

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:**

**Diseño de Gráficos Animados  
(2020 - 2021)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

<b>Asignatura: Diseño de Gráficos Animados</b>	<b>Código: 199470908</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Grado en Diseño</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>G047 (Publicado en 2012-04-13)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Dibujo</b></li><li>- Curso: <b>Optativas 3º y 4º</b></li><li>- Carácter: <b>Optativa</b></li><li>- Duración: <b>Segundo cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>6,0</b></li><li>- Modalidad de impartición: <b>Presencial</b></li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></li><li>- Idioma: <b>Castellano</b></li></ul>	

## 2. Requisitos para cursar la asignatura

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

<b>Profesor/a Coordinador/a: ALFONSO RUIZ RALLO</b>
- Grupo: 1
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>ALFONSO</b></li><li>- Apellido: <b>RUIZ RALLO</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Dibujo</b></li></ul>
<b>Contacto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Teléfono 1: <b>922319734</b></li><li>- Teléfono 2: <b>629263262</b></li><li>- Correo electrónico: <b>aruiz@ull.es</b></li><li>- Correo alternativo: <b>aruiz@ull.edu.es</b></li><li>- Web: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li></ul>
<b>Tutorías primer cuatrimestre:</b>

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	12:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD 106

Observaciones: Es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico

**Tutorías segundo cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	08:30	12:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	10:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	3.29 / AD106

Observaciones: Es aconsejable confirmar asistencia por correo electrónico

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Materias Optativas**  
Perfil profesional:

#### 5. Competencias

##### Específicas

**E4** - Conocer los fundamentos estéticos del diseño: morfología, estructura, color, espacio, volumen, tectónica, tipografía y composición.

**E9** - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.

**E10** - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.

##### Generales

**G1** - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la

igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.

**G2** - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.

**G3** - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinarios y multiculturales.

**G5** - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.

**G7** - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.

**G8** - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

**G9** - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

#### Básicas

**B2** - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

**B4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**B5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

#### MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE CINEMATográfico

Temas:

1. Presentación de la asignatura
2. Fundamentos del lenguaje cinematográfico 1
3. Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2

#### MÓDULO 2: LOS GRÁFICOS ANIMADOS

Temas:

4. Géneros en los gráficos animados / Visonado y comentario de títulos de crédito 1
5. Visonado y comentario de títulos de crédito 2 / Planteamiento de ejercicio de análisis de una cabecera
6. Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito

#### MÓDULO 3: PLANTEAMIENTO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS

Temas:

7. Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal
- 8 al 11. Propuesta personal: trabajo y discusión en taller

#### MÓDULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS Y ANÁLISIS DE CASOS

Temas: 12 Desarrollo de la propuesta personal en taller. Comentario en paralelo de casos clásicos de cabeceras de películas

**MÓDULO 5: PRESENTACIONES Y PUESTA EN COMÚN DE PROPUESTAS**

Temas: 13 Presentación de trabajos por parte de los alumnos, correcciones en grupo

**Actividades a desarrollar en otro idioma**

Profesor: Alfonso Ruiz

Temas:

Visionado de fragmentos de películas y series clásicas en VO

**7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante**

**Descripción**

La asignatura se basa en:

- Clases teóricas en la que se aportará al alumno información sobre narrativa cinematográfica, géneros y tecnología
- Análisis de casos, visionando una selección de títulos de crédito clásicos
- Clases teóricas sobre los géneros en el diseño de gráficos animados
- Prácticas específicas mediante software de diseño de gráficos animados
- El diseño y desarrollo por parte del alumno en formato taller de una propuesta personal de gráficos animados en cualquiera de sus géneros. Esta propuesta incluirá: fotograma clave (propuesta estilística), story board y animática
- La puesta en común de los proyectos desarrollados, que serán corregidos en grupo
- La realización de una pieza de gráficos animados de 1 minuto de duración
- La presentación de un dossier final con: propuesta de estilo, story board, animática y pieza de animación de 1 minuto de duración

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	20,00	0,00	20,0	[G1], [B2], [E10], [E4], [E9]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	30,00	0,00	30,0	[B4], [B5], [E10], [E4], [E9]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	80,00	80,0	[B4], [B5], [E10], [E4], [E9]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[G1], [G2], [G3], [G5], [G8], [G9], [B2], [G7]

Estudio y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[G1], [G2], [G5], [B2], [G7]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

BASS, JENNIFER - KIRKHAM, PAT: "Saul Bass: A Life in Film and Design". Londres.- Lawrence King, 2011  
 BETANCOURT, MICHAEL: "The History of Motion Graphics". Rockville, Maryland.-Wildside Press, 2013  
 BURCH, NOËL: "Práxis del cine". Madrid.- Fundamentos, 2004  
 HELLER, STEVEN – VIENNE, VÉRONIQUE: "100 Ideas that changed Graphic Design". Londres.- Lawrence King, 2012  
 KRASNER, JOHN: "Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics". Oxford.- Focal Press, 2013  
 VVAA: "Moving Graphics: New Directions in Motion Design. Shenyang.- Dopress, 2012

### Bibliografía Complementaria

MEGGS, PHILIP B. - PURVIS, ALSTON W.: "Historia del diseño gráfico". Barcelona.- RM Verlag, 2009

### Otros Recursos

<http://campusvirtual.ull.es>  
 El alumno dispone en el Campus Virtual de un manual de resolución de problemas con Adobe After Effects en formato PDF  
<http://pinterest.com/aruzrallo/>  
<https://www.facebook.com/pages/Diseño-para-el-mundo-real/101393639944781>  
<http://www.tumblr.com/blog/aruzrallo>  
<http://www.imdb.com>  
<http://www.artofthetitle.com/>  
<http://www.watchthetitles.com/credits>

Punto "Q" Universidad de La Laguna: <https://www.ull.es/servicios/biblioteca/servicios/puntoq/>

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

De acuerdo con el artículo 6 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016) esta asignatura se evaluará por evaluación continua. El peso fundamental de la evaluación está en el desarrollo de un proyecto personal de gráficos animados, que se acompañará de una memoria que incluirá, además de una pieza de gráficos animados en formato video de alta definición, un fotograma clave (propuesta de estilo), story board y animática.

El requisito mínimo para acceder a la evaluación continua es:

- La asistencia igual o superior a un 80% de las clases presenciales, que se verificará mediante control de asistencia y de la realización, en todas sus fases y en los plazos establecidos, de los trabajos prácticos del curso.

En las siguientes convocatorias oficiales, se procederá de la misma forma que se ha descrito en este último punto, aunque la evaluación única comprenderá, además de la entrega del proyecto de gráficos animados y todos los ejercicios, un examen teórico-práctico sobre el temario descrito en la asignatura durante el curso.

Los alumnos que no puedan examinarse mediante la evaluación continua podrán presentarse a un examen y entregar los trabajos en la fecha en que este tenga lugar. La ponderación del examen será de un 20% de la nota final.

Las calificaciones de los ejercicios superados en evaluación continua se mantendrán en las convocatorias de julio y septiembre para los alumnos en modalidad de evaluación continua que hayan asistido regularmente, participado en los debates en clase y entregado todos los ejercicios pero no hayan podido concluir el proyecto personal de gráficos animados.

La calificación se hará en base a los siguientes criterios:

**Criterio 1 (70%):** Originalidad y nivel de complejidad de la propuesta. Adecuación de las soluciones técnicas empleadas a la idea. Nivel de resultados (consecución de la idea en la propuesta práctica presentada)

**Criterio 2 (20%):** Grado de asistencia, seguimiento puntual de los ejercicios y tutorías propuestas, participación activa en las clases, capacidad de organización. Para los alumnos que no hayan asistido a un 80% de las clases este criterio corresponde a la nota del examen

**Criterio 3 (10%):** Análisis adecuado de tema, técnica, montaje, estilo, elección de tipografía y estructura

OBSERVACIONES:

- Se considerará que el alumno o alumna se ha presentado en primera convocatoria cuando haya entregado al menos uno de los trabajos del curso

#### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[B2], [E10], [E4], [E9]	Originalidad y nivel de complejidad de la propuesta. Adecuación de las soluciones técnicas empleadas a la idea. Nivel de resultados (consecución de la idea en la propuesta práctica presentada)	70,00 %
Escalas de actitudes	[G3], [G8], [G9], [B4], [B5], [E10], [E4], [E9]	Grado de asistencia, seguimiento puntual de los ejercicios y tutorías propuestas, participación activa en las clases, capacidad de organización	20,00 %
Ejercicio escrito de análisis de un caso clásico	[G1], [G2], [G5], [E10], [E4], [E9], [G7]	Análisis adecuado de tema, técnica, montaje, estilo, tipografía y estructura	10,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

El alumno será capaz de:

- Conocer los ámbitos de aplicación del proyecto de gráfica animada
- Conocer los software y hardware estándar de producción de gráficos animados
- Conocer los fundamentos de animación digital y diseño de gráficos animados
- Desarrollar una propuesta de diseño mediante herramientas de gráficos animados que pueda ser desarrollada o aplicada a un proyecto de TFG

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La asignatura se estructura en 2 clases semanales de dos horas según se describe en el cronograma adjunto. La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente

Segundo cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	01	01 Presentación	4.00	1.00	5.00
Semana 2:	02, 03	02 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 1 03 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2	4.00	2.00	6.00
Semana 3:	04, 05	04 Géneros en el Motion Graphics / Visonado y comentario de títulos de crédito 1 05 Visonado y comentario de títulos de crédito 2 / Planteamiento de ejercicio de análisis de una cabecera	4.00	8.50	12.50
Semana 4:	06, 07	06 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito 07 Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal	4.00	8.50	12.50
Semana 5:	08, 09	08 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller 09 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller	4.00	2.00	6.00
Semana 6:	10	10 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller	2.00	8.50	10.50



Semana 7:	10	11 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller 12 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 8:	10	13 Desarrollo de proyecto 14 Desarrollo de proyecto	2.00	8.50	10.50
Semana 9:	10	15 Desarrollo de proyecto 16 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 10:	10	17 Desarrollo de proyecto 18 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 11:	10	19 Desarrollo de proyecto 20 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 12:	10	21 Desarrollo de proyecto 22 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 13:	10	23 Desarrollo de proyecto 24 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 14:	10	25 Desarrollo de proyecto 26 Desarrollo de proyecto	4.00	0.00	4.00
Semana 15 a 17:		27 Trabajos, presentaciones y correcciones 28 Trabajos, presentaciones y correcciones	8.00	0.00	8.00
Total			60.00	90.00	150.00