

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Diseño de Gráficos Animados  
(2022 - 2023)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: <b>Diseño de Gráficos Animados</b>	Código: <b>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: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></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: <b>G1</b>
<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

**Profesor/a: NOA REAL GARCÍA**

- Grupo: **G1**

**General**

- Nombre: **NOA**
- Apellido: **REAL GARCÍA**
- Departamento: **Bellas Artes**
- Área de conocimiento: **Dibujo**

**Contacto**

- Teléfono 1:
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **nrealgar@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **https://noareal.com**

**Tutorías primer cuatrimestre:**

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
27-09-2022	18-02-2023	Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B

27-09-2022	18-02-2023	Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
30-01-2023	18-02-2023	Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
30-01-2023	18-02-2023	Jueves	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	28B
Observaciones:						

#### 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 CINEMATOGRAFICO

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

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

Temas: 09 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

### Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)

### 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	[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 dispone en el Campus Virtual de un manual de resolución de problemas con Adobe After Effects en formato PDF  
<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 artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria de la asignatura, salvo los casos previstos en los artículos 5.4. y 5.5. La evaluación continua requerirá cumplir los siguientes requisitos:

- Asistencia al menos a un 80% de las clases y actividades programadas, que se verificará por medio de control de firmas. Por debajo de ese nivel de asistencia se considera que no se cumplen las condiciones mínimas para la evaluación continua y por tanto la nota en primera convocatoria será "No presentado", pudiendo concurrir en la siguiente convocatoria por evaluación única.
- En la modalidad de evaluación continua, los trabajos entregados fuera de plazo no se contabilizarán para la nota final. La EVALUACIÓN CONTINUA constará de las siguientes pruebas:
  - Realización del desarrollo de un proyecto de animación, con una ponderación del 30%

- Realización de un proyecto de animación, con una ponderación del 50%
- Realización de una memoria sobre el proyecto, con una ponderación del 10%
- Escala de actitudes, con una ponderación del 10%

De manera general, en la segunda convocatoria, la asignatura se evaluará por EVALUACIÓN CONTINUA. El alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

Solo accederán a la EVALUACIÓN ÚNICA aquellos alumnos y alumnas que hayan solicitado esta modalidad de evaluación.

La EVALUACIÓN ÚNICA consiste en las siguientes pruebas:

- Entrega de un proyecto de animación (desarrollo, diseño y producción), con una ponderación del 80%
- Entrega de una memoria sobre el proyecto, con una ponderación del 10%
- realización de una prueba escrita sobre los contenidos de la asignatura, con una ponderación del 10%

Las pruebas de evaluación única se realizarán en las fechas establecidas para cada convocatoria en el Calendario de Exámenes del Grado en Diseño (<https://www.ull.es/grados/disenio/informacion-academica/horarios-y-calendario-examenes/>).

Para su realización, se atenderá a lo establecido en el REC

([https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28275/Regl.%20Evaluacion%20Calificacion%20CG%2021\\_06\\_2022%20Fdo.pdf](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/28275/Regl.%20Evaluacion%20Calificacion%20CG%2021_06_2022%20Fdo.pdf))

#### 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)	80,00 %
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	10,00 %
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:	01, 02	01 Presentación de la asignatura 02 Fundamentos del lenguaje cinematográfico	4.00	4.00	8.00
Semana 2:	03, 04	03 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2 04 Visonado y comentario de títulos de crédito / Los géneros en los Motion Graphics	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	05, 06	05 Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal 06 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (1)	4.00	2.00	6.00
Semana 4:	Lunes y martes de Carnaval. No lectivo		0.00	2.00	2.00
Semana 5:	07, 08	07 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (2) 08 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (3)	4.00	2.00	6.00
Semana 6:	09, 10	09 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (4) 10 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (5)	4.00	2.00	6.00
Semana 7:	11, 12	11 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (6) 12 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller	4.00	8.00	12.00
Semana 8:	13, 14	13 Desarrollo de proyecto 14 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 9:	15, 16	15 Desarrollo de proyecto 16 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 10:	Lunes 10 de abril: patrón de la Facultad 17	17 Desarrollo de proyecto	2.00	8.00	10.00

Semana 11:	18, 19	18 Desarrollo de proyecto 19 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 12:	20, 21	20 Desarrollo de proyecto 21 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 13:	22	22 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 14:	23, 24	23 Desarrollo de proyecto 24 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50
Semana 15:	Semanas 15 a 16	25 Presentaciones y correcciones Examen	4.00	8.50	12.50
Total			54.00	90.00	144.00