

Ciclo Formativo Superior	Año: 2023/24
Especialidad: Animación	Curso: 2º
Asignatura: Proyectos 2 de Animación	
Professorat: Juan De La Cruz y Diana Cortés	Horas semanales: 8
emails: delacruz@easdalcoi.es - cortesdi@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 303/2010, de 15 de marzo, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas artísticas reguladas en la ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual 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.

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. Éste título se regula en el Real Decreto 1427/2012, de 11 Octubre, y se amplía en el 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” (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 segundo curso del ciclo formativo de Grado Superior en Animación, se secuencia en un total de cinco unidades didácticas, desarrolladas en los proyectos específicos, dado el carácter práctico de la asignatura::

Proyectos específicos a desarrollar.

Los proyectos a desarrollar serán de dos tipos. El primer tipo lo constituyen ejercicios en los que se desarrollan procesos con varias etapas; cada etapa influye necesariamente en todo el proceso y, por tanto, en el resultado final. El segundo tipo son ejercicios rápidos de consolidación de conocimientos, especialmente importantes en la realización de un proyecto de animación. Los ejercicios y temporalización son los siguientes:

1. Acting y animación de una pieza audiovisual, utilizando técnicas mixtas.
2. Creación de una animación de tipo expositivo, aplicando la técnica 3D.
3. Reel de animación: integración de trabajos para crear un showreel.
4. Motion graphics: Realización de una animación basada en textos y/o iconos..

Nota: Todos los proyectos deben llevar en los créditos iniciales y/o finales el logotipo de EASD Alcoi.

4. Planificación y temporización.

		UNIDADES DIDÁCTICAS					
		U D. 1	UD.2	UD.3	UD.4	UD.5	UD.6
O B J E T I V O S P E D A G Ó G I C O S	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 2016-17								
		SEP	OC T	NO V	1ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	2ª EV
UNI DA DE S DID ÁCT IC AS	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 desarrollar 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 por una parte como emisor de mensajes audiovisuales y, por otra, como receptor crítico de los mismos. De esta forma, el aprendizaje de los alumnos y las alumnas 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.

Consideraciones generales

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. Además, se prestará especial importancia a la presentación y exposición de los trabajos en clase (se expondrán todos).

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

La calificación del estudiantado quedará necesariamente vinculada a su asistencia y trabajo en el aula. El sistema de evaluación/calificación se aplicará siguiendo el protocolo general cuando el alumno o alumna haya mostrado una asistencia, al menos, del 80%.

Una asistencia menor del 80% supondrá una evaluación particular, pudiendo perder el derecho a la evaluación continua, con la consecuente convocatoria directa a la evaluación final. SE CONSIDERA FALTA DE ASISTENCIA UN RETRASO MAYOR DE 10 MINUTOS.

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 alumnos o alumnas que hayan

obtenido una calificación igual o superior a 9,0. La nota final será sin decimales, en función de la normativa vigente.

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 del alumnado, de su 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 el profesor o la profesora en clase o se entregarán por escrito. Los proyectos se expondrán en clase para una autoevaluación común de los alumnos y alumnas.

Los plazos de entrega que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si un alumno o alumna por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente algún proyecto, podrá enviar a un compañero, compañera o familiar para que realice la entrega, en caso de no ser así el día que lo entregue ha de presentar un justificante oficial, ya sea médico o de trabajo etc.

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

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 integrante.

Si un alumno o alumna no supera cualquier proyecto propuesto, puede recuperarlo correctamente a lo largo del curso, quedando su calificación registrada en la convocatoria final ordinaria. Si aún así no consigue aprobarlo, 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 asignados en la propuesta inicial del ejercicio, pudiendo el alumno o alumna asumir otro rol para la recuperación del trabajo en solitario.

La recuperación a lo largo del curso, se aplicará al alumnado 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.

En el caso del alumnado que haya asistido a clase menos del 80%, pierden el derecho a la evaluación continua, lo cual no supone la pérdida de escolaridad. Para aprobar la asignatura deberán presentarse a un examen teórico-práctico en convocatoria ordinaria, diferente al del resto de la clase, 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 alumno.

Convocatoria extraordinaria

El alumnado que no supere la asignatura en la convocatoria final ordinaria podrá presentarse en la convocatoria extraordinaria. Para superarla, deberá presentarse a una prueba teórico práctica en la que demuestre que domina los contenidos, ha adquirido las competencias de la asignatura y supera los criterios de evaluación. Si esta prueba es calificada como apta, deberá entregar todos los proyectos no superados realizados durante el curso para ser evaluados y calificados por el profesorado.

Acorde a ley, la no presentación a una convocatoria, sin la renuncia previa a esta, tendrá la consideración de convocatoria consumida, y se computará a efectos de la limitación indicada anteriormente.

7. Actividades extraescolares

Desde el departamento se animará a los alumnos a participar en los siguientes eventos:

WEIRD MARKET - (Valencia), final septiembre 2023

PRIME THE ANIMATION (UPV - Valencia), finales octubre 2023

ANIMAVALENCIA, octubre 2023

FESTIVAL ANIMALCOI (Alcoi) – noviembre 2023

ANIMAC (Lleida), finales febrero 2024

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 ingesta 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.

Protección de datos personales

1. Las grabaciones de imagen, sonido y texto pueden constituir un tratamiento de datos personales e incluyen contenidos protegidos por la propiedad intelectual. El principio de finalidad implica que las grabaciones únicamente deben ser utilizadas en el entorno de la asignatura, y profesorado y alumnado deben ser informados sobre el tratamiento de datos que se realiza. Queda totalmente prohibido por ley que un alumno o alumna grabe la clase por sus medios.
2. En el caso que el profesor grabe alguna clase online para que más tarde el estudiantado pueda volver a verla, se avisará al inicio de la sesión para que pueda desconectar sus webcams y sonido. En estos casos, los alumnos deberán intervenir a través del chat para participar.
3. Respecto a la difusión/publicación de clases grabadas, la descarga, difusión, distribución o divulgación de la grabación de las clases y particularmente su compartición en redes sociales o servicios dedicados a compartir apuntes atenta contra el derecho fundamental a la protección de datos, el derecho a la propia imagen y los derechos de propiedad intelectual. Tales usos se consideran prohibidos y podrían generar responsabilidad disciplinaria, administrativa y civil a la persona infractora. El profesorado puede reutilizar el material generado para otros fines académicos únicamente cuando aparezca su imagen y su voz, no la de estudiantes o terceras personas.
4. En el caso de grabaciones de pruebas de evaluación online, se garantizará la seguridad. No obstante, la grabación efectuada deberá tener como finalidad garantizar la presencialidad del alumnado y la realización de la prueba, respetando en todo caso, y de manera inexcusable, el principio de proporcionalidad y la garantía de la dignidad y los derechos del estudiantado. Asimismo, como todo tratamiento de datos implicará cumplir con unos objetivos básicos de transparencia, habrá que proceder a informar al alumnado (arts. 5.1.a) y 12 a 14 RGPD, y art. 11 LOPDGDD). En este ámbito la transparencia resulta imprescindible.

9. Bibliografía

- SELBY A.: *“La animación”* Ed. Blume, 2013.
- SELBY A.: *“Animación: nuevos proyectos y procesos creativos”*. Ed. Parramón.
- Wells, P.: *“Fundamentos de la animación”*. Ed. Gustavo Gili.
- WILLIAMS, RICHARD: *“Kit de supervivencia del animador”*. Ed. Faber and Faber.
- Simon, M.: *“Producción independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje”*, Ed. Escuela de cine y vídeo, 2003.
- WIGAN, M.: *“Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups...”* Ed. Gustavo Gili.
- WRIGHT, J. A.: *“Guionización y desarrollo de la animación. Desarrollar el guión para su venta”* Ed. Escuela de cine y Vídeo.
- GONZALEZ MONAJ, R.: *“Manual de realización de storyboards”* Ed. UPV Valencia. 2006.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. y ORTIZ DE ZÁRATE, A.: *“Stop motion”*. Ed. Blume. 2011.
- BENDAZZI, G.: *“Cartoons. 110 años de cine de animación”* Ed. Ocho y medio. 2003.
- COSTA J.: *“Películas clave del cine de animación”* Ed. Ronin Book, 2009.
- WALTERS H, FABER L.: *“Animación ilimitada: cortometrajes innovadores desde 1940”*. Ed. Ocho y medio. 2004.
- AAVV.: *“Animación cortografía”* Ed. Fundación autor. 2004 AAVV.: *“Animation now”* Ed. Taschen. 2004.
- CÁMARA. S. *“El dibujo animado”* Ed. Parramón, Ed.2008.
- SAENZ DE VALIENTE, R.: *“Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva”* Ediciones La Flor, 2006.
- AAVV.: *“Stop motion don't stop”*. Ed. Museo Valenciano de la Ilustración y la modernidad”, 2013.