

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2024-2025

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	PROYECTOS DE ANIMACIÓN 2D				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	<b>8</b>	Curs <i>Curso</i>	2n	Semestre <i>Semestre</i>	2n
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica A	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Castellano/Valenciano	
Matèria <i>Materia</i>	Proyectos de diseño				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño gráfico. Itinerario Diseño Aplicado a la Animación				
Centre <i>Centro</i>	Escola d'Art i Superior de Disseny d'Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos / Ciencias Aplicadas y Tecnología				
Professorat <i>Profesorado</i>	Paqui Constant y Belén Gómez				
e-mail <i>e-mail</i>	constantp@easdalcoi.es y <a href="mailto:gomezb@easdalcoi.es">gomezb@easdalcoi.es</a>				

<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>
<p>Proyectos de animación 2D tiene como objetivo dotar al alumnado de las competencias necesarias para desarrollar proyectos de animación 2d en todas sus fases potenciando su autonomía y capacidad crítica con su propio proceso creativo.</p> <p>En esta asignatura se refuerzan y asientan los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos en otras asignaturas de la especialidad.</p> <p>El alumnado trabajará en proyectos en los que desarrollará todas las fases de una producción audiovisual animada en dos dimensiones, deberá ser autónomo para buscar las mejores</p>

soluciones a los problemas planteados, tanto conceptual como artísticamente, y adquirirá competencia en el uso de distintos softwares de animación y su integración entre ellos y otros.

## 1.2 Coneixements previs

*Conocimientos previos*

*Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació*  
*Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación*

Para cursar la asignatura Proyectos de Animación 2D es necesario que el alumnado esté familiarizado con el software informático de tratamiento de imagen bitmap y vectorial así como con los programas de composición y edición de vídeo. Todos estos softwares se trabajaron durante el curso pasado, en la asignatura de Lenguaje y Técnicas digitales. Asimismo, se recomienda haber superado las asignaturas de Proyectos Básicos y Técnicas de animación 2D.

## 2 Competències de l'assignatura

*Competencias de la asignatura*

*Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)*  
*Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)*

CT1 Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora. (Mucho)

CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente. (Mucho)

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. (Mucho)

CT6 Realizar autocrítica hacia el propio ejercicio profesional e interpersonal. (Bastante)

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional. (Bastante)

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. (Bastante)

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y acondicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. (Mucho)

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. (Mucho)

CG 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas, la cultura y el comercio. (Mucho)

CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. (Bastante)

CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. (Mucho)

CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. (Mucho)

<b>3 Resultats d'aprenentatge</b> <i>Resultados de aprendizaje</i>	
RESULTATS D'APRENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1 Idea, organiza, planifica y desarrolla proyectos de diseño en todas sus fases de manera eficiente y de acuerdo a los requisitos y condicionamientos planteados.	CT1 CT2 CT14 CG1
RA2 Soluciona los problemas durante el desarrollo del proyecto mediante la toma de decisiones adecuadas a nivel tecnológico y formal.	CT3 CG5 CE2, CE11 CE12 CG5
RA3 Realiza autocrítica hacia su propio trabajo y actitud y busca la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CT6 CT13
RA4 Domina la tecnología digital necesaria para llevar a cabo proyectos de comunicación visual.	CE11 CE12
RA5 Domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación visual y los aplica de la manera más eficaz en el desarrollo de proyectos de comunicación visual.	CG2 CE2

**Nota important:** Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

**Nota importante:** Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

<b>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
<p>U1 El espacio 2D y el espacio 2.5D</p> <p>U2 Grafismo animado. Los principios de la animación aplicados a formas simples. Animación de un producto audiovisual utilizando únicamente formas simples y aplicando los principios de la animación a las mismas.</p> <p>U3 Motion graphics. Informar a partir de textos e imàgenes en movimiento.</p> <p>U4. Animación de un corto</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Layouts. Creación de todo el material necesario para los planos con Grease Pencil: personajes, props, VFX, fondos y cámaras.</li> <li>• Blocking. Tiempos, poses claves y trayectorias. ´</li> <li>• Intercalado y refinado. Fluidez, ritmo del movimiento.</li> </ul> <p>U5. Lyp</p>	<p>3 A 16 DE FEBRERO</p> <p>19 DE FEBRERO A 22 DE MARZO</p> <p>25 DE MARZO 27 DE MAYO</p> <p>3 DE FEBRERO 21 DE FEBRERO</p> <p>24 DE FEBRERO 14 DE MARZO</p> <p>21 DE MARZO AL 14 DE ABRIL</p> <p>9 DE MAYO AL 30 DE MAYO</p>

## **5 Activitats formatives** *Actividades formativas*

<b>5.1 Activitats de treball presencials</b> <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. <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.</i>	R1 R3 R4 R5	23
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. <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.</i> <i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	R1 R2 R3 R4 R5	70

Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinarios.</i>		
Tutoria <i>Tutoría</i>	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o 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>	TODOS	8
Avaluació <i>Evaluación</i>	Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne. <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	R3	7
<b>SUBTOTAL</b>			<b>108</b>

<b>5.2 Activitats de treball autònom</b> <i>Actividades de trabajo autónomo</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual 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.</i>	TODOS	82
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <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.</i>		
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	TODOS	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>92</b>

<b>TOTAL</b>	<b>200</b>
--------------	------------

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### Sistema de evaluación y calificación

### 6.1 Instruments d'avaluació

#### Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
Proyecto 1 Espacio 2.5		10%
Proyecto 2 Animando con formas simples		15%
Proyecto 3 Motion graphics.		15%
Proyecto 4 Portfolio (opcional)		10%
Proyecto 5. Animación de un corto	TODOS	
- Layout		15%
- Blocking		15%
- Intercalado/Refinado		10%
Proyecto 6. Rotoscopia		10%

### 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

#### Criterios de evaluación y fechas de entrega

La calificación del alumnado quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumnado deberá asistir con puntualidad al menos al 80% del total de los periodos lectivos. Aquellos alumnos y alumnas que no cubran la presencialidad en un 80% perderán el derecho a la evaluación continua, y durante la semana de exámenes de la 1ª convocatoria, deberán realizar pruebas teóricas y pruebas prácticas que demuestren que han adquirido las competencias de la asignatura. Así mismo, deberá entregar las tareas realizadas durante el curso.

Los porcentajes de las distintas partes de los proyectos de las unidades didácticas se contemplan en la rúbrica preparada por el profesorado en cada UD.

Las fechas de entrega de los trabajos propuestos por el profesorado no serán modificables. Cualquier trabajo entregado fuera del plazo acordado (sin justificación oficial) será calificado como "no calificado" y deberá entregarse el día fijado en la semana de exámenes para la 1ª convocatoria. Si no se entregase en esta convocatoria, el alumno o alumna será calificado igualmente como "No calificado" consumiendo una convocatoria de la asignatura.

Para poder calcular la media final de la asignatura, el alumno o alumna tendrá que tener aprobados todos los proyectos, es decir, calificados con un mínimo de 5.

Cualquier trabajo copiado o que incluya plagio podrá ser suspendido y deberá entregarse nuevamente en la 2ª convocatoria. Si fuese en esta convocatoria cuando se detectase el plagio o la copia, el trabajo será considerado como suspenso.

Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de "Matrícula de Honor" (MH) podrá ser otorgada al alumnado que haya obtenido una calificación igual o superior a 9.

Según el DECRETO 117/2022, de 5 de agosto, del Consell, por el cual se aprueba el Reglamento de organización y funcionamiento de los centros superiores de enseñanzas artísticas integradas en el Instituto Superior de Enseñanzas Artísticas de la Comunitat Valenciana (ISEACV):

El "No presentado/a" (NP) consume convocatoria. El alumnado puede solicitar a Dirección la renuncia a una convocatoria por cada curso académico. La renuncia no supone pérdida de convocatoria.

Para el alumnado matriculado desde el Curso 2022-23 la permanencia en una misma titulación está limitada a seis años para la matrícula completa, y a ocho para la matrícula parcial.

- Cuando un alumno/a deje de asistir sin justificación a todas las asignaturas de las que se haya matriculado durante un período continuado equivalente a un tercio del curso escolar se considerará abandono escolar por parte del alumno/a. En este caso perderá la condición de alumno/a, quedando desvinculado/a de los estudios en los términos que se especifican en el punto 5, del artículo 14 del Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores. Según la tipología del centro podrá ofrecerse esta vacante si hay lista de espera, siempre que en el momento que se determine el abandono permita al/la nuevo/a estudiante el aprovechamiento eficaz de los estudios.

### 6.3 Sistemes de recuperació

*Sistemas de recuperación*

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)  
Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

Alumnado con evaluación continua:

El alumnado que mantenga el derecho a la evaluación continua y, que no haya superado alguno de los proyectos, podrá recuperarlos presentándolos en la fecha fijada de la 1ª convocatoria. En caso de no superar dicha convocatoria, podrá presentarlos de nuevo en la 2ª convocatoria.

Alumnado que haya perdido el derecho a la evaluación continua:

El alumnado que haya perdido el derecho a la evaluación continua y no supere la asignatura en la 1ª convocatoria o no se presente a esta, deberá presentarse a unas pruebas teórico-prácticas durante la semana de exámenes de la 2ª convocatoria. Superadas estas pruebas, deberá entregar todos los proyectos desarrollados durante el semestre. La fecha de entrega de los proyectos será la misma que se fije para las pruebas.

## 7 Bibliografia

*Bibliografía*

- Alonso Valdivieso, C. (2016). *Qué es Motion Graphics. Con A de animación*, no 6, p. 104-116. Disponible en <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799>
- Block, B. (2008) *Narrativa visual*. Omega
- Brarda, M. (2016). *Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV*. Gustavo Gili
- Chong, A. (2010). *La animación digital*. Blume.
- Crook, I y Beare, P (2017) *Fundamentos del motion graphics*. Promopress
- De Vega MARTÍN, A.L (2017) Altaria
- Merrit, D. (1988) Grafismo electrónico en televisión: del lápiz al píxel. Gustavo Gili
- Ràfols, R. y Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. GG Diseño.
- Selby, A (2013) *La animación*. Blume
- vv. aa. (2016) Revista con A de Animación, nº6. Especial motion graphics. Grupo de animación: Arte e Industria. Departamento de Dibujo UPV
- WELLS, Paul (2007). *Fundamentos de la animación*. Parramon
- Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-up.
- Williams, R. (2019). *Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Anaya Multimedia
- Whitaker, W y Halas, J Animación: Tiempos e intercalaciones.(1981) Elsevier

Podcast:

Intercalados

Su atención por favor. Cap. Nico Matji - Contar historias con intuición, más allá de fórmulas y algoritmos, y cómo se hace una película de animación como Tadeo Jones.