

**Curso 2019-2020**

e/s/d/  
madrid

escuela superior de diseño

Dirección General de Universidades y  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN  
E INVESTIGACIÓN



**Comunidad de Madrid**

**GUÍA DOCENTE DE  
Animación 2D  
Optativa del Máster de Diseño Interactivo**

**Máster de Diseño  
Interactivo**

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 12 DE JULIO DE 2019**



**TITULACIÓN: Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño  
(nivel grado)**

**ASIGNATURA: Iniciación al Diseño Audiovisual**

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Optativa	
<b>Carácter</b>	Teórico - Práctico	
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Máster de Diseño Interactivo	
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico	
<b>Periodo de impartición</b>	1er. semestre	
<b>Número de créditos</b>	3	
<b>Número de horas</b>	Totales: 75	Presenciales: 30
<b>Departamento</b>	Departamento de Medios informáticos y audiovisuales	
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin requisitos previos	
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Castellano	

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcordero@esdmadrid.es

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Cordero de Ciria, Gonzalo	gcordero@esdmadrid.es	Mi

### 4. COMPETENCIAS

Para cumplimentar este apartado, seleccionar entre las competencias transversales, generales y específicas de especialidad establecidas en los correspondientes Reales Decreto de Título, aquellas a cuyo logro contribuye esta asignatura

Competencias transversales
<b>CT01.</b> Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
<b>CT02.</b> Realizar proyectos de diseño interactivo apropiados a los condicionantes comunicativos, tecnológicos y capaces de atender a los requerimientos de accesibilidad a la información.
<b>CT03.</b> Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
<b>CT04.</b> Dominar las herramientas de gestión y presentación de proyectos y utilizar lenguajes para investigar, analizar, interpretar y articular ideas e información.
Competencias generales
<b>CB01.</b> Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y en la aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
<b>CB02.</b> Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
<b>CB05.</b> Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.



**CB07.** Reconocer la necesidad del cambio y tener las habilidades para actuar de forma independiente, anticipar y adaptarse a las transformaciones en contextos de ambigüedad e incertidumbre.

**Competencias específicas**

**CE01** Conocer los fundamentos básicos de la animación tanto tradicional como digital.

**CE02** Entender y aplicar las diversas técnicas propias de la animación 2D: rotoscopia, morphing.

**CE03** Conocer el manejo de las aplicaciones informáticas más comunes para la animación 2D.

**5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El alumno deberá ser capaz de conocer las posibilidades que implica la utilización de elementos animados en los diseños interactivos. Analizar las capacidades expresivas de una animación, ya sea figurativa como abstracta. Realizar animaciones con un uso del timing, el ritmo y la transición adecuadas a nuestros objetivos. Idear animaciones que contribuyan a un propósito definido por un proyecto de Diseño interactivo.

**6. CONTENIDOS**

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- El lenguaje de la animación	Tema 1. Concepto: Narración y expresividad
	Tema 2. Planteamiento del diseño UX
II.- Los principios básicos de la animación UX	Tema 3. Timing. Sincronización y desincronización
	Tema 4. Movimiento. Relación y continuidad.
	Tema 5. Jerarquía. Continuidad espacial.
III.- Apariencia y expresividad	Tema 6. Fluidez. Apariencia. System Status.
	Tema 7. Navegación y Transiciones.
	Tema 8. Edición. Claridad. Diseñar en movimiento.
	Tema 9. Conclusiones, posibilidades de aplicación.

**7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE**

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	a: 30 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 45 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>a + b = 75 horas</b>



## 8. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

<b>Actividades teóricas</b>	Las sesiones comenzarán con una visualización de ejemplos de animaciones relacionadas con la materia a tratar en las que iremos desentrañando cómo se han solucionado los problemas y potenciado los mensajes. Posteriormente debatiremos, comentaremos y buscaremos la manera práctica de aplicar esto a nuestro trabajo. Se invitará al alumno a buscar información que complemente la ofrecida en el aula, tanto de ejemplos relevantes como de posibles soluciones técnicas.
<b>Actividades prácticas</b>	Desarrollaremos trabajos prácticos en los que iremos aplicando los distintos aprendizajes a nuestro propio trabajo e intereses. Procuraremos combinar los trabajos individuales con algún trabajo grupal y con el debate y la puesta en común de los procesos realizado por cada uno, de manera que el aprendizaje sea transversal y colaborativo.
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	Se buscará la posibilidad de asistir a algún certamen, exposición o conferencia que pueda resultar de interés para el curso.

## 9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades teóricas</b>	Actitud y participación. Los ejercicios prácticos asociados a los contenidos teóricos.
<b>Actividades prácticas</b>	La evaluación en clase entre todos los alumnos de los ejercicios realizados. La evaluación del profesor de los ejercicios realizados.
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	(Si se realiza) Evaluación de las propuestas planteadas.

### 9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades teóricas</b>	El reflejo de su conocimiento en los ejercicios prácticos. Aportación de materiales teóricos-prácticos e intercambio de referencias por parte de los estudiantes.
<b>Actividades prácticas</b>	La correcta realización técnica de los ejercicios. La capacidad creativa, estética y de adecuación a los objetivos propuestos en los ejercicios que permitan esas capacidades. La capacidad oral en la defensa de los proyectos. La capacidad investigadora.
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	(Si se realiza) Participación activa, La realización correcta de las propuestas planteadas. Niveles de participación en las dinámicas del taller por parte de los estudiantes.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente.

Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay dos modalidades que son excluyentes entre sí, la evaluación continua y la superación de la prueba ordinaria.

Aunque la evaluación de cada ejercicio del curso se hará sobre el archivo final que se entrega, el alumno guardará los archivos originales del proceso para comprobar su autoría.

Se tendrá en cuenta la evolución del alumno, es decir, se dará mayor importancia a los últimos trabajos como representación del fin de un proceso.



Si el alumno o no ha podido presentar las prácticas en la fecha solicitada, podrá presentarlas en la semana previa al examen ordinario. La no presentación en la fecha pedida conllevará la pérdida de un 25% de la nota de ese ejercicio.

La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.

No existen faltas justificadas.

Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una práctica en la que se aplicarán las técnicas aprendidas durante el curso. La duración del examen será de 4 horas.

### 9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	90%
Actitud y participación	10%
Total	100%

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua y duración de la prueba

Instrumentos	Ponderación
Práctica de 4 horas	100%
Total	100%

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria y duración de la prueba

Instrumentos	Ponderación
Práctica de 4 horas	100%
Total	100%

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Dependerá del tipo de discapacidad	100%
Total	100%



## **10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES. CRONOGRAMA**

Los responsables de las asignaturas deberán ofrecer a los estudiantes una planificación temporal de los contenidos de las asignaturas, asociándoles el tipo de metodología docente que será aplicada, así como las evaluaciones previstas.

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Animación 2D

CURSO: Master en Diseño Interactivo

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Optativa

PROFESOR: Cordero de Ciria, Gonzalo

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>ACTIVIDADES TEÓRICO/PRÁCTICAS</b>									
BLOQUE	Bloque I		Bloque II			Bloque III			
TEMA	Tema 1	Tema 2	Tema3	Tema 4	Tema 5	Tema 6	Tema 7	Tema 8	Tema 9
ACTIVIDAD	Clases teórico –prácticas (narración)	Clases teórico –prácticas (diseño UX)	Clases teórico –prácticas (timing)	Clases teórico –prácticas (relación)	Clases teórico –prácticas (continuidad)	Clases teórico –prácticas (papariencia)	Clases teórico –prácticas (navegación)	Clases teórico –prácticas (diseño en movimiento)	Clases teórico –prácticas (conclusiones)
METODOLOGÍA	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica
COMPETENCIAS	CB01, CB02, CB04, CB05, CB07, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4								

Nota: los profesores o profesoras encargados de impartir esta asignatura podrán modificar, por razones de ajuste de calendario, las fechas de entrega de las actividades programadas en este cronograma.





## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS<sup>1</sup>

Plataforma aula virtual  
Ordenador con proyector.  
Ordenador personal.  
Cámara fotográfica o móvil.  
Programa Adobe After Effects.  
Programa Adobe Photoshop

### 11.1. Bibliografía general

<b>Título</b>	<i>Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos</i>
<b>Autor</b>	SELBY, Andrew
<b>Editorial</b>	Parramón arquitectura y diseño, 2009

<b>Título</b>	<i>Imágenes en secuencia</i>
<b>Autor</b>	WIGAN, Mark
<b>Editorial</b>	Gustavi Gili, 2008

### 11.2. Bibliografía complementaria

<b>Título</b>	
<b>Autor</b>	
<b>Editorial</b>	

<b>Título</b>	
<b>Autor</b>	
<b>Editorial</b>	

### 11.3. Direcciones web de interés

<b>Dirección 1</b>	Consultar el aula virtual
--------------------	---------------------------

### 11.4 Otros materiales y recursos didácticos

<sup>1</sup> Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.