

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-2019

Guía docente de
Animación

Especialidad de Diseño de Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Animación**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa específica
Materia	Animación
Especialidad	Diseño Grafico
Periodo de impartición	Curso 4º / 8º semestre
Nº créditos	6
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

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

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcordero@esdmadrid.es	502- 2tOPT5G44

4. Presentación de la asignatura

Animación es una asignatura optativa que se propone al detectar un interés creciente en la materia por parte del alumnado. La profundización en este campo es un complemento necesario para las asignaturas de diseño audiovisual cursadas anteriormente. La animación es una materia/disciplina decisiva a la hora de afrontar los proyectos de diseño audiovisual y dar un salto de calidad en la finalización de los mismos, un elemento relevante para la diferenciación y la profesionalización de los alumnos en esta área. Asimismo, es un añadido necesario a los estudios de ilustración ofertados en la Escuela.

Animation is an optional subject that is proposed when detecting a growing interest in the area by the students. The deepening in this field is a necessary complement to the audiovisual design subjects previously studied. Animation is a decisive discipline when facing the audiovisual design projects and to take a leap of quality in the finalization of them, an important element for the differentiation and professionalization of the students in this area. Likewise, it is a necessary addition to the illustration studies offered at the School.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

El alumno ya habrá cursado obligatoriamente las asignaturas previas de **Fotografía y audiovisuales, Iniciación al Diseño Audiovisual, Diseño Audiovisual: Postproducción, Diseño Audiovisual: Proyectos y 3D Modelado, materiales e iluminación.**

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
12CT Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y la evolución tecnológica industrial.
4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
2CEG Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6. Resultados del aprendizaje

El alumno que haya superado esta asignatura será capaz de:
 Analizar las capacidades expresivas de una animación, ya sea figurativa como abstracta.
 Conocer las diversas técnicas y materiales para la realización de animaciones.
 Realizar animaciones con un ritmo y calidad adecuados.
 Conocer la historia de la animación y sus principales autores.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Teoría de la animación	Tema 1. Historia de la animación. Maestros, corrientes, técnicas.
	Tema 2. El lenguaje de la animación, las doce reglas, las leyes de Newton
	Tema 3. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
	Tema 4. Preproducción de la animación: Guion, storyboard, Layout: encuadres, backgrounds, overlays, props
II.- Animación tradicional 2D	Tema 5. Animación tradicional: Animación directa o pose a pose, timming.
	Tema 6. Stop motion: plastilina, collage, arena, pixilación.
III.- Animación digital 2D	Tema 7. Animación en Photoshop: Creación de personajes, Model sheet: turnaround, poses, manos, bien-mal, juego de bocas.
	Tema 8. Animación en After effects. La postproducción: edición de video, ajuste de imagen, efectos, transiciones, tratamiento de audio, creación de créditos.
IV.- Animación 3D	Tema 9. Animación en 3D: rigging, texturización, iluminación.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Ejercicios prácticos resueltos en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno - Proyectos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	118
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	62
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	180

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Se realizarán exposiciones teóricas de historia de la animación y autores, así como de conceptos técnicos y estilos. Se realizarán un número amplio de ejercicios prácticos, algunos muy sencillos y rápidos orientados al aprendizaje específico de herramientas, técnicas y conceptos concretos y otros que impliquen un mayor grado de complejidad, elaboración y creatividad. Se buscará la posibilidad de asistir a algún certamen, exposición o conferencia que pueda resultar de interés para el curso.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Se realizarán ejercicios concretos de conceptos y herramientas estudiadas.
 Se realizarán presentaciones públicas de trabajos realizados a lo largo del curso.
 Examen práctico por pérdida de evaluación continua y evaluación extraordinaria.

11.2. Criterios de evaluación

Correcta comprensión de los temas planteados.
 Capacidad investigadora en la realización de trabajos teóricos
 La participación activa en el aula.
 Capacidad de análisis técnico y conceptual de proyectos de animación
 Capacidad técnica de realización de proyectos de animación
 Competencia en la investigación individual de soluciones creativas para la realización de los trabajos prácticos.
 La destreza en el uso de las técnicas y el software de uso en el aula.
 Actitud de colaboración con los compañeros.
 Cuidado y respeto por el material.

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

Aunque la evaluación de cada práctica del curso se hará sobre la película final que se entrega, el alumno guardará el proyecto y las fuentes utilizadas para comprobar su autoría.

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.

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 6 horas.

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas	80
Actitud, participación, aportaciones comunes y colaboración con los compañeros	20
Total ponderación	100%

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 %
Pruebas prácticas de 6 horas	100
Total ponderación	100%

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 %
Pruebas prácticas de 6 horas	100
Total ponderación	100%

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 %
Dependerá del tipo de discapacidad	
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Plataforma aula virtual.
 Proyector de video para presentaciones y visionados.
 Aula con ordenadores y programas de edición.
 Equipo de video.
 Plató de video con iluminación y croma.
 Material aportado por el alumno para la realización y grabación de ejercicios concretos.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>The Animator's Survival Kit</i>
Autor	WILLIAMS, Richard
Editorial	Faber & Faber
Título	<i>The moving Image Workshop</i>
Autor	FREEMAN, Heather D.
Editorial	Bloomsbury
Título	<i>Fundamentos de la animación</i>
Autor	WELLS, Paul
Editorial	Parramón
Título	<i>La animación</i>
Autor	SELBY, Andrew
Editorial	Blume
Título	<i>Animación, Nuevos proyectos y procesos creativos</i>
Autor	SELBY, Andrew
Editorial	Parramón
Título	<i>Animación Stop Motion</i>
Autor	TERNAN, Melvin
Editorial	Promopress

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Timing for Animation</i>
Autor	WHITAKER, Harold y HAIAS, John
Editorial	Focal Press
Título	<i>El mundo invisible de Hayao Miyazaki</i>
Autor	MONTERO, Laura
Editorial	T. Dolmen Editorial
Título	<i>Imágenes en secuencia</i>
Autor	WIGAN, Mark
Editorial	Gustavo Gili
Título	<i>Animation sketchbooks</i>
Autor	HEIT, Laura
Editorial	Thames & Hudson
Título	<i>Animación ilimitada</i>
Autor	FABER, Liz y WALTERS, Helen
Editorial	Ocho y medio
Título	<i>Cracking Animation</i>
Autor	LORD, Peter y SIBLEY, Brian
Editorial	Thames & Hudson

12.3. Direcciones web de interés

Consultar el aula virtual

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Consultar el aula virtual

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Cordero de Ciria, Gonzalo
Correo electrónico	gcordero@esdmadrid.es
Departamento	Medios Informáticos y Audiovisuales
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
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.

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Diseño audiovisual. Postproducción.

CURSO: 4Ga

SEMESTRE: 8º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Bloque I				Bloque II			Bloque III	
TEMA	Tema 1	Tema 2	Tema 3	Tema 4	Tema 5	Tema 5	Tema 6	Tema 6	Tema 7
ACTIVIDAD	Historia de la animación. Maestros, corrientes, técnicas	El lenguaje de la animación las doce reglas, las leyes de Newton	La ilusión del movimiento, persistencia retiniana	Preproducción de la animación: Guion, storyboard	Animación tradicional: Animación directa o pose a pose	Stop motion: plastilina, collage, arena, pixilación		Entrega y defensa.	Animación en Photoshop
METODOLOGÍA	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Práctica	Práctica	Teórico-práctica
COMPETENCIAS	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Diseño Audiovisual. Postproducción

CURSO: 4Ga

SEMESTRE: 8º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	Bloque III				Bloque IV				
TEMA	Tema 7	Tema 8	Tema 8	Tema 8	Tema 9.	Tema 9.			
ACTIVIDAD	Entrega y Defensa	Animación en After effects		Entrega y Defensa	Animación en 3D	Entrega y Defensa	Entrega final	Examen ordinario	Examen extraordinario
METODOLOGÍA	Práctica	Teórico-práctica	Práctica	Práctica	Teórico-práctica	Práctica			
COMPETENCIAS	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG	1CG 2CG 4CG 7CG 1CEG 2CEG 11CEG 12CEG		