

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Técnicas de Animación

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Técnicas de Animación

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Periodo de impartición	5º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodríguez Pinto, Javier	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodríguez Pinto, Javier		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente.
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.
CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

Competencias generales

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

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

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.

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

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

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Capacidad de aplicación de conceptos básicos de animación para realizar y dirigir animaciones.
- Capacidad de planificación y coordinación de animaciones en plataformas digitales.
- Dominio del software informático necesario para la composición y animación en vídeo.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I. Introducción	<p>Tema 1. Introducción al software Flujo de trabajo. El espacio de trabajo. Herramientas. Práctica para familiarizarse con los aspectos básicos del flujo de trabajo: Importación de archivos. Composición. Animación. Efectos. Previsualización. Creación de archivo final.</p>
Bloque II. Animación	<p>Tema 2. Animación Ventana Línea de tiempo. Propiedades de capa. Trabajo con fotogramas clave. Interpolación. Motion blur. El editor de gráficos. Emparentado. Herramienta títere. Suavizado y Ondulación. Introducción a expresiones (Expresión Loop).</p>
Bloque III. Composición	<p>Tema 3. Composición Ajustes de composición. Ventana Composición. Modos de fusión. Mate. Uso de sólidos y nulos. Máscaras. Anidamiento y precomposición. Capas de forma.</p>
	<p>Tema 4. Espacio 3d. Espacio 3d. Vistas. Posicionamiento y giro. Cámaras y luces. Materiales. Animación en el espacio 3d. Ray traced 3d.</p>
	<p>Tema 5. Tracking y Texto. Tracking. Estabilización y seguimiento. Texto. Formato de carácter y de párrafo. Animación de textos. Presets.</p>
	<p>Tema 6. Efectos y sonido. Efectos. Aplicación y control de algunos de los efectos más habituales de Corrección de color, Blur, Distorsión, Estilización y Simulación. Capas de ajuste. Sonido. Importar sonido. Sincronía. Presets.</p>

	<p>Tema 7. Keying y Pincel tipo rotoscopia. Keylight/Keying. Técnicas básicas de extracción de figura en vídeo con el Pincel tipo rotoscopia.</p>
--	---

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	22,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	40 horas
Preparación prácticas	8 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p>
Actividades prácticas	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura con el software específico. Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo. Prácticas con materiales y técnicas. Clases técnicas de desarrollo de animaciones: ideación, investigación, concreción, con el fin de realizar un trabajo final. El seguimiento tutorial de las prácticas se realizará de forma presencial.</p>

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final. Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.
---	--

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de aplicar los conceptos básicos necesarios para realizar y dirigir animaciones con el software After effects.
- El dominio de la planificación y coordinación de todo tipo de animaciones en plataformas digitales.
- La capacidad de aplicar las técnicas y herramientas para la animación

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Participación en Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars
Actividades prácticas	Ejercicios, tareas y actividades prácticas semanales. Proyecto final individual.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	Mediante los ejercicios, tareas y actividades el alumno es capaz de aplicar conceptos básicos de animación para realizar y dirigir animaciones, planificar y coordinar animaciones en plataformas digitales, y dominar el software informático necesario para la composición y animación en vídeo, verificando la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia. Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.

4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	50%
Proyecto final individual	50%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de proyecto final	50%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1-8	Bloque I. II. y III			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 1. Introducción al software Flujo de trabajo. El espacio de trabajo. Herramientas. Práctica para familiarizarse con los aspectos básicos del flujo de trabajo: Importación de archivos. Composición. Animación. Efectos. Previsualización. Creación de archivo final.		
		Tema 2. Animación Ventana Línea de tiempo. Propiedades de capa. Trabajo con fotogramas clave. Interpolación. Motion blur. El editor de gráficos. Emparentado. Herramienta títere. Suavizado y Ondulación. Introducción a expresiones (Expresión Loop).		
Tema 3. Composición Ajustes de composición. Ventana Composición. Modos de fusión. Mate. Uso de sólidos y nulos. Máscaras. Anidamiento y precomposición. Capas de forma.				
	El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.			
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Revisión ejercicios Revisión trabajos escritos sobre filmoteca	12,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	
Semana 9-12	Bloque III			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 4. Espacio 3d Espacio 3d. Vistas. Posicionamiento y giro. Cámaras y luces. Materiales. Animación en el espacio 3d. Ray trace 3d.		
		Tema 5. Tracking y Texto Tracking. Estabilización y seguimiento. Texto. Formato de carácter y de párrafo. Animación de textos. Presets.		
El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.				

	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Revisión ejercicios	5 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	Bloque III			
Semana 13-14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	5 horas	
		Tema 6. Efectos y sonido Efectos. Aplicación y control de algunos de los efectos más habituales de Corrección de color, Blur, Distorsión, Estilización y Simulación. Capas de ajuste. Sonido. Importar sonido. Sincronía.		
		Tema 7. Keying y Pincel tipo rotoscopia Keylight. Técnicas básicas de extracción de figura en vídeo con el Pincel tipo rotoscopia		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos. Revisión ejercicios. Trabajo final.		
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	8 horas	

	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
Semana 15	Actividades teóricas			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	Comentarios de los resultados finales			
Sesión 16	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Wacom Cintiq 27QHD

Ordenador HP

11.1. Bibliografía general

Título	Adobe After Effects Classroom in a Book
Autor	Fridsma, Lisa; Gyncild, Brie
Editorial	Addison Wesley

Título	Design for Motion. Fundamentals and Techniques of Motion Design.
Autor	Shaw, Austin
Editorial	Focal Press

Título	Técnicas de Animación
Autor	MWilliams, Richard
Editorial	Anaya Multimedia

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Motion Graphics. 100 Design Projects You Can't Miss.
Autor	VV.AA
Editorial	Promopress

Título	Motion Graphics Design.
Autor	Brarda, Maria Cecilia
Editorial	Gustavo Gili

Título	Fundamentos del Motion Graphics
Autor	Crook, Ian y Bearer, Peter
Editorial	Promopress

Título	Tipografía en movimiento
Autor	Matt Wollman
Editorial	Matt Wollman

11.3. Direcciones web de interés

www.videocopilot.net/tutorials
ae.tutsplus.com
vimeo.com/channels/motionsoup
motionographer.com
vimeo.com/channels/wineaftercoffee

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

www.facebook.com/motiongraphicslovers
dribbble.com
vimeo.com/categories/animation