Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA (ESCENARIO 1):

Diseño de Gráficos Animados
(2021 - 2022)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Diseño de Gráficos Animados	Código: 199470908

- Centro: **Facultad de Bellas Artes**
- Lugar de impartición: **Facultad de Bellas Artes**
- Titulación: **Grado en Diseño**
- Plan de Estudios: **G047 (Publicado en 2012-04-13)**
- Rama de conocimiento: **Artes y Humanidades**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamento/s:
  Bellas Artes
- Área/s de conocimiento:
  Dibujo
- Curso: **Optativas 3º y 4º**
- Carácter: **Optativa**
- Duración: **Segundo cuatrimestre**
- Créditos ECTS: **6,0**
- Modalidad de impartición: **Presencial**
- Horario: **Enlace al horario**
- Dirección web de la asignatura: **http://www.campusvirtual.ull.es**
- Idioma: **Castellano**

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: ALFONSO RUIZ RALLO

- Grupo: **1**

General
- Nombre: **ALFONSO**
- Apellido: **RUIZ RALLO**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

Contacto
- Teléfono 1: **922319734**
- Teléfono 2: **629263262**
- Correo electrónico: **aruiz@ull.es**
- Correo alternativo: **aruiz@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer 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 / 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 interdisciplinares 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:
04. Géneros en los gráficos animados
05. Visonado y comentario de títulos de crédito
06. Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito
MÓDULO 3: PLANTEAMIENTO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS
Temas:
07. Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal
08. Propuesta personal: trabajo y discusión en taller
MÓDULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS Y ANÁLISIS DE CASOS
Temas:
08 Desarrollo de la propuesta personal en taller. Comentario en paralelo de casos clásicos de cabeceras de películas

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 ralización 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

Dado que se garantiza la distancia de seguridad y las medidas preventivas del Covid-19 en el aula, la asignatura se impartirá presencialmente, pudiéndose impartir onlines las clases hasta la semana 6 en el caso de que fuera necesario un confinaiento.

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	[B2], [G1], [E10], [E9], [E4]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	30,00	0,00	30,0	[B5], [B4], [E10], [E9], [E4]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	80,00	80,0	[B5], [B4], [E10], [E9], [E4]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[B2], [G9], [G8], [G7], [G5], [G3], [G2], [G1]
Estudio y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[B2], [G7], [G5], [G2], [G1]
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 disponde en el Campus Virtual de un manual de resolución de problemas con Adobe After Effects en formato PDF

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

http://pinterest.com/aruizrallo/

https://www.facebook.com/pages/Diseño-para-el-mundo-real/101393639944781

http://www.tumblr.com/blog/aruizrallo

http://www.imdb.com

http://www.artofthetitle.com/

http://www.watchthetitles.com/credits

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 ser 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], [E9], [E4]	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	[B5], [B4], [G9], [G8], [G3], [E10], [E9], [E4]	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	[G7], [G5], [G2], [G1], [E10], [E9], [E4]	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:	Lunes y martes no lectivo		0.00	0.00	0.00
Semana 2:	01, 02	01 Presentación de la asignatura 02 Fundamentos del lenguaje cinematográfico	4.00	1.00	5.00
Semana 3:	02, 03, 04, 05	03 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2 04 Visonado y comentario de títulos de crédito / Los géneros en los Motion Graphics	4.00	2.00	6.00
Semana 4:	Lunes y martes de Carnaval. No lectivo		0.00	2.00	2.00

Semana 5:	08, 09	05 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (1) 06 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (2)	4.00	2.00	6.00
Semana 6:	06	07 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (3) 08 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (4)	4.00	2.00	6.00
Semana 7:	06, 07	09 Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal 10 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller	4.00	8.00	12.00
Semana 8:	08	11 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller 12 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller	4.00	8.00	12.00
Semana 9:	08	13 Desarrollo de proyecto 14 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 10:	Lunes 18 de abril: patrón de la Facultad 08	15 Desarrollo de proyecto 2.00 8.00 10.00	2.00	8.00	10.00
Semana 11:	08	16 Desarrollo de proyecto 17 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 12:	08	18 Desarrollo de proyecto 19 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 13:	08	20 Desarrollo de proyecto 21 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 14:	08	22 Desarrollo de proyecto 23 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 15:	08	24 Desarrollo de proyecto 25 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 16 a 18:	09	26 Presentaciones y correcciones Examen	10.00	8.00	18.00
		Total	60.00	90.00	150.00