

Ciclo Formativo Superior / Medio	Año: 2024-25
Especialidad: Animación	Curso: 2º
Asignatura: Técnicas de animación	
Professorat: Belén Gómez Duet	Horas semanales: 5
e-mail: gomezb@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.
- RESOLUCIÓN de 30 de julio de 2024, del secretari autonòmic d'Educació, per la qual es dicten instruccions sobre ordenació acadèmica i d'organització de l'activitat docent dels centres docents que impartisquen ensenyances professionals d'Arts Plàstiques i Disseny en la Comunitat Valenciana durant el curs 2024-2025.

Identificación del módulo formativo:

Denominación: Técnicas de animación

2. Objetivos Pedagógicos.

Los objetivos generales que debe alcanzar el alumnado para superar con éxito este módulo (Real Decreto 179/2014) son:

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 a 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.

El DECRETO 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, establece cuales son los contenidos incluidos en este módulo formativo:

1. Principios básicos de la animación.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.
7. La iluminación para animación.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de

calidad en cada etapa del proyecto

Unidades didácticas

Los contenidos anteriores se estructuran en las siguientes unidades didácticas para alcanzar de una manera óptima los objetivos perseguidos:

UNIDAD 1. Herramientas de animación

1. Interfaz
2. Tipos de capas
3. Tipos de keyframes
4. Editor de gráficos
5. Prácticas

UNIDAD 2. Principios de la animación aplicados a la animación 2D de objetos simples.

1. Las formas simples. Características. Modificadores.
2. Principios de animación
3. Prácticas

UNIDAD 3. Animación de texto

1. Canal alpha y Track Matte
2. El panel de texto
3. Los animadores
4. Prácticas

UNIDAD 4. ESPACIO 3D

1. El espacio
2. Iluminación
3. Cámara

UNIDAD 5. Animación de personajes

1. Puppet tool
2. Duik Bassel
3. Prácticas

UNIDAD 6. Motion graphics

Realización de una animación basada en textos y/o iconos. Esta unidad se complementará con la asignatura de proyectos.

4. Planificación y temporización.

El cumplimiento de la 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 con el objetivo de 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 del departamento.

	UNIDAD DIDÁCTICA	OBJETIVO PEDAGÓGICO
SEPTIEMBRE	UNIDAD 1. Herramientas de animación	1-2-4
OCTUBRE	UNIDAD 2. Principios de la animación aplicados a la animación 2D de objetos simples.	1-2-3-4
NOVIEMBRE	UNIDAD 3. Animación de texto	Todos
DICIEMBRE	UNIDAD 4. ESPACIO 3D	Todos
ENERO	UNIDAD 5. Animación de personajes	Todos
FEBRERO	UNIDAD 6. Motion graphics	Todos
MARZO		

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.

Dependiendo del número de alumnado matriculado y las características de los diferentes ejercicios se podrá dividir la clase en grupos más pequeños para facilitar la participación y conseguir mayor efectividad en el aprendizaje.

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:

- Clase presencial: la profesora realizará demostraciones del funcionamiento de las herramientas

de animación que se vayan a trabajar en la unidad didáctica. El alumnado podrá realizar prácticas y resolver dudas durante las sesiones.

Para asegurar la asimilación de los contenidos se trabajará de forma práctica en clase; se facilitará documentación y bibliografía complementaria para un proceso de autoaprendizaje, junto con el análisis y comentario de casos, se profundizará en aspectos técnicos del manejo de los diferentes equipos y software y se facilitará la participación en discusiones y debates para la formación de una actitud crítica y el empleo de una terminología adecuada del medio.

La profesora 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.

- Trabajo práctico individual o en grupo:

A partir de los temas tratados en clase se plantearán diferentes 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.
- Finalización de los ejercicios planteados en clase.

Tanto profesora como alumnado, tendrán en cuenta la perspectiva de género en todos los trabajos y actividades, utilizando siempre un lenguaje inclusivo, tratando de no perpetuar los roles de género ni la hipersexualización de las mujeres y dando visibilidad a la diversidad.

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 de aprendizaje estará en relación con el nivel de adquisición y consolidación de los objetivos definidos en la programación didáctica.

El alumnado podrá ser calificado de los módulos profesionales de formación en el centro educativo en dos convocatorias: una ordinaria y otra extraordinaria, y dispondrá, durante todo el tiempo que dure su formación en un ciclo formativo, de un máximo de cuatro convocatorias para la superación

de cada módulo profesional. (Apartado 8.2 de las instrucciones de inicio de curso) La no presentación a una convocatoria, sin haber renunciado previamente, tendrá la consideración de convocatoria consumida, y se computará al efecto de la limitación indicada anteriormente. (Apartado 8.4 de las instrucciones de inicio de curso).

En el caso de agotar dichas convocatorias, podrá, de forma excepcional, solicitar una convocatoria de gracia. Corresponde a la Conselleria de Educación resolver la solicitud de esta convocatoria. (Apartado 12 de las Instrucciones de inicio de curso).

La evaluación de esta asignatura queda condicionada a la superación de la asignatura “Técnicas de animación” de 1º. No puede aprobarse la asignatura de 2º sin haber aprobado la de 1º.

El proceso de evaluación se fundamentará en la valoración de los proyectos y trabajos.

Criterios de evaluación

Se evaluará la capacidad del alumnado 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. Crear y componer digitalmente escenarios 2D y 3D.
4. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
5. Crear, mezclar y masterizar la banda sonora de piezas animadas.
6. Transferir correctamente el guión a la narración audiovisual.
7. 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

Los instrumentos que empleará la profesora para evaluar el trabajo del alumnado son:

- Listas de control.
- Recopilación de trabajos y ejercicios prácticos.
- Prueba teórico-práctica.

La creatividad y la implicación en las clases también son evaluables.

Para tener derecho a la evaluación continúa la presencialidad ha de ser del 80%.

La nota se obtendrá mediante la media de cada uno de los criterios evaluables. Los trabajos realizados por el alumnado se evaluarán en función de una rúbrica establecida al efecto y deberán atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de las actividades.

Entrega de 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.

Cada trabajo tendrá un porcentaje diferente según su complejidad. A medida que avance el curso los trabajos serán de mayor complejidad y envergadura, lo que comportará que la nota sea superior.

Los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si alguien se retrasa en la entrega tendrá una semana de margen aunque la nota se verá afectada.

Si por alguna causa de fuerza mayor no se pudiera entregar a tiempo algún trabajo, habrá tres días de margen para hacerlo sin que la calificación se vea afectada, si trae justificante.

Si el trabajo 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 ordinaria.

Aquellos trabajos/ejercicios que no se presenten debidamente identificados serán considerados automáticamente como no presentados.

Trabajo en grupo:

En los trabajos en grupo se evaluará a cada persona 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, la profesora podrá evaluar y calificar de forma diferenciada a cada persona.

Procedimiento de evaluación

Convocatoria ordinaria

ALUMNADO CON EVALUACIÓN CONTÍNUA.

Para aprobar la asignatura 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 para poder hacer la media.

Si no se supera cualquier trabajo propuesto, se puede recuperar repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si aún así no se consigue aprobar, el alumnado dispondrá de la convocatoria extraordinaria correspondiente. La recuperación a lo largo del curso, en ningún caso se aplicará al alumnado que no ha presentado en fecha el trabajo o que no asiste a clase. Es un beneficio del estudiantado 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.

ALUMNADO QUE PIERDA LA EVALUACIÓN CONTÍNUA.

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, deberá concurrir a la convocatoria final ordinaria (marzo). En esta convocatoria, una vez entregados 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 trabajados en el curso.

ALUMNADO CON NECESIDAD ESPECÍFICA DE SOPORTE EDUCATIVO

El alumnado con necesidades específicas contará con el apoyo y adaptación que se considere oportuno. Para poder aplicar estas medidas, el alumno o alumna deberá entregar a la profesora o si lo prefiere al tutor o tutora, un informe en que conste una acreditación de esta necesidad de adaptación.

La profesora puede adaptar las fechas de entrega de los trabajos, adaptar el tiempo para realizar las pruebas, diversificar los materiales, etc.

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

Convocatoria extraordinaria

El alumnado que asista a clase de forma regular y que no haya superado alguno 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. Este sistema de recuperación se aplicará a aquellas personas que asistan a las tutorías pactadas con la profesora. De no asistir a las tutorías, deberá, además de entregar el trabajo o trabajos pendientes, presentarse a una prueba práctica. Para superar la asignatura deberá obtener una calificación de 5 o superior tanto en la prueba como en el

trabajo o trabajos pendientes. La ponderación será la siguiente: trabajos 70% - prueba 30%.

El alumnado que haya superado el 20% de ausencias en las horas presenciales y que no haya alcanzado el 5 en 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 80% destinado al examen y un 20% a los trabajos. La entrega de los trabajos será requisito imprescindible para poder realizar el examen teórico-práctico. Según las circunstancias que hayan llevado al alumno o alumna a recuperar el trabajo, la profesora podrá pedir un trabajo extra.

Convivencia saludable en el aula

Para favorecer un clima de aprendizaje mutuo y una convivencia saludable, se abogará por la puntualidad, el trato respetuoso y un uso responsable de las tecnologías y el equipamiento del aula. Los retrasos que superen los 10 minutos serán considerados falta de asistencia si no se respaldan con un justificante oficial. La profesora podrá no permitir la entrada al aula pasados esos 10 minutos de cortesía.

Al principio de curso se pactará con el alumnado el uso responsable de dispositivos digitales. Se intentará limitar su uso al ámbito educativo propio del aula.

En el tiempo presencial de clase no se permitirá el desarrollo de trabajos de otras asignaturas.

7. Actividades extraescolares.

- Visita de ex-alumnos y ex-alumnas al aula para mantener diálogos activos con el alumnado sobre los estudios y el mundo profesional.
- [Weird market](#) 1 octubre al 6 de octubre
- [Animalcoi](#) 20 al 24 de noviembre
- [Cortoons](#), 18 al 20 de octubre
- [Animac Lleida](#) 20 al 23 de febrero
- Posible participación en festival de videomapping de Lille
- [Prime the animation](#) 22 al 26 de octubre
- Taller de acting. Mes de octubre
- Visita a empresas relacionadas con el ámbito profesional del audiovisual y la animación. Enero y febrero.

- MasterClass Belli Ramírez. Fechas por concretar. Segundo trimestre.

8. Recursos.

Los materiales y recursos didácticos necesarios para el buen seguimiento de la materia son los que se enumeran a continuación:

- Plataforma Aules. Espacio en que se subirá la documentación y se propondrán las actividades. Todas las actividades propuestas deberán ser entregadas en esta plataforma. No se aceptarán trabajos entregados por ninguna otra vía.
- Apuntes proporcionados por la profesora.
- Material audiovisual didáctico.
- Se propondrá bibliografía, webs, blogs, etc, para que el alumnado complete las explicaciones teóricas.
- Ejemplos prácticos.
- Puede que se haga uso de otro tipo de material durante el curso además de los que se describen anteriormente.

Aula:

- Se desarrollará en un aula provista con 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:

- Material de escritura.
- Es aconsejable que el alumnado aporte un ordenador portátil para poder realizar las animaciones. En caso de no disponer de equipo propio, en la escuela se puede facilitar un ordenador portátil para su uso en el aula. De utilizarse este equipamiento, el alumnado podrá llevar unidades de almacenamiento para poder guardar sus proyectos. El material que aporte no podrá dañar los sistemas preparados en el aula. Es responsabilidad del alumnado la ingesta de copias de seguridad y uso del equipo..

Se tendrá acceso al plató de animación donde se podrá trabajar con diferentes técnicas de animación si es necesario.

9. Bibliografía

Bibliografía básica

JOHSTON O. and THOMAS F. "The illusion of life: Disney animation" Ed. Disney.
RATNER, PETER, " Animación 3D", Ed. Anaya multimèdia, 2005
SELBY A.: "La animación" Ed. Blume, 2013.
WEBSTER, CHRIS: "Técnicas de animación". Ed. Anaya Multimedia, 2006
WELLS, P.: "Fundamentos de la animación" Ed. Gustavo Gili"
WHITAKER H. and HALAS J.: "Timing for animation" Ed. Focal Press 2010
WILLIAMS R.: "The animator's survival kit" Ed. Faber and Faber. 2009.
WOODCOCK, VINCENT: "Cómo crear personajes de animación" Ed. Anaya Multimedia, 2007.

Bibliografía complementaria

Cualquier Guía práctica, Ed. Anaya Multimedia.
Apuntes en formato electrónico y fotocopias tanto de teoría como de práctica.
La ayuda del programa disponible online.
Toda aquella información que se pueda ir recopilando durante el curso.

ENLACES (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

Podcast intercalados.

RXLaboratory. Web de los desarrolladores de Duik donde se pueden encontrar plugins de descarga y tutoriales <https://rxlaboratory.org/>