

Ciclo Formativo Superior / Medio	Año: 2023-2024
Especialidad: Animación	Curso: 2º
Asignatura: Técnicas de animación	
Professorat: Belén Gómez Duet	Horas semanales: 5
e-mail: gomezb@easdalcoi.es	

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1. Introducción al módulo formativo 2. Objetivos 3. Contenidos 4. Planificación y temporización
5. Metodología 6. Evaluación 7. Actividades extraescolares 8. Recursos 9. Bibliografía

1. Introducción al módulo formativo.

Marco normativo

Identificación del título:

- Denominación: Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación.
- Nivel: Grado superior de las enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.
- Duración total del ciclo: dos mil horas.
- Familia profesional artística: Comunicación gráfica y audiovisual.
- Referente europeo: CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).

Normativa aplicable:

- Real Decreto 1427/2012, de 11 de octubre, por el que se constituye la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, se establece el título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación perteneciente a dicha familia profesional artística y se aprueban las correspondientes enseñanzas mínimas.
- DECRETO 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, por el que se establece el currículo de las enseñanzas artísticas profesionales correspondientes al título de Técnico Superior de Artes Plásticas y Diseño en Animación, perteneciente a la familia profesional artística de Comunicación Gráfica y Audiovisual, en el ámbito de la Comunitat Valenciana.
- RESOLUCIÓN de 6 de julio de 2023, del secretario autonómico de Educación y Formación Profesional, de la Conselleria de Educación, Cultura y Deporte, por la que se dictan instrucciones sobre ordenación académica y de organización de la actividad

docente de los centros docentes de la Comunitat Valenciana que durante el curso 2023-2024 imparten enseñanzas profesionales de Artes Plásticas y Diseño.

Identificación del módulo formativo:

Denominación: Técnicas de animación

2. Objetivos Pedagógicos.

Los objetivos generales que debe alcanzar el alumnado para superar con éxito este módulo (Real Decreto 179/2014) son:

1. Utilizar con destreza técnicas tradicionales y digitales de animación en la realización de piezas de animación.
2. Utilizar las técnicas de animación como recursos expresivos y de creación de imágenes en movimiento.
3. Dominar las técnicas 2D y 3D y las tecnologías actuales de animación en la realización de ejercicios de la especialidad.
4. Comprender el proceso de elaboración de los dibujos animados y saber planificar y llevar a cabo las diferentes etapas del trabajo atendiendo a las especificaciones del mismo.
5. Seleccionar y utilizar las técnicas más adecuadas a los objetivos comunicacionales y las especificaciones temáticas y estilísticas del proyecto.
6. Conciliar conocimientos y habilidades en la construcción e integración de fondos, escenarios y elementos 2D y 3D.

3. Contenidos.

El DECRETO 179/2014, de 10 de octubre, del Consell, establece cuales son los contenidos incluidos en este módulo formativo:

1. Principios básicos de la animación.
2. Técnicas, materiales, recursos y tecnología de la imagen animada.
3. Técnicas tradicionales y digitales 2D. Elementos de la expresión bidimensional.
4. Técnicas tradicionales y digitales 3D. Elementos de la expresión tridimensional.
5. Los recursos de expresión 2D y 3D y su aplicación a un proyecto de animación.
6. La ordenación del espacio escenográfico.

7. La iluminación para animación.
8. La ilusión del movimiento, la persistencia retiniana. El movimiento de personajes, objetos y escenarios.
9. La planificación y realización del proyecto de animación. Guión. Diseño y caracterización de personajes, escenarios y ambientación, maquetas. Preproducción y postproducción. Control de calidad en cada etapa del proyecto

Unidades didácticas

Los contenidos anteriores se estructuran en las siguientes unidades didácticas para alcanzar de una manera óptima los objetivos perseguidos:

UNIDAD 1. Herramientas de animación

1. Interfaz
2. Tipos de capas
3. Tipos de keyframes
4. Editor de gráficos
5. Prácticas

UNIDAD 2. Principios de la animación aplicados a la animación 2D de objetos simples.

1. Las formas simples. Características. Modificadores.
2. Principios de animación
3. Prácticas

UNIDAD 3. Animación de texto

1. Canal alpha y Track Matte
2. El panel de texto
3. Los animadores
4. Prácticas

UNIDAD 4. ESPACIO 3D

UNIDAD 5. Animación de personajes

1. Puppet tool
2. Duik Bassel
3. Prácticas

UNIDAD 6. Motion graphics

Realización de una animación basada en textos y/o iconos. Esta unidad se complementará con la asignatura de proyectos.

4. Planificación y temporización.

	UNIDAD DIDÁCTICA	OBJETIVO PEDAGÓGICO
SEPTIEMBRE	UNIDAD 1. Herramientas de animación	1-2-4
OCTUBRE	UNIDAD 1. Herramientas de animación	
NOVIEMBRE	UNIDAD 2. Principios de la animación aplicados a la animación 2D de objetos simples.	1-2-3-4
	UNIDAD 3. Animación de texto	
DICIEMBRE	UNIDAD 4. ESPACIO 3D	Todos
ENERO	UNIDAD 5. Animación de personajes	Todos
FEBRERO	UNIDAD 6. Motion graphics	Todos
MARZO		

El cumplimiento de esta distribución temporal dependerá del ritmo de curso alcanzado en el grupo, y el número de contenidos y/o actividades por cada bloque didáctico será susceptible de ser ampliado o reducido. Igualmente se contempla la posibilidad de alterar el orden secuencial de las unidades didácticas en base a lograr un mayor rendimiento del grupo. En cualquier caso, las posibles modificaciones que sufra esta distribución se efectuarán bajo criterios pedagógicos y con el consentimiento del departamento.

5. Metodología didáctica.

La metodología didáctica empleada en esta programación promoverá las capacidades clave del alumnado y la integración de los contenidos. Entre estas capacidades destacan la autonomía, la iniciativa, la capacidad de resolución de problemas, el trabajo en equipo y la responsabilidad en el trabajo.

Nos encontramos ante una asignatura fundamentalmente práctica y, por ello, se potenciará su

carácter instrumental y sus posibilidades de experimentación, favoreciendo la variedad de soluciones y buscando desarrollar en el alumnado el dominio de las herramientas necesarias para desarrollar proyectos de animación audiovisual.

Dependiendo del número de alumnado matriculado y las características de los diferentes ejercicios se podrá dividir la clase en grupos más pequeños para facilitar la participación y conseguir mayor efectividad en el aprendizaje.

La asignatura se desarrollará a partir de actividades de trabajo presencial y autónomo, priorizando estrategias metodológicas encaminadas a promover tanto el trabajo en equipo como el personal.

Las actividades de trabajo presencial serán las siguientes:

- Clase presencial: la profesora iniciará la asignatura con una breve introducción teórica sobre el tema a tratar y el visionado de audiovisuales de animación de diferentes géneros y formatos.

Para asegurar la asimilación de los contenidos teóricos se trabajará de forma práctica en clase se facilitará documentación y bibliografía complementaria para un proceso de autoaprendizaje, junto con el análisis y comentario de casos, se profundizará en aspectos técnicos del manejo de los diferentes equipos y software y se facilitará la participación en discusiones y debates para la formación de una actitud crítica y el empleo de una terminología adecuada del medio.

La profesora deberá hacer servir una metodología activa, dinamizar los procesos, facilitar los aprendizajes, orientar en los procesos de trabajo y situar al alumnado por una parte como emisor de mensajes audiovisuales y, por otra, como receptor crítico de los mismos.

- Trabajo práctico individual o en grupo:

A partir de los temas tratados en clase se plantearán diferentes ejercicios prácticos con el fin de que el alumnado sea capaz de desarrollar de forma creativa los conceptos asimilados, así como investigar y experimentar sobre las diferentes opciones de animación y la solución resultante.

Se propiciará la investigación personal y la búsqueda de soluciones creativas para la viabilidad del proyecto y se desarrollarán diferentes estrategias para mejorar el trabajo en equipo. Las sesiones serán guiadas y supervisadas por el profesorado.

Las actividades de trabajo autónomo serán las siguientes:

- Preparación de memorias y trabajos a exponer o entregar.
- Realización o finalización de los ejercicios planteados en clase.

6. Evaluación.

Consideraciones generales

El proceso de evaluación se desarrollará por medio de la evaluación continua de carácter formativo y la valoración de los resultados de aprendizaje estará en relación con el nivel de adquisición y consolidación de los objetivos definidos en la programación didáctica.

El alumnado podrá ser calificado de los módulos profesionales de formación en el centro educativo en dos convocatorias: una ordinaria y otra extraordinaria, y dispondrá, durante todo el tiempo que dure su formación en un ciclo formativo, de un máximo de cuatro convocatorias para la superación de cada módulo profesional. En el caso de agotar dichas convocatorias, podrá, de forma excepcional, solicitar una convocatoria de gracia. De no superarse el módulo en esta convocatoria de gracia, perderá todas sus calificaciones obtenidas en el ciclo formativo y no podrá volverse a matricular en ningún centro de la misma formación académica.

El proceso de evaluación se fundamentará en la valoración de los proyectos y trabajos.

Criterios de evaluación

Se evaluará la capacidad del alumnado para:

1. Utilizar con destreza las diferentes técnicas tradicionales y digitales 2D y 3D de animación.
2. Valorar las posibilidades y aplicaciones de las diferentes técnicas de animación y seleccionar las más adecuadas a las especificaciones estéticas y comunicativas del mensaje.
3. Crear y componer digitalmente escenarios 2D y 3D.
4. Elaborar diversas propuestas de animación a partir de un guión propio o ajeno.
5. Crear, mezclar y masterizar la banda sonora de piezas de piezas animadas.
6. Transferir correctamente el guión a la narración audiovisual.
7. Planificar el proceso de realización de una pieza de animación y llevarlo a cabo desarrollando adecuadamente todas las etapas hasta la obtención de un producto de calidad artística, técnica y comunicacional.

Instrumentos de evaluación

Los instrumentos que empleará la profesora para evaluar el trabajo del alumnado son:

- Listas de control.
- Recopilación de trabajos y ejercicios prácticos.
- Prueba teórico-práctica.

La creatividad y la implicación en las clases también son evaluables.

Entrega de trabajos:

Los trabajos serán calificados de 0 a 10. El desarrollo de los mismos y los criterios de evaluación serán explicados por la profesora en clase o se entregarán por escrito.

Cada trabajo tendrá un porcentaje diferente según su complejidad. A medida que avance el curso los trabajos serán de mayor complejidad y envergadura lo que comportará que la nota sea superior.

Los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos. Si alguien se retrasa en la entrega tendrá una semana de margen aunque la nota se verá afectada.

Si por alguna causa de fuerza mayor no se pudiera entregar a tiempo algún trabajo, habrá tres días de margen para hacerlo sin que la calificación se vea afectada, si trae justificante.

Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación, no se recogerá y la calificación final será de No apto y se recuperará en la convocatoria final ordinaria.

Aquellos trabajos/ejercicios que no se presenten debidamente identificados serán considerados automáticamente como no presentados.

Trabajo en grupo:

En los trabajos en grupo se evaluará a cada persona del equipo individualmente. Es responsabilidad de cada componente del equipo aportar su esfuerzo equitativo al proyecto. Sin embargo, si se concluyera que el esfuerzo no ha sido igual por parte de todos, la profesora podrá evaluar de forma diferenciada a cada persona.

Procedimiento de evaluación

Para tener derecho a la evaluación continua la presencialidad ha de ser del 80%.

Convocatoria ordinaria

Para aprobar la asignatura hay que superar de forma general cada uno de los bloques de contenidos y alcanzar los objetivos marcados. Se debe obtener un mínimo de 5 en cada uno de los trabajos que se planteen en cada trimestre para poder hacer la media. En caso de suspender alguna evaluación o algún trabajo, la recuperación se realizará en la convocatoria extraordinaria habilitada para tal fin.

Por otro lado, la evaluación continua y el carácter práctico de la asignatura hacen de la asistencia un requisito indispensable (aunque no suficiente) para la evaluación positiva de la asignatura.

Las ausencias no justificadas solo pueden llegar al 20%. Una vez superado dicho porcentaje el alumnado perderá el derecho a evaluación continua. En tal caso, una vez entregados todos los trabajos de la asignatura, deberá realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen teórico-práctico sobre los contenidos de la asignatura aprendidos en el curso.

El alumnado que no asista a clase de forma regular y tenga que presentarse a dicho examen final, o a la convocatoria extraordinaria, ha de ser consciente de que no puede recuperar de ninguna forma el porcentaje de nota de los trabajos realizados en equipo o en las diferentes sesiones lectivas, por tanto, se reflejará en las calificaciones finales.

En caso de no aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, el alumnado se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria.

Si no se supera cualquier proyecto propuesto, se puede recuperar repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si aun así no se consigue aprobar, el alumnado dispondrá de la convocatoria extraordinaria correspondiente, en la que tendrá que presentar el proyecto previsto.

La recuperación a lo largo del curso, en ningún caso se aplicará al alumnado que no ha presentado en fecha el trabajo y que no asisten a clase. Es un beneficio del estudiantado que si bien, no han superado el trabajo, cumplen con las fechas de entrega, mantienen una actitud de colaboración con su equipo de trabajo y asisten a clase.

Convocatoria extraordinaria

El alumnado que asista a clase de forma regular y que no haya superado alguno de los trabajos propuestos en la asignatura deberá presentarlo/s en la convocatoria extraordinaria debidamente corregidos. Los criterios para su evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.

El alumnado que haya superado el 20% de ausencias en las horas presenciales y que no haya alcanzado el 5 en el examen teórico-práctico de la convocatoria ordinaria, será evaluado en la convocatoria extraordinaria siguiendo los criterios establecidos en la anterior convocatoria. Esto es, presentación de todos los trabajos y superación del examen teórico-práctico obteniendo un mínimo de 5 en cada uno de ellos y con un porcentaje de la

nota del 80% destinado al examen y un 20% a los trabajos. La entrega de los trabajos será requisito imprescindible para poder realizar el examen teórico-práctico. En esta convocatoria los trabajos serán calificados de 0 a 7. Según las circunstancias que hayan llevado al alumno o alumna a recuperar el trabajo, la profesora podrá pedir un trabajo extra.

7. Actividades extraescolares.

- Visita de ex-alumnos y ex-alumnas al aula para mantener diálogos activos con el alumnado sobre los estudios y el mundo profesional.
- Anima Valencia 2 y 3 Octubre
- Weird market 26 septiembre a 1 octubre
- Animalcoi 27 noviembre - 1 diciembre.
- Cortoons, 19 al 22 de octubre
- Animac Lleida 15 a 18 de febrero
- Posible participación en festival de videomapping de Lille
- Prime the animation 26-28 octubre
- Taller de acting. Mes de octubre
- Taller de guion Animalcoi/EDAV. 27 y 28 de noviembre
- Taller Carmela Mayor. Fechas por concretar. Primer trimestre.
- MasterClass Belli Ramírez. Fechas por concretar. Segundo trimestre.

8. Recursos.

Los materiales y recursos didácticos necesarios para el buen seguimiento de la materia son los que se enumeran a continuación:

- Apuntes proporcionados por la profesora.
- Material audiovisual didáctico.
- Se propondrá bibliografía, webs, blogs, etc, para que el alumnado complete las explicaciones teóricas.
- Ejemplos prácticos.
- Puede que se haga uso de otro tipo de material durante el curso además de los que se describen anteriormente.

El alumnado podrá disponer de equipos informáticos para trabajar en caso de no disponer del suyo propio. En el aula habrá proyector, equipo de audio y todo lo necesario para impartir la

clase correctamente.

Se tendrá acceso al plató de animación donde se podrá trabajar con diferentes técnicas de animación si es necesario.

9. Bibliografía

Bibliografía básica

JOHSTON O. and THOMAS F. "The illusion of life: Disney animation" Ed. Disney.

RATNER, PETER, " Animación 3D", Ed. Anaya multimèdia, 2005

SELBY A.: "La animación" Ed. Blume, 2013.

WEBSTER, CHRIS: "Técnicas de animación". Ed. Anaya Multimedia, 2006

WELLS, P.: "Fundamentos de la animación" Ed. Gustavo Gili"

WHITAKER H. and HALAS J.: "Timing for animation" Ed. Focal Press 2010

WILLIAMS R.: "The animator's survival kit" Ed. Faber and Faber. 2009.

WOODCOCK, VINCENT: "Cómo crear personajes de animación" Ed. Anaya Multimedia, 2007.

Bibliografía complementaria

Cualquier Guía práctica, Ed. Anaya Multimedia.

Apuntes en formato electrónico y fotocopias tanto de teoría como de práctica.

La ayuda del programa disponible online.

Toda aquella información que se pueda ir recopilando durante el curso.

ENLACES (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

Podcast intercalados.