

Ciclo Formativo Superior	Año: 2024-2025
Especialidad: CFGS Animación	Curso: 1º
Asignatura: Técnicas de Animación	
Profesor/a: Remei Espí	Horas semanales: 5
e-mail: espir@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 Ilustración.

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, del 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.

RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretario autonómico de Educación, por la qual se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad docente de los centros docentes que impartan enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño en la Comunitat Valenciana durante el curso 2024-2025.

Identificación del módulo formativo:

Denominación: Técnicas de Animació.

CFGS Animación

Módulos formativos	Enseñanzas mínimas	
	ECTS	Horas lectivas
Fundamentos de la representación y la expresión visual 5		90
Teoría de la imagen 3		45
Medios informáticos 5		90
Fotografía 3		60
Historia de la animación 3		50
Dibujo aplicado a la animación 6		120
Técnicas de animación 7		135
Lenguaje y tecnología audiovisual 5		100
Guión y estructura narrativa 3		60
Proyectos de animación 13		200
Proyecto integrado 7		50
Formación y orientación laboral 3		50
Total mínimos 63		1.050

2. Objetivos Pedagógicos.

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas para los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
6. Conciliar conocimientos y habilidades en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

3. Contenidos.

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

Unidades didácticas

UD 1. Fundamentos de la animación: movimiento, tiempo y animación. Entender el movimiento y el tiempo

Ilusión de movimiento y persistencia retiniana.

Animación y leyes físicas: el movimiento, las fuerzas, la gravedad y los pesos.

La representación del movimiento: realidad vs animación.

La importancia del tiempo.

Unidad base de tiempo en cine y televisión.

Animación limitada y animación completa.

Principios de la animación.

UD 2. Técnicas de animación tradicionales 2D y 3D.

Animación stop motion.

Bases y metodología de trabajo aplicada a cada una de las técnicas. Software específico.

Animación de objetos, Pixilación, cut out, animación experimental, clay mation.

Animación de muñecos: estructuras, recubrimientos, anclajes y modelado.

UD. 3 Animando en la práctica.

- Pose, timing, acting y staging.
- Movimientos básicos: takes, caminatas, carrera, saltos.
- Planificación del plano a rodar: como preparar una escena.
- Ciclos de animación.
- Sincronización con música.
- Diálogo y lypsinc.

UD 4. Cinematografía y animación.

Conceptos básicos de vídeo digital.

Ajustes básicos del proyecto de edición y postproducción.

Software específico de captura en animación stop motion: Dragon Frame.

UD 5. El rodaje de stop motion.

Equipamiento necesario.

Cámara y ajustes básicos.

Dinámica de trabajo en rodaje y gestión de archivos.

Conceptos básicos de iluminación.

Movimientos de cámara y accesorios de rodaje.

Efectos especiales en rodaje: sustitución, agua, humos, etc.

El cumplimiento de esta distribución temporal dependerá del ritmo de curso alcanzado en el grupo, y el número de contenidos y/o actividades por cada bloque didáctico será susceptible de ser ampliado o reducido. Igualmente se contempla la posibilidad de alterar el orden secuencial de las unidades didácticas en base a lograr un mayor rendimiento del grupo. En cualquier caso, las posibles modificaciones que sufra esta distribución se efectuarán bajo criterios pedagógicos y con el consentimiento de la jefatura de departamento correspondiente.

4. Planificación y temporización.

		UNIDADES DIDÁCTICAS				
		UD.1	UD.2	UD.3	UD.4	UD.5
OBJETIVOS PEDAGÓGICOS	Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.					
	Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.					
	Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.					
	Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.					
	Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto. Conciliar conocimientos y habilidades en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D					

		SEP	OCT	NOV	1ª EV	DIC	ENE	FEB	MAR	2ª EV	ABR	MAY	JUN
UNIDADES DIDÁCTICAS	UD. 1												
	UD. 2												
	UD. 3												
	UD. 4												
	UD. 5												

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 proyectos de animación audiovisual.

La asignatura se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover tanto el trabajo en equipo como el personal.

➤ Las actividades de trabajo presencial serán las siguientes:

-Introducción teórica.

-Presentación de audiovisuales como ilustración del tema.

-Ejercicios prácticos con el fin de que el alumnado sea capaz de desarrollar de forma creativa los conceptos asimilados, así como investigar y experimentar sobre las diferentes opciones de animación y la solución resultante.

Se propiciará la investigación personal y la búsqueda de soluciones creativas para la viabilidad del proyecto y se desarrollarán diferentes estrategias para mejorar el trabajo en equipo. Las sesiones serán guiadas y supervisadas por el profesorado.

➤ Las actividades de trabajo autónomo serán las siguientes:

- Preparación de memorias y trabajos a exponer o entregar.

- Realización o finalización de los ejercicios planteados en clase.

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.

Criterios de evaluación

Se evaluará la capacidad del alumno para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
3. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guion propio o ajeno.
4. Transferir correctamente el guion a la narración visual.

5. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

Instrumentos de evaluación

Rúbricas consensuadas a partir de las fichas entregadas al alumnado.

Pruebas objetivas.

Procedimiento de evaluación

Convocatoria ordinaria:

Para aprobar este módulo hay que superar de forma general cada uno de los bloques de contenidos y alcanzar los objetivos marcados. Se debe obtener un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos que se planteen en cada trimestre para poder hacer la media. En caso de suspender alguna evaluación o algún trabajo, la recuperación se realizará en la convocatoria extraordinaria habilitada para tal fin.

Por otro lado, la evaluación continua y el carácter práctico de la asignatura hacen de la asistencia un requisito indispensable (aunque no suficiente) para la evaluación positiva de la asignatura.

Las ausencias no justificadas solo pueden llegar al 20%. Una vez superado dicho porcentaje el alumnado perderá el derecho a evaluación continua. En tal caso, una vez entregados y aprobados todos los trabajos de la asignatura, deberá realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen teórico-práctico sobre los contenidos de la asignatura aprendidos en el curso.

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, el alumnado se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria.

Entrega de los proyectos y trabajos: Los trabajos serán calificados de 0 a 10. El desarrollo de los mismos y los criterios de evaluación serán explicados por la profesora, en clase, o se entregarán por escrito.

Los plazos de entrega que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada, sin justificación oficial, no se recogerá y la calificación final será de No apto y se recuperará en la convocatoria **extraordinaria**.

Los trabajos se entregarán siempre con la mayor limpieza y el mejor acabado posible y en la plataforma on-line especificada por las docentes en cada actividad. Aquellos que no se presenten debidamente identificados serán considerados automáticamente como no presentados.

Del trabajo en grupo: 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.

Convocatoria extraordinaria:

El alumnado que asista a clase de forma regular y que no haya superado alguno/os de los trabajos propuestos en la asignatura deberá presentarlo/s en la convocatoria extraordinaria debidamente corregidos. Los criterios para su evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.

El alumnado que haya superado el 20% de ausencias en las horas presenciales y que no haya alcanzado el 5 en el examen teórico-práctico de la convocatoria ordinaria, será evaluado en la convocatoria extraordinaria siguiendo los criterios establecidos en la anterior convocatoria. Esto es, presentación de todos los trabajos y superación del examen teórico-práctico obteniendo un mínimo de 5 en cada uno de ellos y con un porcentaje de la nota del 20% destinado al examen y un 80% a los trabajos. La entrega de los trabajos será requisito imprescindible para poder realizar el examen teórico-práctico.

7. Actividades extraescolares.

Weird market // 1 octubre al 6 de octubre
Prime the animation // 22 al 26 de octubre
Taller de acting // octubre
Cortoons // 18 al 20 de octubre
Animalcoi // 20 al 24 de noviembre
Animac Lleida // 20 al 23 de febrero
MasterClass Belli Ramírez // Segundo trimestre.

8. Recursos.

Se dispondrá de un plató específico para animación, así como de todo el material técnico necesario para abordar un proyecto de animación stop motion: Cámaras, trípodes, material de iluminación, rostrums, mesas de animación perforadas, mesas de luz, cámara multiplano, software de animación stop motion, esqueletos, armaduras etc.
Para las clases teóricas se dispondrá de proyector y altavoces en el aula.

9. Bibliografía

- Selby, A. (2013). La animación. Blume.
- Wells, P. (2009). Fundamentos de la animación. Gustavo Gili
- González, J. y Ortiz , A.(2011). Stop motion. Blume.
- Johston, O. y Thomas, F. (1995). The illusion of life. Disney.
- Webster, C. (2006) Técnicas de animación” Ed. Anaya Multimedia, Madrid .
- Williams, R. (2009). The animator’s survival kit. Faber and Faber.
- Whitaker, H. y Halas J. (2010). Timing for animation. Focal Press
- Taylor, R. (2000) Enciclopedia de técnicas de animación. Acanto.
- García, R. (2000) La magia del dibujo animado. Edicions de ponent.
- Shaw, S. (2004) Stop motion. Craft skills for model animation. Focal Press.
- Priebe, K. (2010) The advanced art of stop motion animation. Course technology.
- AAVV. (2004). Animación cortografía. Fundación autor.