

MEMORIA JUSTIFICATIVA PARA LA SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN DE UNA NUEVA ASIGNATURA OPTATIVA

CENTRO					
Centro Superior de Diseño y Arte Digital. CESdesign					
NOMBRE ASIGNATURA (CASTELLANO)			NOMBRE ASIGNATURA (INGLÉS)		
Animación			Animation		
DEPARTAMENTO					
Diseño Gráfico					
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA					
Se deberá hacer una breve descripción de las causas que motivan la propuesta, qué datos e informes objetivos la sustentan y cómo completan o complementan el perfil del egresado en términos de competencias					
<p>Esta asignatura está planteada para iniciar al alumno en los conceptos, lenguaje y técnicas de la animación, orientada a las necesidades del área del Diseño Gráfico.</p> <p>La animación es decisiva a la hora de dar un salto de calidad en los proyectos de diseño audiovisual, es un elemento relevante para la diferenciación y la profesionalización.</p> <p>Analizaremos y practicaremos toda clase de técnicas: animación tradicional, digital, stop motion y 3D. Conoceremos los procesos de desarrollo; preproducción, producción y postproducción. Estudiaremos el lenguaje propio de la animación y las posibilidades expresivas que nos ofrece. Manejaremos diversos programas y medios adecuados a cada uno de los modelos de animación</p>					
PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA					
Apellidos y nombre			Departamento		
Galán García, Mercedes			Diseño Gráfico		
Cuerpo:			Especialidad		
Situación administrativa					
Destino definitivo		Comisión de servicios	Expectativa de destino	Interino	
Formación específica					
Doctorado, másteres, cursos de formación especializados que, en su caso, avalen la preparación específica del profesor para la impartición de la asignatura propuesta (adjuntar cv)					
Certificado de profesionalidad en Desarrollo de Productos Audiovisuales Multimedia Interactivos. Femxa Formación Certificado de profesionalidad en Producción Fotográfica. Escuela CES Cinema 4d para la creación de personajes Diseño y modelado en 3d studio Max. Aspasia Formación Licenciada en Ciencias Económicas y Empresariales. Universidad Complutense de Madrid.					
CUPO DE PROFESORADO QUE CONSUME					
La nueva asignatura sustituye a una optativa que deja de ofertarse				SI	NO
					X
En caso positivo, indíquese a qué asignatura optativa sustituye el número de créditos de dicha asignatura:					
Número de horas de clases semanales clase semanales clase semanales docencia directa semanal que se empleará en la impartición de la asignatura optativa		6			
MEDIOS MATERIALES PARA LA IMPARTICIÓN					
En su caso, breve descripción de los medios materiales específicos para la impartición de la asignatura y su disponibilidad por parte del centro:					

El director del Centro

Fdo.: Miguel Angel Muñoz Latorre

GUÍA DOCENTE ABREVIADA DE LA ASIGNATURA OPTATIVA CUYA AUTORIZACIÓN SE SOLICITA

CENTRO: Centro Superior de Diseño y Arte Digital. Cesdesign

TITULACIÓN: Grado en Diseño Gráfico

ASIGNATURA: Animación

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Especialidad/itinerario/es título/instrumento	DISEÑO GRÁFICO	
Materia	OPTATIVAS	
Periodo de impartición³	4to Curso	
Número de créditos	6	
Nº de horas	Totales:180	Presenciales: 102
Departamento	DISEÑO GRÁFICO	
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Mercedes Galán García	mercedes.galan@escuelaces.net

3. COMPETENCIAS

Competencias transversales
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
13CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
Competencias generales
1CG Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
2CG Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
3CG Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
12CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
18CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
Competencias específicas
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

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno deberá ser capaz de analizar las capacidades expresivas de una animación.
- 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.

5. CONTENIDOS

Bloque temático	Tema/repertorio
Bloque 1. Principios básicos de la animación	Tema 1. Precine. Experimentar con la percepción, el ritmo y la velocidad. Tema 2. Las doce reglas de la animación. Tema 3. Animación directa, timing. Tema 9. Animación. Realización de un proyecto personal.
Bloque 2. Preproducción	Tema 4. Observación, investigación, estilo. Tema 5. Creación del personaje, sentimientos, ciclo de caminar, model sheet.
Bloque 3. Narración	Tema 6. Narración. Tema 7. Thumbnail y Storyboard, encuadre, composición, layout. Tema 8. Animática
Bloque 4. Reallización y postproducción	Tema 9. Realización de proyecto personal

6. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se realizarán exposiciones teóricas de historia de la animación y autores y conceptos técnicos y estilos.</p> <p>Se animará al alumno a buscar información que complemente la ofrecida en clase, tanto de ejemplos relevantes como de posibles soluciones técnicas.</p> <p>Se propondrán actividades en el aula para provocar el debate, la reflexión y el interés por las posibilidades expresivas, narrativas y creativas de la animación.</p>
Actividades prácticas	<p>Se realizarán una serie de prácticas, en un principio rápidas y centradas a aspectos técnicos y teóricos concretos, para después orientarse a la realización de la preproducción, producción y postproducción de un trabajo de animación personal sobre un tema dado.</p> <p>Se trabajará en el aula con revisiones periódicas, sprints y entregas que faciliten que la evolución del proyecto siga el desarrollo adecuado y que el trabajo se realice en el tiempo previsto y con la calidad y los resultados deseables.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Se buscará la posibilidad de asistir a algún certamen, exposición o conferencia que pueda resultar de interés para el curso.</p>

7. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

7.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Memorias, guiones, moodboards, ejercicios teóricos de los conceptos vistos en el aula y de los proyectos a desarrollar
Actividades prácticas	<p>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.</p> <p>A lo largo del curso el alumno desarrollará un proyecto de carácter personal sobre un tema dado.</p> <p>La evaluación será continua, teniendo el alumno retroalimentación e información de manera que pueda corregir sus carencias y aplicar lo aprendido en los trabajos siguientes.</p> <p>Es imprescindible que los trabajos se entreguen en su fecha para poder seguir y corregir la evolución del proyecto.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Actividades culturales según agenda.

7.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Aportación de materiales teóricos-prácticos e intercambio de referencias por parte de los estudiantes.
Actividades prácticas	<p>Se evaluarán las prácticas elaboradas a lo largo del curso mediante una rúbrica en la que se contemplarán tanto aspectos operacionales relativos al uso de las herramientas y su adecuación a la intención expresiva y comunicativa, como a aspectos relacionados con la composición, ritmo, narrativa y expresividad estudiados a través de los ejemplos e información transmitida en el aula.</p> <p>Criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Correcta comprensión y resolución de lo planteado. • Capacidad de análisis conceptual del proyecto de animación. • Capacidad investigadora en la realización de trabajos teórico-prácticos. • Competencia en la investigación individual de soluciones creativas. • Participación activa y colaboración constructiva en el aula. • Capacidad técnica para la realización de proyectos de animación.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Actividades culturales según agenda.

7.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

7.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Teórico	90%
Práctico	0%
Asistencia	10%
Total	100%

7.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Pruebas prácticas	100%
Total	100%

7.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Pruebas prácticas	100%
Total	100%

7.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Actividades teóricas	90%
Práctica adaptada a cada situación	0%
Actitud y participación	10%
Total	100%