

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

GENERACIÓN DE GRÁFICOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado de animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Expresión		
Denominación de la asignatura:	Generación de Gráficos		
Código:	50041		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Amaya Villar Navascués, Sergio Feo		
Profesor/a:	Amaya Villar Navascués, Sergio Feo		
Grupos:	4º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: Amaya.villar@live.u-tad.com Sergio.feo@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
No se requieren

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

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Módulo: Optatividad /Materia: Expresión
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
<p>La asignatura de “Generación de Gráficos” plantea el proceso de creación y animación de grafismo animado o “Motion Graphics”, necesario en diferentes procesos relacionado con el desarrollo de proyectos de animación digital.</p> <p>Está interrelacionada con Elementos de composición visual, Diseño gráfico y edición, dentro de su carácter gráfico y de Composición visual.</p>
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Mediante esta asignatura se busca comprender y realizar o diseñar animaciones, acordes con la narrativa global de su historia o con el estilo visual en el que se enmarquen las producciones animadas interrelacionadas.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE11 - Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo de la imagen en los distintos ámbitos de aplicación de la animación.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE23 - Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Comprender y utilizar los elementos fundamentales de los gráficos animados</p> <p>Aplicación y manejo de Fotogramas, guías, máscaras e interpolaciones</p> <p>Integración de Tipografías y su animación</p> <p>Capacitar al alumnos en técnicas de Compositing y animación 2d</p> <p>Utilización de filtros y efectos</p> <p>Utilización de Renderizado multi-capa</p> <p>Aplicar técnicas avanzadas de animación digital en problemas específicos</p> <p>Desarrollar escenas digitales de animación de gráficos bidimensionales o híbridos</p> <p>Diseñar procesos de animación Gráfica</p>

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1. Del diseño gráfico al Motion Graphics

1.1 Definición e Historia

1.2 Características del Motion Graphics

1.3 De la animación tradicional a la animación por ordenador

1.4 La figura del diseñador de *motion graphics* y los flujos de trabajo

1.5 Artistas destacados, software para Motion Graphics y referencias

1.6 Software especializado. After Effects: Historia, evolución y aplicaciones más usuales Ejemplos y referencias de motion graphics:

- En el cine, series e internet
- En publicidad
- En el mundo del arte y la música
- En el mundo empresarial y corporativo

Tema 2. Comenzando a familiarizarnos con After Effects

2.1 Interfaz o espacio de trabajo: Menús, herramientas, paneles y ventanas

2.2 Flujo de trabajo: Cómo crear una composición y empezar a importar material

2.3 Propiedades de las capas

2.4 Efectos que podemos aplicar

2.5 Importancia de la organización, la jerarquización y la nomenclatura.

2.6. Adobe Dynamic Link y la comunicación entre distintos programas

Tema 3. Puesta en práctica en After Effects y ejemplos de cada tendencia

3.1 Capas de formas: aprendiendo a usar keyframes

3.2 Capas de texto: tipografía en movimiento

3.3 Mates y lumas

3.4 Espacio 3D y animación de cámara en espacio 3D

3.5 Distintos tipos de efectos a aplicar

3.6 Traqueos y seguimiento de elementos con grafismo

3.7 Expresiones: el lenguaje de programación JavaScript

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Octubre
Tema 2	Noviembre
Tema 3	Diciembre

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	23	0	23
Prácticas externas		0	7	7
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15

Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	75	75
		53	97	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
PRACTICAS EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> Poner en práctica lo explicado en clase. 	10%
PRACTICAS FUERA DEL AULA.	<ul style="list-style-type: none"> Afianzar conocimientos basados en las explicaciones 	20%
EJERCICIOS PERIÓDICOS.	<ul style="list-style-type: none"> Profundizar en algunos aspectos fundamentales. 	20%
EXAMEN FINAL.	<ul style="list-style-type: none"> Muestra del trabajo y de los conocimientos adquiridos durante el curso. 	50%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrá un 60% de la nota final.
- El examen final supondrá un 40% de la nota final.
- La calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Aquellos alumnos que no alcancen el 80% de los objetivos de aprendizaje deberán presentarse a un examen final específico que contará un 100% para la nota final. Dicha convocatoria se registrará por las mismas normas generales de la evaluación no continua.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía Webgrafía básica (1-3 libros)

MARTINEZ SOTILLOS, Manuel/PANADERO, José Carlos: *After Effects CS6. Manual imprescindible*. Anaya Multimedia, 2013

MEYER, Trish / MEYER, Chris: *Creación de gráficos animados con After Effects*. Ed. Anaya Multimedia, 2005

Tutoriales sobre After Effects:

<https://podcasts.creativecow.net//after-effects-tutorials-podcast>

<http://www.videocopilot.net/search/?s=tutorials&q=AE>

<http://www.motionscript.com/>

<http://www.toolfarm.com/tutorials> <http://www.lynda.com/>

Webs en las que buscar inspiración: <http://www.ablaze-visuals.com/blog/> <http://www.artofthetitle.com/> <http://motionographer.com/>

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

LÓPEZ, Anna María: *Diseño gráfico. Fundamentos y técnicas*. Anaya Multimedia, 2012

COSSU, Matteo: *1000 trucos para diseñadores gráficos*, Promotora Prensa Internacional, 2009

GORDON, Bob/ GORDON, Maggie: *Manual de diseño gráfico digital*, Editorial Gustavo Gili, 2007

ARMENTEROS GALLARDO, Manuel: *Postproducción Digital*. Bubok Publishing S.L. 2011

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Técnica con ordenadores

MATERIALES:

Pizarra.

Equipo de proyección.

SOFTWARE:

Adobe Suite