
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

Programación de Animaciones

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y gráfico

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

Módulo de Diseño

Créditos ECTS

6

Denominación de la Asignatura

Programación de Animaciones

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

33039

Profesor

Raquel Ávila Muñoz

Curso

Segundo

Lengua vehicular

Español

Semestre

Primero

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Raquel Ávila Muñoz

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno. Horario de tutorías: V (20 a 21)

Datos de Contacto

raquel.avila@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Manejo de las herramientas de edición gráfica: Photoshop, Illustrator, etc.
Conocimientos sobre storyboarding y guion aplicado. Principios y fundamentos de diseño y creatividad.

Aconsejables

Conocimientos de edición de video y sonido. Manejo de herramientas de animación 2D/3D (After Effects, 3Dmax).

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de 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.

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.

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 prepararlas 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

Al finalizar 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.

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 desarrollado

Tema 01 – Origen y evolución de las técnicas de animación.

Tema 02 – La animación como herramienta de diseño.

Tema 03 – Técnicas de animación.

Tema 04 – Preproducción.

Tema 05 – Imagen de marca y motion design.

Tema 06 – La narrativa audiovisual en motion graphics.

Tema 07 – Motion graphics en publicidad y eventos.

Tema 08 – TV Branding.

Tema 09 – Títulos de crédito.

Tema 10 – Animación y UI/UX.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
1. Origen y evolución de las técnicas de animación.	Febrero
2. La animación como herramienta de diseño.	Febrero
3. Técnicas de animación.	Febrero
4. Preproducción.	Febrero/Marzo
5. Imagen de marca y motion design.	Marzo
6. La narrativa audiovisual en motion graphics.	Marzo
7. Motion graphics en publicidad y eventos.	Marzo/Abril
8. TV Branding.	Abril
9. Títulos de crédito.	Abril
10. Animación y UI/UX.	Mayo

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases ^[L]_[SEP]
- Consulta, estudio del material bibliográfico ^[L]_[SEP]
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan.
Presentaciones públicas de los trabajos ^[L]_[SEP]
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia ^[L]_[SEP]

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Clases teóricas.	Exposición de los temas ^[L] _[SEP] 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.^[1] 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.^[1] Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios.^[1] 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.^[1] Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG4, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	-	60	60

Sistema de Evaluación

Actividades 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	• 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 criterio y los conocimientos adquiridos.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

Asistencia a Clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen 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.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

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 en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 4 (cuatro).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura 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.
- El alumno/a de convocatoria extraordinaria tendrá que realizar un examen que deberá superar para poder aprobar la asignatura.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Bearer, I. C. y P. (2017). Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica. Barcelona: Promopress.
- Betancourt, M. (2013). The History of Motion Graphics. Wildside Press.
- Brarda, M. C. (2016). Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV (Edición: 1). Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Freeman, H. D. (2017). The Moving Image Workshop: Introducing animation, motion graphics and visual effects in 45 practical projects. Bloomsbury Publishing.
- Head, Val. (2016). Designing Interface Animation. Rosenfeld media.
- Krasner, J. (2013). Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Taylor & Francis.
- Shaw, A. (2015). Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design. Focal Press
- Smashing Magazine (2015). The Web In Motion: Practical Considerations For Designing With Animation.
- Stone, R. B., & Wahlin, L. (2018). The Theory and Practice of Motion Design: Critical Perspectives and Professional Practice. Routledge.

Bibliografía complementaria

- Halas, J., Whitaker, H., & Sito, T. (2009). Timing for Animation (Edición: 2). Oxford: Routledge.
- Lasseter, J. (1987). Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation. En Proceedings of the 14th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques (pp. 35–44). New York, NY, USA: ACM.
- Thomas, F & Johnston, O. (1981). Disney Animation: The Illusion of Life. New York: Abbeville Press.

Revistas y Otras Publicaciones

- Computer Arts
- Computer Graphics World
- Stash magazine.

Webgrafía

- Motionographer: <http://motionographer.com/>
- Art of the Title: <https://www.artofthetitle.com/>

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.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá

añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.