

Ciclo Formativo Superior	Año: 2023 / 2024
Especialidad: Animación	Curso: 1º
Asignatura: Proyectos 1 de Animación	
Professorat: Beatriz Galiana / Olga Pérez	Horas semanales: 6
e-mail: galianab@easdalcoi.es / perezo@easdalcoi.es	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo 2. Objetivos 3. Contenidos 4. Planificación y temporización
5. Metodología 6. Evaluación 7. Actividades extraescolares 8. Recursos 9. Bibliografía

1. Introducción al módulo formativo.

Marco normativo

Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.
- Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: dos mil horas.
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- Referente europeo: CINE-5B (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Normativa aplicable:

- Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- DECRETO 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana. [2014/9275].

- RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño. [2023/7826].

Identificación del módulo formativo:

- Denominación: Proyectos de Animación.

Presentación

El módulo “Proyectos de Animación” se encuentra dentro del marco normativo del Título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Animación, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual en el ámbito de la Comunidad Valenciana. Este título se regula en el Real Decreto 1427/2012, de 11 Octubre, y se amplía en currículum publicado en el Decreto 179/2014, de 10 de Octubre.

La asignatura tiene por finalidad que el alumnado conozca las fases de producción y aprenda las metodologías de trabajo principales que se dan en un proyecto de animación. Este aprendizaje se realizará a través de la ejecución de diferentes proyectos.

2. Objetivos Pedagógicos.

Los objetivos generales que debe alcanzar el alumnado para superar con éxito el módulo de “Proyectos de animación” (Real Decreto 179/2014) son:

1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.
2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.
3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.
4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.

5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.
6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.
7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.

3. Contenidos.

La programación de los contenidos del Módulo “Proyectos de animación” del primer curso del ciclo formativo de Grado Superior en Animación se secuencia en un total de seis unidades didácticas, estructuradas en dos bloques temáticos.

A.- Contenidos teóricos.

BLOQUE 1:

- UD. 1. El proyecto de animación. Fases de trabajo y planificación.
- UD. 2. La animación: una nueva forma de comunicación. Aplicaciones.
- UD. 3. El estudio de animación.

BLOQUE 2: EL PROYECTO DE ANIMACIÓN.

- UD. 4. La preproducción: conceptos, ideas e investigación.
- UD. 5. La producción: planificación de la producción en función de la técnica utilizada.
- UD. 6. La postproducción: edición y montaje. Maquetación y presentación del proyecto.

Temporización de contenidos teóricos y coordinación con resto de módulos del ciclo: se desarrollarán, a modo de introducción, antes de cada proyecto. Los contenidos se amplían, posteriormente, durante la realización de los ejercicios prácticos. Además, dichos contenidos teóricos se desarrollan en otros módulos del ciclo, en coordinación con el módulo de Proyectos.

B.- Proyectos específicos a desarrollar.

Los proyectos a desarrollar serán de dos tipos: ejercicios en los que se desarrollan procesos con varias etapas y en los cuales cada etapa influye necesariamente en todo el proceso, y

ejercicios rápidos de consolidación de conocimientos especialmente importantes en la realización de un proyecto de animación.

P1. *Flipbook*.

P2. Animación abstracta.

P3. Prácticas de *storyboard*.

P4. Práctica de maquetación y exposición de proyecto personal de investigación.

P5. Biblia de animación

P6. Cortometraje digital / todas las asignaturas en conjunto.

4. Planificación y temporización.

		UNIDADES DIDÁCTICAS					
		UD.1	UD.2	UD.3	UD.4	UD.5	UD.6
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	1. Diferenciar y saber llevar a cabo las fases de un proyecto de animación audiovisual y las metodologías más adecuadas para realizarlo.						
	2. Desarrollar proyectos de animación para cine, televisión y nuevos medios utilizando las técnicas de animación nuevas y tradicionales.						
	3. Realizar narraciones visuales utilizando de manera eficaz los recursos expresivos de la animación en función de las particularidades del medio, los diferentes géneros y productos audiovisuales.						
	4. Saber adaptar el proyecto de animación a diferentes formatos según el medio de difusión.						
	5. Dominar las tecnologías instrumentales necesarias para el desarrollo de proyectos de animación audiovisual.						
	6. Valorar el proceso de planificación y realización de una pieza de animación como oportunidad de experimentación, comunicación y expresión artística personal.						

		7. Conocer la normativa específica de aplicación a la especialidad.												
		CURSO 2022-23												
		SEP	OCT	NOV	1ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	2ª EV	ABR	MAY	JUN	3ª EV
UNIDADES DIDÁCTICAS	UD. 1													
	UD. 2													
	UD. 3													
	UD. 4													
	UD. 5													
	UD. 6													

5. Metodología didáctica.

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumnado y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo y la responsabilidad en el trabajo.

Nos encontramos ante una asignatura fundamentalmente práctica y por ello se potenciará su carácter instrumental y sus posibilidades de experimentación, favoreciendo la variedad de soluciones y buscando desarrollar en el alumnado el dominio de las herramientas necesarias para llevar a cabo, en todas sus fases, proyectos de animación audiovisual.

El profesorado deberá hacer servir una metodología activa, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes, orientar en los procesos de trabajo y situar al alumnado como emisor de mensajes

audiovisuales y como receptor crítico de los mismos. De esta forma, el aprendizaje partirá del descubrimiento en el aula y del manejo de la bibliografía proporcionada, además del análisis de la documentación necesaria para la realización de los proyectos que se planteen.

6. Evaluación.

El proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua de carácter formativo y la valoración de los resultados del aprendizaje se fundamentará en la valoración de los proyectos y trabajos. Por otro lado, la evaluación de una asignatura como proyectos tendrá en cuenta parámetros actitudinales, sobre todo en los proyectos en grupo.

Criterios de evaluación

Se evaluará la capacidad del alumnado para:

1. Dominar la terminología específica de la especialidad.
2. Utilizar adecuadamente los diferentes lenguajes según las particularidades del medio de realización y de difusión.
3. Aplicar una metodología de trabajo adecuada a las especificaciones del proyecto.
4. Elaborar una pieza de animación llevando a cabo todas las etapas del proceso hasta la obtención de un producto acabado de calidad técnica y artística.
5. Explorar soluciones visuales creativas y expresivas para transmitir contenidos.
6. Elaborar un discurso visual y narrativo coherente con los objetivos comunicacionales propuestos.
7. Seleccionar las diferentes técnicas de animación de acuerdo al mensaje a transmitir y utilizarlas con destreza.
8. Exportar correctamente los contenidos en los formatos adecuados.
9. Utilizar en el proyecto las herramientas tecnológicas propias de su especialidad.
10. Atenerse en los proyectos a la normativa vinculada al ejercicio profesional, como por ejemplo, la relativa al derecho a la intimidad, al honor y a la propia imagen.

Convocatoria ordinaria

Dado el carácter presencial de los estudios, la calificación del estudiante quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes criterios:

- El sistema de evaluación/calificación se aplicará siguiendo el protocolo general cuando el alumnado haya mostrado una asistencia, al menos, del 80%.
- Una asistencia menor del 80% supondrá una evaluación particular, perdiendo el derecho a la evaluación continua, con la consecuente convocatoria directa a la evaluación final ordinaria. En el caso de que se alcanzase el 20% de faltas no justificadas, se procederá a la anulación de la matrícula, si dichas faltas no se justifican documentalmente, en el plazo de 10 días naturales desde la comunicación.
- 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, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:
 - 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 a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.
- El alumnado podrá solicitar la renuncia a la convocatoria de evaluación final sin que esta medida implique la anulación de su matrícula, y con la finalidad de que la convocatoria correspondiente no le sea computada a efectos de permanencia en la etapa. La solicitud para que se admita la renuncia a la convocatoria se presentará con una antelación mínima de un mes a la fecha de la evaluación final del módulo o los módulos afectados por la renuncia. La solicitud de renuncia se formalizará por escrito ante la dirección del centro, para su resolución, debiéndose alegar circunstancias de enfermedad, discapacidad, incorporación a un puesto de trabajo, obligaciones de tipo familiar o social u otras circunstancias de fuerza mayor, que impidan una dedicación normal al estudio.

Cada instrumento de evaluación se evaluará como sigue:

- Registros actitudinales y listas de control: se llevará un seguimiento (mediante una regular anotación de las observaciones) de la asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación con la asignatura, de su participación en clase y de sus aportaciones al buen desarrollo de la misma, etc.
- Trabajos prácticos: deberán atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades y reflejar un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental, estético, etc. A tal efecto, el alumnado redactará una memoria o informe (dependiendo del tipo de trabajo) con el fin de identificar, expresar y evaluar las destrezas y habilidades alcanzadas, así como las dificultades y carencias detectadas (de principio a fin), demostrando los aprendizajes adquiridos y las competencias desarrolladas. En este sentido, los trabajos se evaluarán en función de una rúbrica preestablecida a tal efecto.

Entrega de los proyectos y trabajos

Los proyectos serán calificados de 0 a 10. El desarrollo de los mismos y los criterios de evaluación serán explicados por las profesoras en clase o se entregarán por escrito. Los proyectos se expondrán en clase para una autoevaluación común del alumnado.

Los plazos de entrega que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si el alumnado por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente algún proyecto, podrá enviar a una persona de confianza para que realice la entrega; en caso de no ser así, el día que lo entregue ha de presentar un justificante oficial, como por ejemplo médico o de trabajo.

Si el proyecto es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación no se recogerá, la calificación final será de No apto y se recuperará en la convocatoria ordinaria o extraordinaria.

Los proyectos se entregarán siempre con la mayor limpieza y el mejor acabado posible. Aquellos que no se presenten debidamente identificados serán considerados automáticamente como no presentados.

Del trabajo en grupo: el trabajo de una producción de animación exige trabajar en equipo, por ello, se intentará formar siempre equipos de trabajo voluntarios, pero en el caso de que no se produzca voluntariedad se formarán los grupos por sorteo. La nota resultante del proyecto presentada será aplicada a cada miembro del equipo individualmente. Es responsabilidad de cada componente del equipo aportar su esfuerzo equitativo al proyecto. Sin embargo, si se concluyera que el esfuerzo no

ha sido igual por parte de todos, el profesorado podrá evaluar de forma diferenciada a cada miembro.

Si un/una estudiante no supera cualquier proyecto propuesto, puede recuperarlo repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si aun así no consigue aprobarlo, el alumnado dispondrá de la convocatoria extraordinaria correspondiente, en la que tendrá que presentar el proyecto previsto. En el caso del trabajo en grupo, la recuperación consistirá en la realización del trabajo asignado en los términos establecidos en la propuesta inicial del ejercicio, pudiendo el alumnado asumir otro rol para la recuperación del trabajo en solitario.

La recuperación a lo largo del curso se aplicará a los/las estudiantes que, si bien no han superado el trabajo, cumplen con las fechas de entrega, mantienen una actitud de colaboración con su equipo de trabajo y asisten a clase.

El departamento se reserva el derecho de disponer de los trabajos realizados por el alumnado, con el fin de exponerlos para la promoción de la escuela y de los propios estudios en ella ofertados.

Alumnado con pérdida de evaluación continua

En el caso de los/las estudiantes que hayan asistido a clase menos del 80%, pierden el derecho a la evaluación continua, lo cual no supone la pérdida de escolaridad (siempre y cuando no se alcance un 20% de faltas no justificadas). Para aprobar la asignatura deberán presentarse a un examen teórico-práctico al final de la evaluación, diferente al del resto de la clase (sin opción a recuperar antes de la evaluación extraordinaria), que demuestre que dominan los contenidos, han adquirido las competencias de la asignatura y superan los criterios de evaluación. Por otro lado, deberán presentar todos los trabajos realizados y alguno adicional, si se considera necesario por parte del profesorado, para evaluar al alumnado.

7. Actividades extraescolares

Se animará al alumnado a participar en los talleres, conferencias y visitas culturales organizadas por el departamento de Animación u otros departamentos, bajo la confirmación del equipo docente.

8. Recursos

Material didáctico para impartir adecuadamente la asignatura:

- Esquemas, diagramas y gráficos.
- Apuntes desarrollados mediante formato digital pdf.
- Propuestas de ejercicios en formato pdf con bibliografía sugerida para el desarrollo de la actividad, tanto en clase como en casa, siempre dentro de la carga horaria del alumnado.

Aula:

- Se desarrollará en el aula de animación, preparada con mesas, sillas, iluminación y material técnico óptimo para la realización de las actividades. Es fundamental un ordenador con salida de audio/video, para las exposiciones teóricas. Proyector y altavoces.
- Pizarra y tizas o similar (según tipo de pizarra).
- Conexión a internet, para la obtención de recursos, envío de archivos, resolución de problemas puntuales, etc.

Por parte del alumnado:

El aula dispondrá de unidades informáticas preparadas para desarrollar y guardar proyectos de animación. No obstante, el alumnado podrá llevar unidades de almacenamiento, ordenador portátil, o cualquier otra unidad electrónica, audiovisual o informática que considere para poder guardar sus proyectos. Lo que el alumnado aporte no podrá dañar los sistemas preparados en el aula. Es responsabilidad del alumnado la realización de copias de seguridad y uso del aula. En este sentido, el alumnado deberá leer y seguir las normas de funcionamiento del aula de animación.

9. Bibliografía

BENDAZZI, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Ocho y medio.

CÁMARA. S. (2008). *El dibujo animado*. Parramón.

COSTA J. (2010). *Películas clave del cine de animación*. Robinbook.

GONZALEZ MONAJ, R. (2006). *Manual de realización de storyboards*. UPV.

GONZÁLEZ REQUENA, J., & ORTIZ DE ZÁRATE, A. (2011). *Stop motion*. Blume.

SELBY, A. (2013). *La animación*. Blume.

SELBY, A. (2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón.

SIMON, M. (2003). *Producción independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje*. Escuela de cine y vídeo de Andoain.

WALTERS, H., & FABER, L. (2004). *Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940*. Ocho y medio.

WELLS, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramón.

WILLIAMS, R. (2009). *Kit de supervivencia del animador*. Faber & Faber.

WIGAN, M. (2008). *Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups*. Gustavo Gili.

WRIGHT, J. A. (2005). *Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta*. Escuela de cine y vídeo de Andoain.

Nota: esta programación es un documento dinámico y flexible, y como tal podrá sufrir variaciones atendiendo a las necesidades del alumnado, del departamento o del centro.