

# Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Animación 2D**

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas  
 Guía docente de la asignatura **Animación 2D**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	1º
Nº créditos	3

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Gonzalo Cordero de Ciria	gcordero@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Gonzalo Cordero de Ciria	gcordero@esdmadrid.es	Mi

### 4. Presentación de la asignatura

Animación 2D es una asignatura optativa del máster de Diseño Interactivo que pretende dotar al alumno de los conocimientos básicos y esenciales de la animación interactiva diseñada para ser natural, funcional y comprensible, así como un medio de expresión y comunicación de sentimientos y acciones.

Al alumno se le mostrarán ejemplos para analizar y tomar de referencia de animaciones ligadas a la usabilidad, la interacción y la expresividad por medio de elementos geométricos y abstractos. Posteriormente aplicaremos de manera práctica lo analizado en trabajos personales dónde pueda desarrollar su comprensión de la materia y la adaptación a su lenguaje e intereses particulares.

## 5. Competencias

### Competencias básicas (comunes a cualquier titulación de Máster)

**CB01.** Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y en la aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

**CB02.** Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

**CB04.** Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

**CB05.** Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

<b>CB07.</b> Reconocer la necesidad del cambio y tener las habilidades para actuar de forma independiente, anticipar y adaptarse a las transformaciones en contextos de ambigüedad e incertidumbre.
<b>Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)</b>
<b>CT01.</b> Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
<b>CT02.</b> Realizar proyectos de diseño interactivo apropiados a los condicionantes comunicativos, tecnológicos y capaces de atender a los requerimientos de accesibilidad a la información.
<b>CT03.</b> Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
<b>CT04.</b> Dominar las herramientas de gestión y presentación de proyectos y utilizar lenguajes para investigar, analizar, interpretar y articular ideas e información.
<b>CT05.</b> Aportar valor mediante la creatividad y la participación dentro de un equipo multidisciplinar y desarrollar las habilidades directivas para ejercer responsabilidades en proyectos avanzados de diseño interactivo.
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<b>CE01.</b> Conocer los fundamentos básicos de la animación tanto tradicional como digital.
<b>CE02.</b> Entender y aplicar las diversas técnicas propias de la animación 2D: rotoscopia, morphing.
<b>CE03.</b> Conocer el manejo de las aplicaciones informáticas más comunes para la animación 2D.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>CE1</b> Comprender y aplicar los principios narrativos y expresivos de la animación y su ayuda para transmitir mensajes, información y provocar emociones.
<b>CE2</b> Aportar al trabajo de diseño interactivo una cualidad de emoción, transmisión y conexión con el usuario.
<b>CE3</b> Entender la importancia del Timming para desarrollar trabajos dinámicos, fluidos y con valor añadido.
<b>CE4</b> Desarrollar instrumentos de animación y diseño útiles para enfocar los diseños interactivos de una manera más creativa y diferenciadora.

## 6. Resultados del aprendizaje

Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de: Conocer las posibilidades que implica la utilización de elementos animados en los diseños interactivos.
---

Analizar las capacidades expresivas de una animación, ya sea figurativa como abstracta.  
 Realizar animaciones con un uso del timing, el ritmo y la transición adecuadas a nuestros objetivos.  
 Idear animaciones que contribuyan a un propósito definido por un proyecto de Diseño interactivo.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- El lenguaje de la animación	Tema 1. Concepto: Narración y expresividad
	Tema 2. Planteamiento del diseño UX
II.- Los principios básicos de la animación UX	Tema 3. Timing. Sincronización y desincronización
	Tema 4. Movimiento. Relación y continuidad.
	Tema 5. Jerarquía. Continuidad espacial.
III.- Apariencia y expresividad	Tema 6. Fluidez. Apariencia. System Status.
	Tema 7. Navegación y Transiciones.
	Tema 8. Edición. Claridad. Diseñar en movimiento.
	Tema 9. Conclusiones, posibilidades de aplicación.

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:

Debates y puesta en común de ideas
Ejercicios prácticos individuales resueltos en clase
Ejercicios prácticos grupales realizados en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera autónoma por el alumno

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	30
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	45
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>75</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

La metodología de esta asignatura es teórica- práctica, buscando un aprendizaje activo, participativo y colaborativo.

Las sesiones comenzarán con una visualización de ejemplos de animaciones relacionadas con la materia a tratar en las que iremos desentrañando cómo se han solucionado los problemas y potenciado los mensajes. Posteriormente

debatiremos, comentaremos y buscaremos la manera práctica de aplicar esto a nuestro trabajo.

Desarrollaremos trabajos prácticos en los que iremos aplicando los distintos aprendizajes a nuestro propio trabajo e intereses.

Procuraremos combinar los trabajos individuales con algún trabajo grupal y con el debate y la puesta en común de los procesos realizado por cada uno, de manera que el aprendizaje sea transversal y colaborativo.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

El instrumento de evaluación serán las actividades teórico prácticas realizadas en clase y los ejercicios teóricos y prácticos entregados, que el alumno demuestre sus destrezas en la realización del ejercicio y que ha adquirido las competencias de la asignatura y aplicar lo aprendido a una variedad de situaciones. Para ello se valorará el ejercicio cotejando los puntos que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo sacados de los documentos y explicaciones de las clases teóricas.

También se valora la asistencia el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:

1. Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10
2. Trabaja y propone recursos, pero no toma la iniciativa 4 a 7
3. Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad 0 a 4

### 11.2. Criterios de evaluación

La correcta realización técnica de los ejercicios.

La coherencia y argumentación en el análisis de los trabajos propuestos.

La capacidad creativa y de adecuación a los objetivos propuestos en los ejercicios o pequeños proyectos propuestos.

El volumen y pertinencia de las referencias aportadas mediante la investigación

### 11.3. Criterios de calificación

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.

Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, por evaluación continua y superando la prueba ordinaria.

Se evaluará tanto el resultado final de cada propuesta como los bocetos y el proceso de investigación realizado.

Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.

Se darán calificaciones de cada ejercicio individualmente a lo largo del curso para facilitar la recuperación de los mismos y desarrollar de una manera efectiva la evaluación continua.

Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.

No existen faltas justificadas.

Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas



aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 4 horas.

Si se ha perdido la evaluación continua, al examen ordinario se podrán presentar los trabajos del curso, que se tendrán en cuenta, pero no se evaluarán.

#### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	80%
Actitud y participación	20%
<b>Total, ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico de 4 horas de duración	100%
<b>Total, ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico de 4 horas de duración	100%
<b>Total, ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Dependiendo de la tipología de la discapacidad	100%
<b>Total, ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Ordenador con proyector. Ordenador personal. Cámara fotográfica o móvil. Programa Adobe After Effects. Programa Adobe Photoshop
---

### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos</i></b>
Autor	SELBY, Andrew
Editorial	Parramón arquitectura y diseño, 2009
Título	<b><i>Imágenes en secuencia</i></b>
Autor	WIGAN, Mark
Editorial	Gustavi Gili, 2008

### 12.2. Bibliografía complementaria

### 12.3. Direcciones web de interés

Consultar en el aula virtual
------------------------------

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Gonzalo Cordero de Ciria
Correo electrónico	gcordero@esdmadrid.es
Departamento	Medios informáticos y audiovisuales
Categoría	profesor
Titulación Académica	Licenciado en Bellas Artes. UCM. Máster formación del profesorado UEM, Máster Análisis y Gestión de Arte Contemporáneo UB
Experiencia docente/profesional/ investigadora relacionada con la asignatura	Experiencia de años como animador y en departamentos de diseño gráfico en televisiones (tve, canal+, cuatro, etc.) y como autónomo. Varios premios nacionales e internacionales obtenidos por su trabajo en este campo.

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

--

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 7**

ASIGNATURA: Animación 2D

CURSO: Máster en Diseño interactivo

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Optativa

PROFESOR/A: Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	1		2		3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- El lenguaje de la animación		II.- Los Principios básicos de la		Animación UX	III. Apariencia	y expresividad				
TEMA	Tema 1. Concepto: Narración y expresividad	Tema 2. Planteamiento del diseño UX	Tema 3. Timing. Sincronización y desincronización	Tema 4. Movimiento. Relación y continuidad.	Tema 5. Jerarquía. Continuidad espacial.	Tema 6. Fluidez. Apariencia. System Status.	Tema 7. Navegación y Transiciones.	Tema 8. Edición. Claridad. Diseñar en movimiento.	Tema 9. Conclusiones, posibilidades de aplicación.		
ACTIVIDAD										Prueba ordinaria	Prueba extraordinaria
METODOLOGÍA	Teórico-práctica		Teórico-práctica		Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica		
COMPETENCIAS	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4		CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4		CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4		