



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

PROGRAMACIÓN DE ANIMACIONES

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo de Diseño
Denominación de la asignatura:	Programación de Animaciones
Código:	39039
Curso:	4
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Raquel Ávila Muñoz
Lengua vehicular:	Español
Página web:	www.esne.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Dña. Raquel Ávila Muñoz
Datos de contacto:
raquel.avila@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos deberán concertar cita con el profesor a través del e-mail. Las tutorías se impartirán siempre por orden de petición, los viernes de 20:15 a 21:15.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:
Manejo de las herramientas de edición gráfica: Flash, Photoshop, Illustrator, etc. Conocimientos sobre Storyboarding y Guión Aplicado. Principios y fundamentos de diseño y creatividad.
Aconsejables:
Conceptos básicos de programación. Conocimientos de edición de video y sonido. Manejo de herramientas de animación 2D/3D (After Effects, 3Dmax, Maya).

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo Programación.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Diseño Interactivo: Se imparte en 2º y sienta las bases que justifican la programación de animaciones como herramienta para las experiencias digitales interactivas. En esta asignatura han aprendido a manejar Adobe Flash. Maquetación Web con hojas de estilos: Se imparte en el primer cuatrimestre de 4º y aunque las técnicas utilizadas son diferentes, en esta asignatura también trabajan con contenidos interactivos y se tratan conceptos similares, y se les introduce en los conceptos básicos de la programación estructurada.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La programación de animaciones aporta al plan de estudios los conocimientos y capacidades necesarias para completar la formación multimedia del grado. La programación de animaciones se utiliza en la creación de webs y aplicaciones para dispositivos. Estos conocimientos son necesarios para desarrollar la actividad profesional en un área en constante demanda de especialistas.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG0 - Hablar bien en público.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Planificar el diseño de un multimedia, integrando adecuadamente diversos elementos (textos, imágenes, sonidos, animaciones, video, etc.)
- Aplicar los recursos y potencialidades de algunas herramientas estándares en el tratamiento de texto, imagen y sonido, así como en los correspondientes lenguajes de autor, con el fin de iniciarse en el diseño y producción de recursos educativos multimedia.
- Adquisición de las habilidades necesarias en un entorno profesional para afrontar la creación de piezas de animación para diferentes medios y formatos.
- Control de las diferentes fases creativas y técnicas que implica la realización de una pieza audiovisual o multimedia. Manejo de recursos y solución de problemas.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Aprendizaje de la planificación del diseño de un multimedia, integrando adecuadamente diversos elementos (textos, imágenes, sonido, animaciones, video, etc.)

- El lenguaje ActionScript
- Control programático de la ejecución de animaciones
- Comandos
- Acciones del usuario
- Sistemas de eventos
- Estados de una aplicación, cambios mediante ActionScript
- Manejo de MovieClips
- Interactividad con el usuario
- Trabajo con texto (Textos en HTML Soportado, Inclusión de imágenes, modificación de textos)
- Gestión de tipografías
- Formateado de texto
- Carga y gestión de datos externos
- Modelos de datos XML e integración en Flash
- Diferencias entre HTML DOM y XML DOM
- Display List
- Objeto Sound
- Objeto Vídeo

La programación de animaciones puede ser entendida en sentido estricto como el proceso de creación de un código fuente, a través de un determinado lenguaje de programación, con el objetivo de crear imágenes en movimiento.

En un sentido más amplio, la programación consiste en idear y ordenar las acciones necesarias para realizar un proyecto.

La constante evolución de los soportes y medios de comunicación propician un continuo cambio en el uso preeminente de uno u otro software. Un determinado programa puede ser indispensable en un momento dado y caer rápidamente en desuso ante la aparición de una nueva tecnología o los avances en el desarrollo de otra herramienta.

Es por ello que, en la asignatura Programación de Animaciones, nos centraremos en el estudio de las técnicas y habilidades que un diseñador debe dominar en su práctica profesional para la creación de imágenes en movimiento, independientemente del software que utilice.

De esta forma, analizaremos los diferentes tipos de animación remontándonos brevemente a los inicios de esta técnica. Estudiaremos en profundidad casos reales, viendo paso a paso todo el proceso creativo y analizando las diferentes formas de afrontar la realización, tanto desde el punto de vista estético como el técnico. Afrontaremos tareas concretas en las que el alumno se enfrentará a situaciones similares a las que se encontrará en una producción profesional, aprendiendo así recursos y métodos de trabajo enfocados a la solución de problemas y al aprovechamiento máximo de los recursos disponibles.

Temario detallado

- TEMA 1.- Origen y evolución de las técnicas de animación.
- TEMA 2.- Preproducción y planificación.
- TEMA 3.- Tipos y técnicas de animación.
- TEMA 4.- Factores a valorar a la hora de elegir una determinada técnica de animación.
- TEMA 5.- Tendencias estéticas.
- TEMA 6.- Factores a valorar a la hora de definir la estética de una animación.
- TEMA 7.- Medios y formatos.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
1. Origen y evolución de las técnicas de animación.	Febrero
2. Preproducción y planificación.	Febrero
3. Tipos y técnicas de animación	Febrero/Marzo
4. Factores a valorar a la hora de elegir una determinada técnica de animación	Marzo
5. Tendencias estéticas	Marzo/Abril
6. Factores a valorar a la hora de definir la estética de una animación	Abril
7. Medios y formatos	Abril/Mayo

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG0, CG4, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG0, CG4, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	20	20	40
Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG0, CG4, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG4, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Asistencia y participación	Se tendrá en cuenta el interés que muestra el alumno por la asignatura y los contenidos de la materia y su grado de participación, así como su capacidad de esfuerzo y evolución. Así mismo, se valorarán las muestras de interés, atención y puntualidad del alumno.	10%
Ejercicios y proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste a la temática definida. • Entrega en las fechas establecidas. • Creatividad e innovación. • Claridad y orden en el trabajo presentado y su exposición. 	80%
Examen	El alumno deberá demostrar creatividad y los conocimientos prácticos adquiridos.	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria, debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Trabajo autónomo

- El profesor está para resolver dudas, pero también para fomentar el trabajo autónomo. Por esta razón, y para evitar una tendencia al acaparamiento del profesor, cuando esta situación se detecte será tenida en cuenta en la calificación y se avisará al alumno.

Entregas de Trabajos

- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben presentar los trabajos realizados durante la convocatoria ordinaria que el profesor considere oportunos. Además, el profesor podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- AUMONT, Jacques (1992). La Imagen. Barcelona: Ed. Paidós.
- CULHANE, Shamus (1988). Animation from script to screen. New York: St. Martin's Press.
- SHAW, Austin (2016). Design for motion. New York: Focal Press
- WILLIAMS, Richard (2012). The animator's survival kit: Farrar, Straus and Giroux

- Manuales y tutoriales online de Adobe
- Manuales y tutoriales online de Autodesk

11. OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).