

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2024-2025

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	Técnicas de Animación 2D				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	4	Curs <i>Curso</i>	2º	Semestre <i>Semestre</i>	1º
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>	Tecnologia Aplicada al Diseño Gráfico.				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado de Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño Gráfico.				
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>	Ciencias Aplicadas y Tecnología				
Professorat <i>Profesorado</i>	Paqui Constant				
e-mail <i>e-mail</i>	constantp@easdalcoi.es/ fj.constantgrau@iseacv.gva.es				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>
--

Citando la ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Consellería de Educación, Formación y Empleo donde establece el perfil profesional del diseñador gráfico y la ORDEN 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy:

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación.

Por ello establecemos como objetivos generales:

- Conocer el proceso de realización de un proyecto y los condicionamientos específicos de cada etapa.
- Entender y manejar con destreza los equipos, medios y herramientas necesarias para preparar los elementos necesarios para la producción de un proyecto
- Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios tecnológicos y organizativos del sector.
- Resolver artística y gráficamente los elementos propios de la materialización de un proyecto.

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 **Técnicas de Animación 2D** es necesario que el alumnado esté familiarizado con el software informático de tratamiento de imagen bitmap y vectorial. Todos estos softwares se trabajaron durante el curso pasado, en la asignatura de Lenguaje y Técnicas digitales.

Asimismo, También cabe resaltar, la importancia de superar esta asignatura para la realización de la asignatura de 2º semestre Proyectos 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)

La ORDEN 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, nos determina las siguientes competencias en la asignatura de Técnicas de Animación 2D para la obtención del título:

CT1 Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.

CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la Comunicación.

CG10 Ser capaces 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.

CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

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

3 Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	
RESULTATS D'APRENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<p>Los resultados de aprendizaje determinarán lo que el alumnado será capaz de hacer al terminar la asignatura:</p> <p>RA1. Crear animaciones usando adecuadamente metodologías orientadas a la producción de animación de forma eficiente y motivadora.</p> <p>RA2. Usa adecuadamente programas de animación como herramientas de ayuda en el proceso de creación artística.</p> <p>RA3. Determina y resuelve el mejor procedimiento para la creación de una animación.</p> <p>RA4. Realiza y anima sus propios gráficos o dibujos usando correctamente los fundamentos de animación y lo razona.</p>	<p>CT1</p> <p>CT4, CE11, CE12</p> <p>CG10, CG20</p> <p>CG20, CE1, CE12</p>

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.

4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <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>
Utilizando como base la enseñanza del software de animación 2D Grease Pencil establecemos este contenido para la asignatura con las siguientes unidades didácticas: UD1. Photoshop. Creación y exportación de fondos. UD 2. Entorno 3D (Blender). Introducción al entorno 3D para la comprensión del software Grease Pencil y su posible combinación. <ul style="list-style-type: none"> • Modos de trabajo • Orígenes • Vistas UD3. Entorno 2D (Grease Pencil). En esta unidad nos centraremos en las herramientas y el entorno 2d. <ul style="list-style-type: none"> • La interfaz y sus herramientas • Modos de interacción y propiedades UD 4. Animación vectorial (Grease pencil). Esta unidad la dedicaremos a la animación 2d donde usaremos: props, fondo y personaje en los que se aplicarán los principios de animación. <ul style="list-style-type: none"> • Planificación de la escena (personajes, props, VFX, fondos y cámaras). • Animación (Línea de tiempo, fotogramas clave, modos de interpolación). • Cámaras. • Render. 	Septiembre Octubre Octubre – noviembre Diciembre – enero

5 Activitats formatives

Actividades formativas

5.1 Activitats de treball presencials

Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	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>	R2,R3	30
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Expositivo-lección magistral. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte de la profesora a través de las correspondientes demostraciones. <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de ejercicios y problemas. Poner en práctica el contenido impartido. • Estudios de casos. Análisis de ejemplos de casos y materializarlos. • Aprendizaje Basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por la profesora, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumnado. • Aprendizaje basado en proyectos. Desarrollo de proyectos por parte del alumno y de la alumna, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos. • Aprendizaje cooperativo. Desarrollo de proyectos en grupo por roles, favoreciendo el aprendizaje y la resolución de conflictos. • Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumnado con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención. 	R1,R2,R4	30
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicació de coneixements interdisciplinaris. <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinarios.</i>	R4	5
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>	R2,R3	7
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>	R4	8
SUBTOTAL			80

5.2 Activitats de treball autònom

Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	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>	R1,R2,R3,R4	10
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>	R1,R2,R3,R4	7
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>	R1	3
SUBTOTAL			20
TOTAL			100

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 (%)
• Técnicas de observación en clase.	RA1. Crear animaciones usando adecuadamente metodologías orientadas a la producción de animación de forma eficiente y motivadora.	10%
• Portafolio (apuntes y ejercicios de clase, evidencia el trabajo diario)	RA2. Usa adecuadamente programas de animación como herramientas de ayuda en el proceso de creación artística.	10%
• Resolución de Casos.	RA3. Determina y resuelve el mejor procedimiento para la creación de una animación.	30%
• Proyectos. Informes y memorias de prácticas. Exposición oral.	RA4. Realiza y anima sus propios gráficos o dibujos usando correctamente los fundamentos de animación y lo razona.	50%

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

Criterios de evaluación y fechas de entrega

- Organiza y planifica el trabajo de manera eficiente y motivadora.
 - Utiliza eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
 - Es capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
 - Comprende 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.
 - Genera, desarrolla y materializa ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
 - Domina los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
 - Domina la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- Los trabajos y proyectos se adecuarán a los condicionante del brief para ser evaluados de forma óptima.

- La presentación de trabajos se realizará en las fechas y plazos indicados por la profesora. Los trabajos fuera de plazo se reducirá la nota un 20% y si se entrega el último día de fecha de entrega antes de la evaluación se reducirá un 50% ("reentregado").
- La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una renuncia a la evaluación continua.
- Un trabajo no entregado o suspendido deberá recuperarse dentro de la misma evaluación ("reentregado").
- Deben entregarse el 75% de los ejercicios y el 100% de los proyectos para hacer media.

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).

Condición necesaria la asistencia mayor 80% para mantener la evaluación continua.

En caso de perderla se realizará un examen en primera convocatoria y se entregará todos los ejercicios y proyectos de aula.

El "**No presentado/a**" se considerará una condición, siempre entendida como excepcional (enfermedad...) y valorada por dirección. No suma convocatoria.

El "**No Calificado**", es un suspenso sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración y suma convocatoria.

La mención de "**Matrícula de honor**" se aplicará a partir de nota 9 si el alumnado ha mantenido, además, una actitud de esfuerzo y superación en la entrega de trabajos.

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

Chong, A. (2010). La animación digital. Blume.

- Ràfols, R. y Colomer, A. (2003). Diseño audiovisual. GG Diseño.
- Selby, A. (2013). La animación. Blume.
- Wells, Paul. (2007). Fundamentos de la animación. Parramon
- Williams, R. (2019). Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Anaya Multimedia
- Wigan, M. (2008). Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-up.
- White, T. (2009). Animación del lápiz al píxel. Técnicas clásicas para animadores digitales. Omega.
- <https://helpx.adobe.com/es/animate/user-guide.html>