

Taller de tècniques d'animació

Taller de técnicas de animación

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño gráfico, interiores, moda y producto				
Departament <i>Departamento</i>	Expresión y representación artística.				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	2º, 3º y 4º	Semestre <i>Semestre</i>	1º y 2º
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Optativa				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

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

La optativa de Taller de técnicas de animación se ofrece como una asignatura optativa, con carácter transversal para las especialidades de Grado en Diseño Moda, Producto, Interiores y Gráfico.

Los objetivos generales de la asignatura:

- Asimilar progresivamente las técnicas de animación tradicional
- Analizar y reconocer las fases del movimiento
- Aplicar las técnicas de animación tradicional al entorno digital
- Experimentar con diferentes herramientas de distinta complejidad.
- Adquirir una metodología de trabajo: de la idea a la animación digital

- Aplicar los conocimientos adquiridos en la ejecución de animaciones enfocadas a las RRSS
- Desarrollar las destrezas necesarias para ejercer una labor dentro de un equipo de trabajo en labores de postproducción audiovisual digital.

3_ Coneixements previs

3_ Conocimientos previos

Se recomienda haber cursado las siguientes asignaturas de primer curso: Fotografía y medios audiovisuales y Lenguajes y técnicas digitales.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CG	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.
CE	CE2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. CE3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. CE 12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. CE8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
CT	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.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R1. El/la discente usa los recursos e instrumentos técnicos y Tecnológicos para crear animaciones.	CE12, CE11, CT4
R2. El/la discente aplica los lenguajes expresivos y sigue las fases de producción necesarias en la realización de proyectos audiovisuales de animación.	CE8, CE3, CE2, CE11, CG 2,CT4
R3. El/la discente emplea soluciones expresivas y creativas coherentes en la creación de animaciones con funciones diversas.	CE8, CE3, CE12, CE11
R4. El/la discente adopta una actitud propositiva, resolutive y respetuosa hacia el proceso de enseñanza aprendizaje y las personas implicadas.	CT12

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Classes presencial <i>Clases presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R4	15h

Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.	R1,R2,R3,R4	25h
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R4	5h
Tutoria <i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción u 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.</i>	R1,R2,R3	15h
Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>		3h
SUBTOTAL 63			

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para</i>	R1,R2,R3;R4	48

	<i>exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i> <i>Investigación técnica individual y realización de ejercicios prácticos para desarrollar destrezas.</i> <i>Desarrollo de un proyecto individual</i>		
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos,memorias...para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R3,R4	29
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias...	R1,R2,R3,R4	10
SUBTOTAL			87
TOTAL			150

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

UNIDAD 1 - Animación fotograma a fotograma

- Breve historia
- Principios y conceptos básicos de la animación
- Herramientas de animación: aplicaciones, software y otras
- Materiales susceptibles de ser animados
 - Stop motion: animación de objetos
 - Cut-Out: animación de recortes y siluetas
 - Clay animation: animación con material moldeable (plastilina)
 - Sand animation: animación con arena y plastilina sobre cristal
 - Puppet animation: animación de muñecos
 - Pixilation
- Proyecto: microanimación

5. 1. Concepto (crear una historia)
5. 2. Storyboard (planificación visual)
5. 3. Diseño de personajes y decorados
5. 4. Captura y edición
5. 5. Exportación y publicación en RRSS: codificación de los videos en función de las plataformas.

UNIDAD 2 - Rotoscopia

1. Breve historia
2. Creación y edición del video
3. Preparación del material para rotoscopiar
4. Técnicas analógicas y digitales.
5. Dibujo del movimiento: herramientas de dibujo (seco, lápiz, rotulador...) y pintura (acuarela, aerógrafo, óleo...)
6. Edición del material rotoscopiado
7. Exportación y publicación en RRSS
8. Proyecto: rotoscopia individual o colaborativa.

UNIDAD 3 - Collage animado

1. Breve historia
2. Búsqueda del material: fotografías, videos, etc.
3. Preparación de los materiales
4. Composición de las escenas
5. Técnica:
 - 5.1 Nociones básicas de After Effects
 - 5.2 Animación de las capas y de las escenas
 - 5.3 Exportación y publicación en RRSS
6. Proyecto final: microanimación

UNIDAD 4 - Cut out digital con After Effects

1. Diseño de un personaje
2. Bocetos
3. Rigging
4. Animación
5. Composición de la escena
6. Exportación y publicación en RRSS: formato GIF
7. Proyecto: microanimación

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los

calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
1. Realización de miniproyectos en grupo. (Al menos uno)	R1, R2, R3, R4	30%
2. Realización de mini proyectos individuales	R1, R2, R3	60%
3. Diario de ejercicios	R1, R2	10%

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Miniproyectos que se realizan durante el semestre. Los miniproyectos grupales no son recuperables	R1, R2, R3	40%
Prueba práctico-teórica en el aula	RA	60%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Alumnado con evaluación continua:

Entrega de los miniproyectos suspendidos y/o pendientes. Los instrumentos de evaluación mantienen los porcentajes de la 1ª convocatoria. Los miniproyectos en grupo no son recuperables.

Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas de asistencia):

Realización de una prueba teórica y práctica (cuyos contenidos serán los dados en las unidades didácticas) y entrega de los miniproyectos realizados durante el semestre. Los instrumentos de evaluación mantienen los porcentajes de la 1ª convocatoria.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9 _Bibliografía

Carrasco, J. (2010). Cine y televisión digital: Manual técnico. Universitat de Barcelona.

Crook, I., & Beare, P. (2017). Fundamentos del motion graphics. Promopress.

Priebe, K. (2011). The advanced art of stop motion animation. Course Technology.

Selby, A. (2013). La animación. Blume.

Shaw, A. (2016). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design. Routledge.

Shaw, S. (2004). Stop motion: Craft skills for model animation. Focal Press.

Taylor, A. (2011). Design essentials for the motion media artist. Focal Press.

Wigan, M. (2007). Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups. Gustavo Gili.

Williams, R. (2009). The animator's survival kit. Faber and Faber.

Wright, S. (2010). Digital compositing for film and video. Focal Press.

10_ Control de modificaciones

10 _Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	18/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de ERA