



GUIA DOCENT

# Taller d'animació digital 2022-23

Especialitat: Disseny Gràfic

Curs 2022/2023

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → 6. Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

## → 1. Dades d'identificació

### DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Disseny Gràfic - Itinerari de Fotografia i Creació Audiovisual		
Departament	Mitjans Audiovisuals		
Mail del departament	audiovisuals@easdvalencia.com		
Assignatura	Taller d'animació digital		
Web			
Horari			
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	5
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3r
Durada	Semestral	Idioma	Valencià/Castellano
Tipus de formació	EC. Especifica de centre	Tipus d'assignatura	C (40% presencial / 60% treball autònom)

### DADES DEL PROFESSORAT

Docent resposanble	Departament de Mitjans Audiovisuals
Correu electrònic	



Horari tutories	
Lloc de tutories	

## → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

Los objetivos generales de la asignatura **Taller de animación digital** 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 este asignatura 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/la estudiante desarrollará las destrezas necesarias para ejercer una labor dentro de un equipo de trabajo en labores de postproducción audiovisual digital.

Conjuntamente con la asignatura **Taller de animación digital** es fundamental para el/la alumno/a cursar paralelamente **Proyectos de Diseño de Gráfico Audiovisual**. En ella se trabajan contenidos y procesos complementarios que se concretan con la realización de proyectos coordinados y compartidos.

## → 3. Coneixements previs recomanats

Se recomienda haber superado las asignaturas de **Lenguajes y Técnicas Digitales** así como **Fotografía y Medios Audiovisuales** en primer curso, que otorgan la base conceptual y técnica mínima y necesaria para el desarrollo y seguimiento efectivo de la asignatura.

## → 4. Competències de l'assignatura

### COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

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.

## COMPETÈNCIES GENERALS

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.

## COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y de 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.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos i sonidos.

## → 5. Resultats d'aprenentatge

Quan l'alumne finalitze amb èxit l'assignatura haurà assolit els següents resultats d'aprenentatge que satisfan les competències expressades anteriorment.

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
R1 – Usa los recursos e instrumentos técnicos y tecnológicos necesarios para crear animaciones 2D.	CT4, CG2, CE11
R2 – Aplica los lenguajes expresivos y sigue las fases de producción necesarias en la realización de proyectos audiovisuales de animación.	CT3, CG2, CE3, CE12
R3 – Emplea soluciones expresivas y creativas coherentes en la creación de animaciones con funciones diversas.	CT3, CT4, CG20, CE2, CE8



R4 – El alumno/a adopta una actitud propositiva, resolutive y respetuosa hacia el proceso de aprendizaje y sus miembros.	CT3, CT4, CG10, CE8, CE12
R5 – Investiga, analiza y expone con criterio trabajos profesionales de animación, reconociendo técnicas y citando referentes adecuadamente.	CT12, CG20, CE3, CE8

## → 6. Continguts

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

### Unidad 1. Fundamentos básicos de la animación

#### Definición, leyes y principios de la animación.

- La animación como formato: usos.
- Los doce principios de la animación (The illusion of life).

#### Tipologías y técnicas de animación

- De la animación tradicional a la animación digital.
- Stop motion y rotoscopia.

#### Fases de producción en la animación.

- Storyboard
- Animática

### Unidad 2. La animación y su aplicación en el diseño gráfico

#### Motion graphics y type motion.

- Usos y ejemplos.
- Composición, secuencialización y *timing*.

### Unidad 3. Praxis i software de animación digital

#### Interfaz y herramientas básicas.

- Tipología de capas.
- Capas de forma: opciones avanzadas.
- Capas de texto: opciones avanzadas.
- Gestión del canal alpha (máscaras, chroma, mate de seguimiento).

#### La expresividad de la forma y el movimiento.

- Guías y curvas de velocidad.
- Sincronización y vinculación del movimiento.
- Expresiones básicas.

#### Sincronización y efectos de sonido en la animación gráfica.



## Unidad 4. Aplicación de las herramientas de animación a un proyecto audiovisual

### Herramientas avanzadas de integración.

- Keylight
- Puppet tool.
- Efectos y modos de fusión
- Rastrear y estabilizar
- Cámaras y luces.

## → 7. Volum de treball/ Metodologia

### 7.1 Activitats de treball presencial

ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge	Volum treball (en nombre hores o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R4, R5, R6	34
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5	6
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

### 7.2 Activitats de treball autònom

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio individual y teórico del alumnado. Preparación de trabajos complementarios a la formación presencial. Estudio y relación con otras asignaturas. Preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías.	R1, R5	20
-------------------------	--	--------	----



<i>Estudio práctico</i>	Investigación técnica individual y realización de ejercicios prácticos para desarrollar destrezas. Desarrollo de proyectos prácticos individuales.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	60
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, exposiciones ...	R2, R3, R6	10
<b>SUBTOTAL</b>			90
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

- Pizarra.
- Cañón de proyección/monitor de televisión.
- Material audiovisual.
- Equipos informáticos preparados para la edición y postproducción videográfica.
- Plató con equipos de iluminación continua y de flash, reflectores, difusores...
- Cámaras de vídeo y 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.

## → 9. Avaluació

### 9.1 Convocatòria ordinària

#### 9.1.1 Alumnat amb avaluació contínua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
<p>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de un examen de aula</li> <li>2. Realización de proyectos en grupo</li> <li>3. Realización de proyectos individuales</li> <li>4. Ejercicios de clase</li> </ol> <p>Los criterios de calificación serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ol>	<p>R2, R5</p> <p>R2, R3, R4</p> <p>R1, R2, R3</p> <p>R1, R4, R5</p>



<p>un 5.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. La asistencia a clase es obligatoria. La superación del 20% de faltas de asistencia, conllevará la pérdida de la evaluación continua.</li> <li>3. 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.</li> <li>4. Los trabajos no entregados en fecha quedarán pendientes para la convocatoria extraordinaria.</li> <li>5. 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.</li> <li>6. Se realizará un examen teórico y/o práctico. La calificación del examen será de 0 a 10.</li> <li>7. Para aprobar el examen se ha de obtener un 5.</li> <li>8. Se han de aprobar todas las partes para la superación de la asignatura.</li> <li>9. 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.</li> </ol>	
--	--

## 9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
<p>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de un examen teórico y práctico de aula.</li> <li>2. Realización de los proyectos que se hayan realizado durante el semestre.</li> <li>3. Realización correcta de los ejercicios propuestos en clase.</li> </ol> <p>El examen teórico y práctico se evaluará con un 70% de la nota Final.</p> <p>El 30% restante se evaluará con los trabajos presentados.</p> <p>Los proyectos en grupo, si los hubiere, en este caso serían de realización individual.</p> <p>Los criterios de calificación serán:</p>	<p>R2, R5</p> <p>R1, R2, R3, R4</p> <p>R1</p>



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 previa 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.

## 9.2 Convocatòria extraordinària

### 9.2.1 Alumnat amb avaluació contínua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
<p>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</p> <p>Entrega de los trabajos suspendidos y/o realización de un examen que podrá ser teórico y/o práctico ( a criterio del docente)</p> <p>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con evaluación continua.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>

### 9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes assistència)

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
<p>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos con pérdida de evaluación continua.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p>





---

→ 10. Bibliografia

---

- Andreau, C. G. (2011). *Tiempo y movimiento. El impacto del Motion Graphics en el Diseño Gráfico*. Palermo: Ed. Académica Española.
- Bohórques, M., Reina, A. & Duque, P. (2015). *Diseño e Imagen*. Cali: Universidad del Valle.
- Hart, J. (2001). *La técnica del storyboard. Guion básico para cine, TV y animación*. Madrid: IORTV.
- Hervàs Ivars, C. (2002). *El Diseño Gráfico en Televisión*. Madrid: Cátedra.
- Jackson, C. (2008). *Animación y efectos con Flash y After Effects*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics*. Oxford: Focal Press.
- Patmore, C. (2004). *Curso completo de animación*. Barcelona: Acanto.
- Ràfols, R. & Colormer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Selby, A. (2013). *La animación*. Barcelona: Blume.
- Webster, C. (2006). *Técnicas de animación*. Madrid: Anaya Multimedia.

**Bibliografia complementària:**

- 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.

Entertainment (2019). *The Illusion of Life. Principle of Animation. 12 Basic Principle of Animation*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yiGY0qiy8fY>