

## FICHA TÉCNICA DE ASIGNATURA

### 1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Grado</b>	Comunicación
<b>Asignatura</b>	<b>Animación 2D</b>
<b>Módulo</b>	V. Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación
<b>Área Departamental</b>	Ciencias Sociales y de la Salud
<b>Semestre</b>	Sexto semestre
<b>Créditos totales</b>	6
<b>Curso</b>	3º
<b>Carácter</b>	Formación Obligatoria
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano

<b>Modelo de docencia:</b>	<b>Tipo C1</b>
<b>a. Enseñanzas Básicas (EB):</b>	50% (23 horas)
<b>b. Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD):</b>	50% (22 horas)
<b>c. Actividades Dirigidas (AD)</b>	

### 2. COMPETENCIAS

#### 2.1. Competencias Básicas y Generales

**CB01** - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

**CB02** - 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.

**CB03** - Que los estudiantes tengan capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

**CB04** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas o soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**CB05** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

**CG10** - Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

**CG13** - Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

**CG14** - Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, al diseño gráfico y contenidos digitales.

## 2.2. Competencias Transversales

**CT01** - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

**CT02** - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

**CT05** - Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

**CT07** - Adquirir habilidades para liderar un equipo.

**CT09** - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

**CT10** - Localizar y gestionar documentación e información.

**CT11** - Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

**CT13** - Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

**CT15** - Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

## 2.3. Competencias Específicas

**CE03** - Capacidad analítica y habilidades instrumentales sobre la estructura, procesos, contenidos y técnicas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes.

**CE05** - Capacidad para comprender, analizar, identificar y utilizar los principales formatos de los medios de comunicación (prensa, radio y televisión) y el lenguaje propio de cada uno de ellos, tanto desde el punto de vista textual como visual.

**CE06** - Capacidad analítica de la realidad informativa, la estructura, los procesos y técnicas de la información y habilidades instrumentales en dichos procesos y técnicas.

**CE07** - Capacidad analítica sobre los procesos, funciones, estructura y contenidos de la publicidad y las relaciones públicas y habilidades instrumentales en tales procesos.

**CE18** - Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas tecnologías de la información.

**CE19** - Habilidad para utilizar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información mediante el diseño gráfico e infografía.

**CE21** - Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para expresar y difundir creaciones o ficciones en el ámbito de la comunicación persuasiva y el entretenimiento.

**CE22** - Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento

(escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico, publicitario y audiovisual.

**CE23** - Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.

**CE26** - Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

### 3. CONTENIDOS

Timing. Leyes del movimiento. Compresión y extensión. Fotogramas clave e interpolación. Superposición, acompañamiento y arrastre. Ciclo de animación. Peso y equilibrio. Acción y movimiento. Interacción con personajes. Diseño de animación 2D tradicional. Hojas de modelo. Storyboards. Animatics. Motion Graphics: animación, composición visual y secuencial

### 4. ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Actividades Presenciales (AP):</b> se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.	45	30%
<b>Actividades Autónomas (AA):</b> El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura,	90	0
<b>Actividades de Evaluación (AE):</b> Se realizarán un aserie de pruebas orales y escritos. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0

## 5. METODOLOGÍAS DOCENTES

### METODOLOGÍA

Para la adquisición de conocimientos y evaluación del alumno se realizarán las siguientes acciones:

- Clases magistrales/expositivas (AP)
- Conferencias (AP)
- Realización de presentaciones en clase (AP)
- Ejemplificación y estudio de casos (AP)
- Prácticas de aula (AP)
- Prácticas en talleres y laboratorio (AP)
- Exposición de trabajos en grupo (AP)
- Revisión de trabajos de la carpeta del estudiante/portfolio (AA)
- Preparación de trabajos de curso (AA)
- Estudio personal (AA)
- Realización de actividades prácticas (AA)
- Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA)
- Preparación de presentaciones (AA)
- Campus virtual (AA)
- Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas (AA)
- Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE)

## 6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES
Prueba objetiva: escrita u oral	<b>40 %</b>
Evaluación de trabajos o proyectos, individuales o en grupo	<b>40 %</b>
Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o	<b>20%</b>

Actividades Dirigidas	
-----------------------	--

## 7. PROFESORADO

<b>Nombre</b>	
<b>Centro</b>	Centro Universitario San Isidoro
<b>Áreas Departamentales</b>	Ciencias Sociales y de la Salud
<b>E-mail</b>	