos se devolverán al alumno-a con las correcciones oportunas. El alumno-a procederá a su repetición-corrección y lo podrá presentar de nuevo al final del semestre para la evaluación ordinaria.

7. Se realizará un examen **teórico** y/o **práctico**. La calificación del examen será de 0 a 10.

8. Para aprobar el examen se ha de obtener un 5.

9. Se han de aprobar todas las partes para la superación de la asignatura.

10. En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el/la alumno/a la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumno/la alumna no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/la profesora realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura.

9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:

1. Realización de un examen de aula
2. Realización de los proyectos que se hayan realizado durante el semestre
3. Valoración de los ejercicios propuestos en clase

Los criterios de evaluación serán:

El examen teórico y práctico se evaluará con un 70% de la nota final.
El 30% restante se evaluará con los trabajos presentados.

Los criterios de calificación serán:

1. La calificación de los trabajos será de 0 a 10. Para aprobar cada trabajo se ha de obtener un mínimo de 5.
2. Será obligatoria la presentación de los trabajos para hacer el examen. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
3. La calificación del examen será de 0 a 10. Para aprobar el examen se ha de obtener un mínimo de 5. Se ha de aprobar el examen para la superación de la asignatura.

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001 · Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:

Entrega de los trabajos suspendidos y/o realización de un examen que podrá ser teórico y/o práctico (a criterio del docente)

Los criterios de evaluación serán:

Los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con evaluación continua.

Los criterios de calificación serán:

Los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con evaluación continua.

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:

Realización de un examen teórico y práctico, cuyos contenidos serán los dados en las Unidades Didácticas y entrega de los trabajos realizados durante el semestre.

Los criterios de evaluación serán:

Los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con pérdida de evaluación continua.

<u>Los criterios de calificación serán</u>:

Los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con pérdida de evaluación continua.

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001 · Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

Blair,P & Walter, T. (1949) *Animation*, California : Foster Publisher

Gamonal, R. *Títulos de crédito. Píldoras creativas del Diseño Gráfico en el Cine.* Icono 14. núm.16. ISSN:1697-8293.

García, R. (2000*) La magia del dibujo animado*. Alicante: Edicions de Ponent.

Halas, J. y Manwell, R. (1980) *La técnica del Film de animación*. Barcelona: Ed. Omega

Hart, J. (2001) *La técnica del storyboard. Guión básico para cine, TV y animación*. Madrid: IORTV

Jackson, C. (2008*) Animación y efectos con Flash y After Effects*, Madrid: Anaya Multimedia

Patmore, C. (2004) *Curso completo de animación*, Barcelona: Acanto,

Ràfols, R. & Colomer, A*. (2003) Diseño audiovisual*. Barcelona**:** Gustavo Gili,

Webster, C. (2006) *Técnicas de animación*, Madrid: Anaya Multimedia

Andreau, C. G. (2011)*Tiempo y movimiento. El impacto del Motion Graphics en el Diseño Gráfico*. Palermo: Ed. Académica Española.

Hervàs Ivars, C. (2002) *El Diseño Gráfico en Televisión*. Madrid: Ed. Cátedra.

Bibliografia complementaria:

Alward y Colin S. *Trucos y Efectos más interesantes de Photoshop*. Ed Anaya.

Georgenes, C. & Putney, J. (2011.)*Animación con Flash Professional CS5*. Anaya,.

Cámara, S. (2004) *El dibujo animado*, Barcelona: Parramón

Corsaro, S. (2008) *Flash MX Animación interactividad y juegos*, Madrid: Anaya Multimedia

García, R. (2000) *La magia del dibujo animado*. Alicante: Edicions de Ponent

Jardí, Enric.(2014) *Pensar con imágenes*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili

Lupton, E. (2013) *Pensar con tipos*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili

Murch, W. (2003) *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico***.** Editorial Ocho y Medio.

Webs:

http://www.videocopilot.net

https://pixabay.com

http://www.motionscript.com/

http://www.videocopilot.net/

https://vimeo.com

http://toolfarm.com/tuts/directory/

http://aftereffects.digitalmedianet.com/

http://www.ayatoweb.com/ae_tips_e.html

http://www.toolfarm.com/

http://www.creativecow.net/articles/aftereffects.html

http://www.xtreme-is-back.com/

http://www.aulafacil.com/Tecestud/Lecciones/Lecc27.htm

http://www.studiodaily.com/studiomonthly/currentissue/7414.html

http://forums.creativecow.net/viewforum/2

http://www.cybmotion.com/

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001 · Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com