

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**4º - Introducción a la
Animación (I)**

Curso Académico 2023/24

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	4º - Introducción a la Animación (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Introducción a la Animación (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	Dominio de softwares informáticos de diseño y dibujo.
Calendario	20/09/2023 al 25/06/2024
Horario de impartición	Jueves 12:00 a 15:00 / Viernes 11:00 a 13:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Ángela Arregui Chavarría
Correo electrónico	angelaac@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La animación es para el alumnado de Diseño Gráfico toda una nueva disciplina artística que puede compartir muchas de sus cualidades con el diseño gráfico. La animación es cine, es sonido, y es dibujo y diseño.

La asignatura introducirá al alumnado en el amplio mundo de la animación y sus principales técnicas: 2D, 3D y Stop Motion. A través de la práctica, el alumnado se introducirá en la práctica de la animación, además de conocer el contexto actual de este arte y conocer su origen y sus más importantes aportaciones al diseño, la cultura y la publicidad. Como fin principal de las prácticas, el alumnado aprenderá a dominar el software de animación y a saber elegir la mejor técnica para cada proyecto.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura se imparte durante el primer cuatrimestre del cuarto curso, y se encuentra dentro de la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico. Aportará 6 de los créditos ECTS del total de los 240 que requiere la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

Es una asignatura del tipo Obligatoria de Especialidad que pretende introducir al alumno en el conocimiento y la práctica de la animación 2D y 3D, familiarizarlo con los distintos softwares con los que actualmente trabaja la industria de la animación en cine, televisión y videojuegos.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Principios de la animación. La creación de animaciones: el guión, diseño de modelos, Storyboard. Procedimientos digitales de animación. Software y dispositivos adecuados para la animación. Publicación en base a estándares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

U1_Romper el hielo. Qué es la animación.

Práctica 01: Primera animación digital de 3 segundos. Creación de un fenaquistoscopio.

Teórica 01: Animación en Adobe Photoshop y After Effects.

Historia de la animación 01.

U2_Animación tradicional 2D en Toon Boom Harmony.

Práctica 02: Animación tradicional en Toon Boom Harmony.

Teórica 02: La interfaz y el uso en la industria de Toon Boom Harmony. La narrativa audiovisual, principios generales.

Historia 02.

U3_Animación 2D Cut-out en Toon Boom Harmony. El guión.

Práctica 03: Animación Cut-out en Toon Boom, rigging, y ventana de nodos.

Teórica 03: Qué es la animación Cut-out. Rig y nodos en Toon Boom. Escritura de guión y software de guión (celtx)

Historia 3.

U4_Animación 3D con Cinema 4D. El storyboard.

Práctica 04: Modelado 3D y animación en Cinema 4D.

Teórica 04: La interfaz de Cinema 4D, su uso en la industria. Qué es el storyboard, normas y formato.

Historia 04.

U5_Animación Stop Motion. Preproducción.

Práctica 05: Animación Stop Motion en grupo con material encontrado. Software Dragon Frame.

Teórica 05: La interfaz de Dragon Frame, ajuste de cámara. Los pasos en la preproducción de un proyecto de animación: Animática, concept art, diseño de fondos y personajes, carta de color, carta de modelos, modelado, layout.

Historia 05.

U6_Postproducción (composición digital) y sonido.

Práctica 06: Introducción a los VFX y la composición digital en After Effects. Sonorizar una pieza animada en Premiere Pro. Exportación.

Teórica 06: Qué es la composición digital. Usos de After Effects para composición digital. Introducción a sonorización en Premiere Pro.

Historia 06.

U7_ El montaje de un proyecto de animación completo. Proyecto final.
Práctica 07: Proyecto de cortometraje animado en grupo desarrollado durante todo el curso que contiene todos los pasos: Guión, preproducción, animación, postproducción y sonido.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	8	5,33%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	40	26,67%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	8	5,33%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		60	40%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	0	0,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	10	6,67%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	10	6,67%
	Total horas de trabajo autónomo	20	13,33%
	Total volumen de trabajo	80	6 ETCS
5.2 Recursos			
<p>Ordenador con software instalado: Toon Boom Harmony, Adobe Animate, After Effects, Cinema 4D, Photoshop, Illustrator, Dragon Frame. Aula con proyector y ordenador disponibles para profesorado.</p>			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de animación, Richard Williams - El arte de Monstruos S.A. Pixar. - La imagen animada. María Lorenzo. - Revista "Con A de Animación". 			

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para 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

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de

aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las

clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	No	0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	No	0%
Actividades Prácticas	Una práctica por cada bloque. Un total de 7 prácticas.	60%
Trabajos Individuales o en Grupos	Hay un sólo trabajo en grupo que desarrollará durante todo el cuatrimestre y se entregará al final. Se trata de una pieza animada narrativa desarrollada al completo por un grupo de alumnos/as, acompañada con un dossier que detalla su preproducción, producción y postproducción.	30%
Actividades Virtuales	no	0%
Trabajos de investigación	Proyecto de investigación en los que cada alumno/a desarrolla una obra propia a partir de la investigación de un autor/a.	10%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Pendiente	0%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Posibles visitas a exposiciones o estudios relacionados con la materia. Posible colaboración con el Grado en Diseño de Moda.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Cada una de las entregas de proyectos contará con una tutoría en la que el alumno/alumna podrá comentar con la profesora los aspectos aprendidos en dicha práctica, de manera que conozca los errores y aciertos de la práctica, con el fin de que todos/as los/las alumnos/as puedan tener una notable mejora con cada uno de los ejercicios prácticos de la asignatura.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1				TEMA 1. PRESENTACIÓN. Explicación guía docente. Teórica 00. Práctica 01.
	2				TEMA 1. Historia 01. Práctica fenaquistiscopio
2ª	3				TEMA 2. ANIMACIÓN 2D. Teórica 01: Toon Boom. Historia 02. Explicar Práctica 02
	4				TEMA 2. Práctica 02: rough, clean up y color
3ª	5				TEMA 2. Teórica Narrativa audiovisual. Práctica 02 fin.
	6				TEMA 3. CUT-OUT. Historia 03. Teórica 03: Cut Out en Toon Boom. Inicio Práctica 03
4ª					
	7				TEMA 3. Práctica 03
5ª	8				TEMA 3. Práctica 03
	9				TEMA 3. Teórica el guión. Práctica grupal: guión en celtx
6ª	10				TEMA 3. Práctica grupal: guión en celtx.
	11				TEMA 4. ANIMACIÓN 3D. Historia 04. Teórica 04: interfaz Cinema 4D. Práctica 04
7ª	12				TEMA 4. Práctica 04: Cinema 4D
	13				TEMA 4. Práctica 04: Cinema 4D
8ª	14				TEMA 4. Teórica storyboard. Práctica grupal storyboard.
	15				TEMA 4. Práctica grupal storyboard.
9ª	16				TEMA 5. ANIMACIÓN STOP-MOTION. Historia 05. Teórica 05 Dragon Frame.
	17				TEMA 5. Práctica 05 Dragon Frame grupal o parejas.
10ª	18				TEMA 5. Práctica 05 Dragon Frame grupal o parejas.
	19				TEMA 5. Teórica: el desarrollo de una preproducción. Práctica grupal preproducción.
11ª	20				TEMA 5. Práctica grupal preproducción.
	21				TEMA 6. POSTPRO Y SONIDO. Historia 06. Teórica 06 compo digital. Sonido en Premiere
12ª					
13ª	22				TEMA 6. Práctica 06: compo.
	23				TEMA 6. Práctica 06: edición y sonido.
14ª					
15ª					
16ª	24				TEMA 7. PROYECTO FINAL.
	25				TEMA 7. PROYECTO FINAL.
17ª	26				TEMA 7. PROYECTO FINAL.
	27				TEMA 7. PROYECTO FINAL.
18ª					

19°					
20°					
21°					
22°					
23°					
24°					
25°					
26°					
27°					
28°					
29°					
30°					
31°					
32°					
33°					
34°					
35°					
36°					