

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Diseño de Gráficos Animados
(2024 - 2025)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Diseño de Gráficos Animados	Código: 199470908
<ul style="list-style-type: none">- 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 de matrícula y calificación

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: NOA REAL GARCÍA
- Grupo: G1 y PA101
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: NOA- Apellido: REAL GARCÍA- Departamento: Bellas Artes- Área de conocimiento: Dibujo
Contacto <ul style="list-style-type: none">- Teléfono 1:- Teléfono 2:- Correo electrónico: nrealgar@ull.edu.es- Correo alternativo: extnrealgar@ull.edu.es- Web: https://noareal.com
Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:30	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B

Observaciones: Se recomienda solicitar cita previa para la tutoría vía email a nrealgar@ull.edu.es. Las tutorías serán preferentemente presenciales, pero se podrán realizar en casos puntuales (hasta un máximo del 50% podrá ser realizado de manera telemática) por Google Meet, con la dirección del correo nrealgar@ull.edu.es Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B
Todo el cuatrimestre		Martes	10:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD 28B

Observaciones: Se recomienda solicitar cita previa para la tutoría vía email a nrealgar@ull.edu.es. Las tutorías serán preferentemente presenciales, pero se podrán realizar en casos puntuales (hasta un máximo del 50% podrá ser realizado de manera telemática) por Google Meet, con la dirección del correo nrealgar@ull.edu.es Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante.

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 0. DISEÑO DE GRÁFICOS ANIMADOS

00. Presentación de la asignatura

MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Temas:

01. Fundamentos del lenguaje cinematográfico 1

02. Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2

MÓDULO 2: LOS GRÁFICOS ANIMADOS

Temas:

- 03. Evolución del diseño de gráficos animados y géneros
- 04. Evolución e historia de los títulos de crédito
- 05. Visonado y comentario de títulos de crédito

MÓDULO 3. *SOFTWARES* DE EDICIÓN DE VÍDEO

- 06. Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito

MÓDULO 4: PLANTEAMIENTO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS

Temas:

- 07. *Storyboard* / Animática. Planteamiento proyecto personal
- 08. Propuesta personal: trabajo y discusión en taller

MÓDULO 5: DESARROLLO DE PROYECTO DE GRÁFICOS ANIMADOS Y ANÁLISIS DE CASOS

Temas:

- 09. Desarrollo de la propuesta personal en taller. Comentario en paralelo de casos clásicos de cabeceras de películas

MÓDULO 6: PRESENTACIONES Y PUESTA EN COMÚN DE PROPUESTAS

Temas:

- 10. Presentación de trabajos por parte de los alumnos, correcciones en grupo

Actividades a desarrollar en otro idioma

Visionado de fragmentos de películas y series clásicas en V.O.

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)
Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje basado en Problemas (PBL), Aprendizaje cooperativo, Método o estudio de casos, Simulación

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

Uso de la inteligencia artificial

El estudiantado no podrá hacer un uso de la Inteligencia Artificial que pueda impedir su crecimiento académico personal o impedirle comprender los conceptos de esta asignatura.

Se permite el uso de IA en los siguientes casos:

- Revisar un texto e indicar los puntos débiles o elementos de mejora que podría incorporarse.
- Mejorar el estilo de un texto.
- Complementar o crear un recurso o pequeño fragmento de imagen siempre garantizando que el resultado sea original y creativo.

Recuerda que la salida de la IA debe considerarse como un primer borrador sobre el que trabajar y que debes referenciar su uso.

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	[E9], [B2], [G1], [E10], [E4]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	30,00	0,00	30,0	[E9], [B4], [E10], [B5], [E4]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	80,00	80,0	[E9], [G8], [B4], [E10], [G2], [G5], [B5], [G1], [E4], [G9]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	10,00	10,0	[G8], [B2], [G2], [G5], [G7], [G1], [G3], [G9]

Estudio y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[G1], [G2], [G5], [G7], [B2]
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

SOLANA, GEMMA - BONEU, ANTONIO: "Uncredited. Diseño gráfico y títulos de crédito". Barcelona, Index Book, 2007.

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>

<https://www.ivetymichuco.com/>

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 las personas que se acojan al artículo 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 de ejercicios del módulo sobre fundamentos cinematográficos, con una ponderación del 10%
- Realización del desarrollo de un proyecto de animación, con una ponderación del 20%
- Realización de un proyecto de animación, con una ponderación del 40%
- Realización de una presentación oral y memoria sobre el proyecto, con una ponderación del 20%
- 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 y para aquellas personas que han asistido a clase menos del 80%.

La EVALUACIÓN ÚNICA consiste en las siguientes pruebas:

- Realización de ejercicio sobre tipos de plano, con una ponderación del 15%
- Entrega de un proyecto de animación (desarrollo, diseño y producción), con una ponderación del 50%
- Entrega de una memoria sobre el proyecto, con una ponderación del 20%
- Realización de una prueba escrita sobre los contenidos de la asignatura, con una ponderación del 15%

Para poder superar la asignatura por esta tipología de evaluación, ninguno de los módulos puede estar suspendido

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://drive.google.com/file/d/1FBCQXjuY6oNsbQSbNVHcF-jAYoGXmP5Q/view>

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[E9], [B2], [E10], [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	[E9], [G8], [E10], [B4], [B5], [G3], [E4], [G9]	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	[E9], [E10], [G2], [G5], [G7], [G1], [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:	00, 01, 02	00 Presentación de la asignatura 01 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 1 02 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2	4.00	4.00	8.00

Semana 2:	02, 03	02 Fundamentos del lenguaje cinematográfico 2 03 Evolución del diseño de gráficos animados y géneros	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	04, 05, 06	04 Evolución e historia de los títulos de crédito 05 Visonado y comentario de títulos de crédito 06 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (1)	4.00	2.00	6.00
Semana 4:	07, 08	06 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (2) 06 Introducción a la tecnología para el diseño de títulos de crédito (3)	4.00	0.00	4.00
Semana 5:	06, 07	06 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (4) 07 Story Board / Animática. Planteamiento proyecto personal	4.00	2.00	6.00
Semana 6:	Lunes y martes de Carnaval. No lectivo		0.00	8.00	8.00
Semana 7:	08, 06	08 Propuesta personal: trabajo y discusión en taller 06 Introducción a la tecnología para el diseño de gráficos animados (5)	4.00	8.00	12.00
Semana 8:	09	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 09 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 9:	09	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 09 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 10:	09	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 09 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 11:	09	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 09 Desarrollo de proyecto	4.00	8.00	12.00
Semana 12:	Periodo vacacional		4.00	8.00	12.00
Semana 13:	09	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 09 Desarrollo de proyecto	4.00	8.50	12.50

Semana 14:	09, 10	Clases prácticas. 09 Desarrollo de proyecto 10 Presentación de trabajos por parte de los alumnos, correcciones en grupo	4.00	8.50	12.50
Semana 15 a 17:	10	Evaluación única	8.00	4.00	12.00
Total			60.00	90.00	150.00