

## GUIA DOCENT

2017-2018

### 1. Identificació de l'assignatura

<b>Titulació:</b> Títol Superior de Disseny
<b>Nivell:</b> Títol Superior d'Ensenyaments Artístics
<b>Nom de l'assignatura/codi:</b> EDG14-TÈCNiques D'ANIMACIÓ

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Tercer	Segon	Específica	6

**Departament:** ---

**Idioma:** Castellà

**Horari:** Fes clic per escriure

**Web de l'assignatura:** <https://classroom.google.com/u/0/c/NzM0MzY0NTg0OFpa>

#### Professorat responsable:

Celia Torres Blasco  
Correu electrònic: [ctorres@escoladisseny.com](mailto:ctorres@escoladisseny.com)  
Horari de tutories: Fes clic per escriure

#### Cap de departament

Jose Luis Martín García  
Correu electrònic: [jmartin@escoladisseny.com](mailto:jmartin@escoladisseny.com)  
Horari d'atenció: Fes clic per escriure

### 2. Contextualització

#### 2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

Tecnologia aplicada al disseny gràfic.

Aquesta assignatura dona una base experimental i és complementària d'algunes assignatures com Imatge i so, Disseny audiovisual, Disseny publicitari, etc.

#### 2.2. Perfil professional

L'assignatura respon a la necessitat de coneixement i ús de les tècniques d'animació tradicionals i actuals aplicades al Disseny amb una base experimental important.

### 3. Requisits

#### 3.2. Requisits essencials

Haver aprovat les assignatures: Gràfica digital i Imatge i so

#### 3.2. Requisits recomanables

Coneixements bàsics d'il·luminació, maneig de càmera de fotos, creativitat i capacitat d'adaptació i resolució de problemes.

## 4. Competències

### 4.1. CT/Competències transversals

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

### 4.2. CG/Competències generals

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució d'objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.

- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

#### 4.2.CE/Competències específiques de l'especialitat

CE-DG1 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.

CE-DG2 Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.

CE-DG3 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.

CE-DG5 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

CE-DG6 Analitzar el comportament dels receptors del procés comunicacional en funció dels objectius del projecte.

CE-DG11 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.

CE-DG14 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.

CE-DG15 Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

CE-DG16 Dominar els processos de producció d'imatges, sons, impressió, distribució, mitjans i suports materials

### 5. Resultats d'aprenentatge

Comprendre les possibilitats expressives de l'animació.

Adquirir els coneixements bàsics i la metodologia adequada per dirigir o col·laborar en la producció d'un projecte d'animació.

Conèixer i treballar les diferents fases d'un projecte d'animació.

Aprendre i experimentar diferents tècniques d'animació amb materials diversos i emprar el més adient.

### 6. Continguts

- La imatge en moviment.
- Disseny i narració seqüencial.
- Estudi de les tècniques, sistemes i eines d'animació tradicionals i digitals.
- Llenguatge audiovisual, narrativa i aplicacions.
- Cinema i televisió. Els sistemes de producció audiovisual. Elements, processos, fases i etapes.
- Software d'animació.
- Mètodes d'investigació i experimentació propis de l'assignatura

### 7. Metodologia docent

#### 7.1. Estratègies generals metodològiques

La metodologia serà activa i pràctica, amb una dinàmica participativa i oberta, individualitzada i adaptada al tipus d'alumnat, al seu desenvolupament i a les activitats acadèmiques programades.

Malgrat la normativa que regula els estudis superiors de Disseny/Arts Aplicades no preveu les necessitats educatives específiques ni les adaptacions curriculars, en tot moment intentarem donar a tot l'alumnat un tracte individualitzat i personalitzat, raó per la qualensem que no és necessari adoptar mesures especials per atendre l'alumnat amb necessitats educatives específiques.

## 7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Activitats de treball presencial			60 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòriques	Grup gran	S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.	25 hores
Classes pràctiques	Individual	Resolució de projectes individuals a on l'alumnat interpreta i aplica la informació donada.	14 hores
Classes pràctiques	Grup petit	Resolució de treballs grupals a on es practicarà una metodologia d'aprenentatge cooperatiu i aprenentatge basat en projectes. És un aprenentatge per descobriment a on la solució no ha de ser única. L'organització del treball a l'aula i fora d'ella és responsabilitat del estudiant. El alumnat és responsable del propi aprenentatge i de l'aprenentatge dels companys en una situació de corresponsabilitat per assolir fites comuns.	18 hores
Avaluació	Individual	Prova objectiva d'avaluació, oral i escrita, en tres parts.	3 hores

Activitats de treball no presencial			90 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Resolució de pràctiques individuals autònomes	Individual	Preparació i desenvolupament de material per a l'execució de les pràctiques	25 hores
Resolució de pràctiques en grup	Petit grup	Preparació i desenvolupament de material per a l'execució del projecte d'animació	50 hores
Estudi autònom	Individual	Visionat i anàlisi d'animacions	15 hores

## 7.3 Instal·lacions del centre i material

Aula multidisciplinari amb ordinadors, projector i plató de rodatge.

## 7.4 Activitats interdisciplinàries

Coordinació amb l'assignatura de Fotografia per treballar la il·luminació i amb Disseny publicitari per treballar contingut.

## 7.5 Activitats complementàries

Fes clic per escriure

## 8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

### 8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas)

#### Formats d'entrega:

- En tots els períodes d'avaluació: No es considera lliurat un treball si no està al suport demanat. Si el suport és electrònic ha d'incloure tots els formats d'arxius demanats a l'enunciat del exercici (tant natiu-amb la versió indicada- com d'exportació). L'alumne tindrà sempre una còpia de seguretat de tots els treballs que entregui durant el curs i que el professor podrà demanar en qualsevol període d'avaluació.
- En cas de treballs plagiats es posarà un 0.
- Pels treballs en els quals s'utilitzen imatges, aquestes hauran d'ésser lliures de drets o comptar amb l'autorització pertinent de l'autor. Per als casos que no sigui possible, s'haurà de detallar l'autor i el lloc on es va obtenir el material.

### 8.2. Criteris d'avaluació

- CA01 Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades

- CA02 Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA03 Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- CA04 Demostra interès per la matèria
- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

### 8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

#### Procediments i tècniques d'avaluació

L'assignatura es pot aprovar seguint un dels següents itineraris:

**Itinerari A:** Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari A l'alumne ha de:

- Assistir al 70% de les activitats lectives i a la resta d'activitats programades.
- Assistir al 70% durant el desenvolupament del treball en grup.
- Lliurar totes les activitats proposades i obtenir una nota mínima de 4 (en cada una de les activitats).
- Obtindre una nota mitjana de 5.

**Itinerari B:** Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari B l'alumne ha de:

- Lliurar totes les activitats proposades i obtenir una nota mínima de 5 (en cada una de les activitats).
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5

Per tal de que a l'alumne se li apliqui l'itinerari A, ha de complir tots els requisits demanades per aquest itinerari. Aquells alumnes que no compleixin aquests requisits s'avaluaran amb l'itinerari B. L'alumne podrà elegir l'itinerari B en qualsevol de les dues convocatòries (ordinària i extraordinària).

#### Criteris de qualificació o ponderació:

A la taula inclosa a continuació es dona la informació detallada de:

- El pes que es dona a cada instrument o procediment a l'hora de quantificar el grau d'aprenentatge aconseguit per cada alumne.
- Els procediments i les tècniques establerts per avaluar el nivell d'adquisició i el progrés de l'aprenentatge dels estudiants.

Aquests itineraris i criteris de qualificació o ponderació s'aplicaran tant per a l'avaluació ordinària com extraordinària.

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari A	Itinerari B
<i>Pràctiques d'animació</i>	R	CA08, CA10, CA13, CA14, CA15, CA16, CA17	50%	40%
<i>Projecte en equip</i>	R	CA07, CA08, CA10, CA11, CA12, CA13, CA14, CA15, CA16, CA17	50%	---
<i>Projecte individual</i>	R	CA07, CA08, CA10, CA11, CA12, CA13, CA14, CA15, CA16, CA17	---	40%
<i>Prova objectiva final</i>	R	CA07, CA08, CA10, CA13, CA14, CA15,	---	20%
<b>Total</b>			100 %	100 %

\*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

## 9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

### 9.1. Bibliografia bàsica:

PATMORE, Chris (2004): Curso completo de animación. Editorial Acanto S.A, Madrid.

CÁMARA, Sergi (2004): El dibujo animado. Parramón, Barcelona.

Llistat d'enllaços web es troba sempre actualitzat en el Google Classroom de l'assignatura.

### 9.2. Bibliografia complementària:

ANDREW Faulker / BRIE Gyncild (2015): After Effects CC, Anaya multimedia, Madrid.

FELDMAN, Simon. La fascinación del movimiento. Gedisa editorial, nº23. Serie Multimedia/cine.

GUSTEMS, Josep (2014): Música y sonido en los audiovisuales. Universidad de Barcelona, Barcelona.

MARK, Simon (2003): Producción Independiente de Animación 2D, hacer y vender un cortometraje. Ed. El Sevier, Guipúzcoa.

MARK, Wigan (2008): Imágenes en secuencia: animación, storyboards, videojuegos, títulos de credito, cinematografía y mash-ups. Gustavo Gili, Barcelona.

LABRECQUE, Joseph / ROB, Schwartz (2016): Learn Adobe Animate CC for Interactive Media, Peachpit, Berkeley.

MEDIAACTIVE (2014): Aprende Premier Pro CC con 100 ejercicios prácticos, Marcombo, Barcelona.

MIRALLES, Gonzalo (2004): Así se hizo El Enigma del chico Croqueta. Edicions Ponent, Alicante.

MUNDI, Anima / JULIUS WIEDEMANN, Eduard (2003): Animation Now. Taschen, Madrid.

MUYBRIDGE, Eadweard. Horses and other animals in motion. Dover Publication Inc.

MUYBRIDGE, Eadweard (1907). Human figure in motion. Chapman and Hall.LD.

PRESTON, Blair(1994) : Cartoon Animation. Walter Foster Publishing Inc.

ROMAGUERA I RAMIÓ, Joaquim. El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales.. Ediciones de la Torre.

SELBY, Andrew (2009): Animación, nuevos proyectos y procesos creativos. Ed. Parragón, Barcelona.

SOLANA, Gemma / BONEU, Antonio (2008): Uncredited. Index Book, Barcelona.

WILLIAMS, Richard : Animator's Survival Kit. Faber and Faber. London-New York.

### 9.3. Altres recursos:

Càmera de fotos i trípode per grup petit

**10. Altres observacions** (*si escau*)

Fes clic per escriure