



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

**Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA**

Guía docente

Título superior de deseño

Especialidade: Deseño Gráfico

Disciplina: Animación Dixital



Índice

1.	Identificación e contextualización.....	3
2.	Descrición da disciplina.....	3
2.1	Descritores.....	3
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	4
2.4	Metodoloxía.....	5
3.	Obxectivos.....	5
4.	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	6
4.1	Competencias transversais.....	6
4.2	Competencias xerais.....	6
4.3	Competencias específicas da titulación.....	7
5.	Organización dos contidos.....	8
5.1	Contidos.....	8
5.2	Organización.....	8
6.	Procedemento de avaliación.....	9



1. Identificación e contextualización

Datos da disciplina					
Escolas	EASD Ramón Falcón LUGO ; EASD Antonio Faílde OURENSE ; EASD Pablo Picasso A CORUÑA				
Web escolas	http://escoladeartelugo.com/gl/;				
Mail escolas	escola.arte.ramon.falcon@edu.xunta.es				
Materia	Tecnoloxía Aplicada ao Deseño Gráfico				
Disciplina	Publicación Dixital				
Carácter	Optativa (Op)	Tipo	Teórico-práctica (T.P.)	Duración	Cuadrimestral. 150 h.
Curso	3º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanais	2 h				
Horas de traballo non presencial	72				
Horas de titoría	6				

2. Descrición da disciplina

2.1 Descritores

- Conceptos e principios básicos de animación. Animación tradicional vs animación dixital
- Introdución ao software de animación dixital e postproducción de video. Ferramentas específicas de animación
- Introdución ao modelado e a animación 3D.
- Fluxo de traballo entre aplicacións –importación/exportación.

2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.

Esta disciplina non ten relación con outras de contidos progresivos.

2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

A asignatura optativa “Animación dixital” pretende que os alumnos de Deseño Gráfico sexan capaces de manexar correctamente a linguaxe propia da animación para producir de xeito eficiente proxectos reais no ámbito da comunicación gráfica e audiovisual, utilizando diversos procedementos técnicos xunto con softwares específicos de animación e 3D. A materia está moi



XUNTA DE GALICIA

CONSELLERÍA DE CULTURA, EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

vinculada á asignatura obrigatoria “Técnicas audiovisuais e de animación” que se imparte tamén ao longo do 3o curso destes estudos, intentando especificar algún dos contidos desenvolvidos nela e experimentar cos procesos e a linguaxe específica da animación dixital.



2.4 Metodoloxía

Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación

Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema.

Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos prácticos.

Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

Actividades de avaliación

- Formativa.
 - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
 - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- Sumativa.
 - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
 - Establecer balances dos resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.



3. Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

4. Competencias que se desenvolven na disciplina

4.1 Competencias transversais

T1. Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e a comunicación.

T8. Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T15. Traballar de forma autónoma e valorar a importancia da iniciativa e o espírito emprendedor no exercicio profesional.

4.2 Competencias xerais

X2. Dominar as linguaxes e recursos expresivos da representación e a comunicación.

X4. Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X10. Ser capaces de adaptarse aos cambios e á evolución tecnolóxica industrial.

X18. Optimizar a utilización dos recursos necesarios para alcanzar os obxectivos previstos.

X20. Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.

4.3 Competencias específicas da titulación

EG2. Dominar os recursos formais da expresión e a comunicación visual.

EG4. Dominar os procedementos de creación de códigos comunicativos.

EG8. Coñecer as canles que sirvan de soporte á comunicación visual e utilízalas conforme aos



obxectivos comunicativos do proxecto.

EG10. Aplicar métodos de verificación da eficacia comunicativa.

EG11. Dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación visual

EG12. Dominar a tecnoloxía dixital para o tratamento de imaxes, textos e sons

5. Organización dos contidos

5.1 Contidos

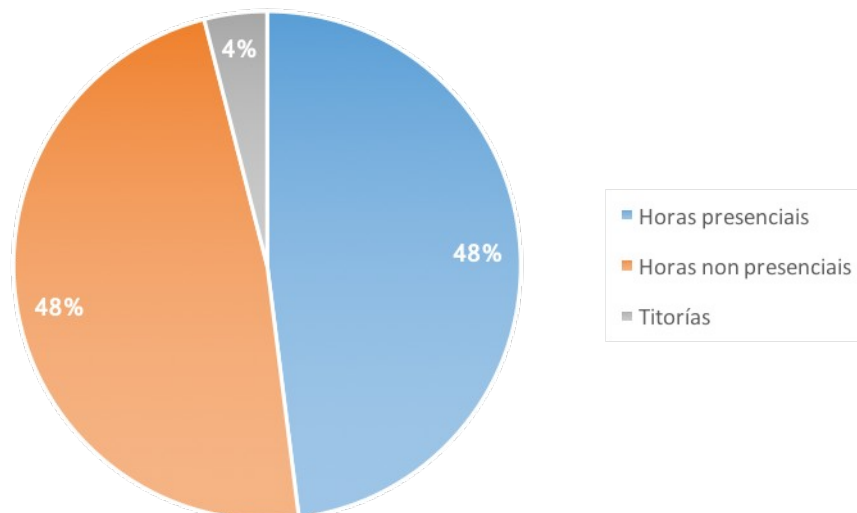
- Conceptos e principios básicos de animación. A animación tradicional vs a animación dixital. Tarefas de preproducción dunha animación: creación de storyboards, animatics e follas modelo.
- Introducción ao software de animación dixital e postproducción de vídeo. Ferramentas de animación. Cinemática inversa.
- Introducción ao software de creación de gráficos 3D. Ferramentas de modelado e animación.
- Fluxo de traballo entre aplicacións

5.2 Organización

Horas lectivas presenciais - 72

Horas non presenciais - traballo autónomo - 72

Titorías - 6





6. Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.