

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Tecnología aplicada al diseño gráfico
ECTS:	6
Curso:	Segundo
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	6 horas semanales / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Lenguaje y tecnología audiovisual I Lenguaje y tecnología audiovisual II Lenguaje técnica fotográfica I Lenguaje técnica fotográfica II Materiales y procesos: envases Materiales y procesos: entorno Medios informáticos: diseño gráfico Producción y presupuestos Técnicas de producción en impresión I Técnicas de producción en impresión II Tecnología digital: edición y publicación electrónica
Departamento:	Fundamentos Científicos
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación del 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico, tiene como finalidad que el alumnado consiga comprender los fundamentos teóricos y prácticos de la imagen digital en movimiento, la edición de las mismas, así como las técnicas más frecuentes de animación digital. El alumnado conseguirá con esta asignatura asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar las herramientas digitales en sus procesos de comunicación y gestión habituales y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.</p> <p>La <u>metodología</u> se corresponderá con una formación de tipo <u>continuo</u> y se basará en la realización de multitud de prácticas (guiadas y autónomas), además de otros Trabajos de Desarrollo Autónomo donde tendrá que poner de manifiesto los conocimientos adquiridos. Se pondrán en marcha metodologías que fomenten estrategias para promover tanto la <i>autonomía individual</i> como la <i>participación</i> y la <i>colaboración</i> en el grupo.</p> <p>La <u>evaluación</u> del proceso será continua y sumativa. La calificación se determinará con la revisión de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Prácticas. · Desarrollo de Proyectos. · Cuestionarios. · Pruebas Objetivas. · Trabajo de investigación. · Participación y Actitud en clase. <p>Las secciones de esta <u>guía docente</u> se refieren a:</p> <ul style="list-style-type: none"> · <u>Competencias</u> (Apdo.3), donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia. · <u>Contenidos</u> (Apdo.4), que recoge los contenidos de la asignatura. · <u>Metodología</u> (Apdo.5), apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje. · <u>Volumen de trabajo</u> (Apdo.6), que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura. · <u>Evaluación</u> (Apdo.7), donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno. · <u>Bibliografía y Recursos online</u> (Apdo.8), donde se refiere una bibliografía básica de la materia así como algunos recursos online. 	

3. Asignación de competencias

Generales:

- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 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.
- Dominar la metodología de investigación.

Específicas:

- Establecer estructuras organizativas de la información.
- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

4. Contenidos por semestre

Contenidos BORM:

Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Software de animación y gráfica del movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Apartados de trabajo:

1. Introducción a la multimedia. TIC. Introducción software específico.
2. Lenguajes de autor y creación multimedia.
3. Proyectos multimedia.
3. Gráfica en movimiento: cine, publicidad y TV.
4. Introducción a la gráfica del movimiento y la animación. Técnicas básicas. Vídeo y sonido.
6. Herramientas avanzadas de edición: video y sonido. Animación.
7. Planificación y realización proyectos.

Asistencias al aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D (8 horas) con la finalidad de completar, profundizar y ser tutorizado en los ejercicios desarrollados individualmente por el alumnado en clase.

5. Metodología

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

6. Volumen de trabajo

(nºECTS X H horas) / (Y) semanas = N horas de trabajo semanal de asignatura semestral

(6 ECTS x 28 horas) / 20 semanas = 8,4 horas de trabajo semanal de asignatura semestral.

Total asignatura año: 168 h. Semanal: 4,2 h

**Tiempo de realización
de trabajo presencial:
20sem x 4 h = 120 horas**

Temporalización de contenidos: 168 horas

**Tiempo de
realización de trabajo
autónomo: 48 horas**

(5) horas	1. Introducción a la multimedia. TIC. Introducción software específico.	(2) horas
(20) horas	2. Lenguajes de autor y creación multimedia.	(4) horas
(20) horas	3. Proyectos multimedia	(10) horas
(10) horas	4. Gráfica en movimiento: cine, publicidad y TV.	(5) horas
(25) horas	5. Introducción a la gráfica del movimiento y la animación. Técnicas básicas. Vídeo y sonido.	(5) horas
(20) horas	6. Herramientas avanzadas de edición: video y sonido. Animación.	(6) horas
(20) horas	7. Planificación y realización proyectos.	(8) horas
	Trabajo en aula de medios informáticos y tecnológicos 2D (AE3)	(8) horas
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		40
Asistencia a clases prácticas, trabajos de desarrollo o audiciones		60
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		10
Realización de exámenes		10
Total actividades presenciales		120
Actividades de trabajo autónomo		HORAS
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones		12
Realización autónoma de proyectos y trabajos		12
Asistencia aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D		8
Asistencia a exposiciones o representaciones		-
Recopilación de documentación para trabajos		6
Recopilación de documentación para exámenes		6
Preparación de exámenes		4
Total actividades de trabajo autónomo		48

7. Evaluación

Evaluación continua y sumativa

La evaluación continua-sumativa del proceso se determinará con la revisión de las prácticas, los proyectos, la actitud y

participación, y la realización de cuestionarios, pruebas objetivas y/o Investigaciones, en su caso. De entre estos instrumentos de evaluación, el profesor seleccionará los más adecuados según el desarrollo del programa.

Evaluación no continua, sólo sumativa

La evaluación, cuando no se pueda realizar de manera continua, será sólo sumativa y se determinará con la entrega de uno o varios proyectos y/o la realización de una prueba objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.

Evaluación de la práctica docente: Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

7.1. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Dominio de los medios informáticos.
- Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías.
- Desarrollar adecuadamente animaciones de imágenes, gráficos y textos.
- Saber utilizar el software de animación de imágenes, gráficos y textos. Saber planificar y resolver problemas relacionados con la animación, la interactividad y la gráfica en movimiento, mediante el uso de las herramientas informáticas.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.2. Instrumentos de evaluación:

Evaluación continua y sumativa

La evaluación continua-sumativa del proceso se determinará con la revisión de las prácticas, los proyectos, la actitud y participación, y la realización de cuestionarios, pruebas objetivas y/o Investigaciones, en su caso. De entre estos instrumentos de evaluación, el profesor seleccionará los más adecuados según el desarrollo del programa.

Evaluación no continua, sólo sumativa

La evaluación, cuando no se pueda realizar de manera continua, será sólo sumativa y se determinará con la entrega de uno o varios proyectos y/o la realización de una prueba objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.

Evaluación de la práctica docente: Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

7.3. Criterios de calificación

Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquellos alumnos que no asistan regularmente y cumplan por tanto al curso normal de las clases (y por tanto, a la evaluación continua), la evaluación se basará en el desarrollo de diferentes actividades y proyectos y/o la realización de pruebas objetivas.

Evaluación continua-sumativa	Porcentaje
Prácticas	30%
Proyectos/ Cuestionarios /pruebas objetivas/Ejercicios	50%
Trabajo de investigación	10%
Actitud y participación	10%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el de proyectos/Cuestionarios//pruebas objetivas

Evaluación no continua- Solo sumativa	Porcentaje
Proyectos	40%
Pruebas objetivas/Ejercicios	60%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el otro.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Cuarta convocatoria y quinta convocatoria

Tanto los alumnos en cuarta convocatoria como los alumnos/as a los que se haya concedido la quinta convocatoria, serán calificados por la comisión evaluadora establecida para tal fin.

Esta comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño, en el plazo establecido, los criterios de evaluación y calificación, que estarán en sintonía con los recogidos por esta guía.

8. Bibliografía y Recursos online

Dyaz, Antonio, Aragonese, Julián, «Arte, placer y tecnología » Ed. Anaya Multimedia, Colección Ars Futura
Douglas Merrit, « Grafismo electrónico en Televisión » Ed. GG
Halas, John Halas, Manvel, Rogers « La técnica de los dibujos animados »Ed. Omega-
Adobe Press « Flash Profesional CS5 » Anaya Multimedia, Medios digitales y creatividad.
Adobe press, «AfterEffects CS5», Anaya Multimedia Diseño y creatividad.
Andy Beach, «Técnicas de compresión de vídeo», Anaya Multimedia, Medios digitales y creatividad.
Faulkner ,Andrew, «After Effects CC (Diseño y creatividad)», Anaya Multimedia.
Marcombo, «Aprender Adobe After Effects CC con 100 ejercicios prácticos», Ed. Marcombo.
Labrecque, Joseph, «Learn Adobe Animate CC for Interactive Media», Adobe Press
Chun, Russel, «Adobe Animate CC Classroom in a Book», Adobe Press.

Video cursos

Jorge Mochón, «After Effects CS6 esencial», Video2Brain.
Jorge Mochón, «Aprende After Effects CC», Video2Brain.
Jorge Mochón, «Motion Graphics con After Effects Esencial», Video2Brain.

Jorge González Villanueva, «Animate CC para animación» , Video2Brain.
Jorge González Villanueva, «Animate CC para interactividad y juegos» , Video2Brain.