

5S_FO_GRA_Tecnologia audiovisual i animació 1

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Tipus: Formació Obligatoria de disseny gràfic

Crèdits: 3 ECTS

Hores totals: 75h

Curs: 3

Hores/setmana: 4,7h

Semestre: 5è

Hores presencials/setmana: 2h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 2,7h

Prerequisits: Es recomana haver cursat i superat l'assignatura Mitjans audiovisuals (comuna de primer curs). Seria aconsellable tenir coneixements d'imatge digital i edició de vídeo.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura Tecnologia audiovisual i animació 1 és una introducció a l'animació i a les tècniques d'animació i postproducció audiovisuals en un camp conegut com a gràfics animats (motion graphics). En un mateix projecte audiovisual es reuneixen recursos de vídeo i so, imatges, mapa de bits i gràfics vectorials.

L'objectiu principal de l'assignatura és generar i processar imatges que es moguin i es desenvolupin en el temps. També pretén que l'alumnat tingui un primer contacte amb el llenguatge de l'animació i explori l'expressivitat d'aquest conjunt de tècniques que beuen del cinema i la televisió.

En un marc social en què la imatge en moviment és molt divulgada a través de les xarxes, el motion graphics és una eina fonamental de comunicació per a dissenyadors gràfics.

2. Continguts de l'assignatura

Llenguatge i tècniques d'animació.

Processos de postproducció audiovisual (formats, exportació, flux de treball).

Entorn de treball d'un software de composició com After Effects (proprietats bàsiques de les capes, eines bàsiques, diferents tipus de capes, línia de temps, etc.)

Paràmetres bàsics i operativa d'animació (fotogrames clau i interpolació, emparentament de capes, objecte null).

Paràmetres de control de la velocitat i el temps (suavitització i acceleració del moviment, remapeig del temps o time remapping).

Composició i transparència (canals alfa, màscares, mattes, modes de fusió). El tractament del so.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-12	Adaptar-se, en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els cursos adequats de formació continuada.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.	X	x
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.	X	X
CG-15	Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.	X	X
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.	X	X
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada	GRA-12, CG-04
RA2	Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.	GRA-11, CG-10
RA3	Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.	GRA-08,
RA4	Experimentar amb el llenguatge i les diferents possibilitats tècniques. Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.	CT-03
RA5	Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.	CG-15, CT-12

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF1
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de	AF3

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5S_FO_GRA_Tecnologia audiovisual i animació 1

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

		l'alumnat a l'aula.	
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.	AF2
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	AF2
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF3
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF3
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF3
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	AF1
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	AF1
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF3

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Resolució d'exercicis.	10 setmanes	30-50%
AF2	Prova pràctica.	1 setmana	10-20%
AF3	Elaboració d'un treball pràctic	5 setmanes	30-40%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprobat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdre el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la

Guia Docent del Grau en Disseny

Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Resolució d'exercicis (30-50%)

- Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades.
(R.A.1 i 2)
- Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades.
(R.A.1 i 2)
- Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa.
(R.A.1 i 2)
- Capacitat d'aportar expressivitat.
(R.A.1 i 2)

Prova pràctica (10-20%)

- Coneix el programari, les tècniques i els processos d'animació i postproducció i els utilitza correctament.
(R.A.1 i 2)
- Aplica correctament els recursos segons les necessitats de l'encàrrec.
(R.A.3)

Treball pràctic (30-40%)

- Aplicació correcta de les tècniques d'animació i grau d'elaboració d'aquestes tècniques.
(R.A.1 i 2)
- Ús expressiu adequat al objectiu.
(R.A.3)
- Cura en la integració de tots els elements audiovisuals.
(R.A.1, i 2)
- Desenvolupament narratiu i estructura, ritme.
(R.A.5)
- Capacitat de cercar i triar recursos tecnològics i creatius que serveixen de referència.
(R.A.4)
- Capacitat de descriure i argumentar el procés i les decisions preses. Coherència entre els resultats i la proposta.
(R.A.4)
- Elaboració d'una proposta creativa i factible a partir de documents de preproducció com un storyboard i utilitzant vocabulari adequat a la matèria.
(R.A.5)

Guia Docent del Grau en Disseny

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Proves pràctiques
Exercicis d'aplicació.
Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.
Informes de seguiment.
Observacions directes.
Registres d'observació.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Repetició de les activitats no presentades amb els mateixos criteris d'avaluació.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no lliuri les activitats en les dates establertes o que no hagi seguit l'avaluació contínua haurà de realitzar, a més de les activitats no entregades, una prova pràctica i/o un exercici durant la setmana de recuperació. La nota final es calcularà en base als mateixos percentatges de les activitats, però serà imprescindible superar amb un aprovat la prova o exercici complementari.

- Solucions tècniques d'animació i requeriments formals 50%
- Solucions formals (expressivitat, color, ritme, so, forma i moviment) 50%

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Prova pràctica.

Guia Docent del Grau en Disseny

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les

Guia Docent del Grau en Disseny

condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Fridsma, Lisa & Gynclid, Brie. 2021. Adobe After Effects Classroom in a Book. Pearson Education.

Bibliografia de consulta i altres recursos

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

<https://www.stashmedia.tv/>

<http://motionographer.com/>

<http://www.fubiz.net/>

<https://helpx.adobe.com/after-effects/user-guide.html>

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 10 setmanes	Ponderació: 30 - 50 %
Descripció de l'activitat		
Resolució d'exercicis. Conjunt d'exercicis que versin sobre diferents tècniques i permetin un aprenentatge progressiu. Els exercicis tractaran els principis d'animació, els funcionament del keyframes i les bases de l'audiovisual.		
Continguts		
Llenguatge i tècniques d'animació.		
Processos de postproducció audiovisual (formats, exportació, flux de treball).		
Entorn de treball d'un software de composició com After effects (propietats bàsiques de les capes, eines bàsiques, diferents tipus de capes, línia de temps, etc.).		
Paràmetres bàsics i operativa d'animació (fotogrames clau i interpolació, emparentament de capes, objecte null).		
Paràmetres de control de la velocitat i el temps (suavització i acceleració del moviment, remapeig del temps o time remapping).		
Composició i transparència (canals alfa, màscares, mattes, modes de fusió).		
El tractament del so.		
Competències		
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.	
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i l'evolució tecnològica industrial.	
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.	
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.	
Metodologies docents aplicades		
MD1	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	
MD2	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	
MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

5S_FO_GRA_Tecnologia audiovisual i animació 1

9

Guia Docent del Grau en Disseny

MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD9	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.
MD10	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada.
RA2	Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades. 25%
Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades. 25%
Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa. 25%
Capacitat d'aportar expressivitat. 25%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques
Exercicis d'aplicació
Feedback individual i/o grupal: escrits i orals

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Millora o repetició de les activitats suspeses amb els mateixos criteris d'avaluació.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Entrega de les activitats no lliurades amb els mateixos criteris de l'avaluació contínua.
Realització d'una prova pràctica complementària d'assoliment de les competències

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques
Exercicis d'aplicació

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 1 setmana	Ponderació: 10 - 20 %
--------------------	-------------------	-----------------------

Descripció de l'activitat

Prova pràctica que posa a prova tots els coneixements adquirits de l'anterior activitat amb un temps limitat. Ha de ser de curta duració i pot tenir diverses tipologies.

Continguts

Llenguatge i tècniques d'animació.

Processos de postproducció audiovisual (formats, exportació, flux de treball).

Entorn de treball d'un software de composició com After effects (propietats bàsiques de les capes, eines bàsiques, diferents tipus de capes, línia de temps, etc.).

Paràmetres bàsics i operativa d'animació (fotogrames clau i interpolació, emparentament de capes, objecte null).

Paràmetres de control de la velocitat i el temps (suavització i acceleració del moviment, remapeig del temps o time remapping).

Composició i transparència (canals alfa, màscares, mattes, modes de fusió).

El tractament del so.

Competències

CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i l'evolució tecnològica industrial.
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.

Metodologies docents aplicades

MD4	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD9	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a

Guia Docent del Grau en Disseny

l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.

MD10 Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.

Resultats d'aprenentatge

RA1 Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada.

RA2 Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.

RA3 Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Coneix el programari, les tècniques i els processos d'animació i postproducció i els utilitza correctament.
50%

Aplica correctament els recursos segons necessitats de l'encàrrec. 50%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques
Exercicis d'aplicació
Feedback individual i/o grupal: escrits i orals

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Millora o repetició de les activitats suspeses amb els mateixos criteris d'avaluació.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Entrega de les activitats no lliurades amb els mateixos criteris de l'avaluació contínua.
Realització d'una prova pràctica complementària d'assoliment de les competències.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques
Exercicis d'aplicació

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 5 setmanes	Ponderació: 30 - 40%
--------------------	--------------------	----------------------

Descripció de l'activitat

Elaboració d'un treball pràctic (individual o en grup). Es proposarà un treball que impliqui certa complexitat i presa de decisions per part de l'alumne/a. Es demanarà fer una presentació i/o lliurar una memòria que expliqui el procés de treball.

Tanmateix, s'haurà de fer un document previ de preproducció com un storyboard.

Continguts

Llenguatge i tècniques d'animació.

Processos de postproducció audiovisual (formats, exportació, flux de treball).

Entorn de treball d'un software de composició com After effects (propietats bàsiques de les capes, eines bàsiques, diferents tipus de capes, línia de temps, etc.).

Paràmetres bàsics i operativa d'animació (fotogrames clau i interpolació, emparentament de capes, objecte null).

Paràmetres de control de la velocitat i el temps (suavització i acceleració del moviment, remapeig del temps o time remapping).

Composició i transparència (canals alfa, màscares, mattes, modes de fusió).

El tractament del so.

Competències

CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
CT-12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.
CG-04	Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
CG-15	Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de competitivitat.
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

Guia Docent del Grau en Disseny

GRA-12 Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.

Metodologies docents aplicades

MD5	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.
MD6	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.
MD7	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.
MD8	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.
MD9	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dóna feedback actiu durant la pràctica.
MD11	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.

Resultats d'aprenentatge

RA1	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada
RA2	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada
RA3	Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.
RA4	Experimentar amb el llenguatge i les diferents possibilitats tècniques. Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.
RA5	Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Capacitats formals, experimentació i tècniques (70 a 80%):

- 1.Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades.
- 2.Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades.
- 3.Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa.
4. Capacitat d'aportar expressivitat.

Capacitats de recerca i documentació (20 a 30%):

- 1.Capacitat de cercar i triar recursos tecnològics i creatius que serveixen de referència.
 - 2.Capacitat de descriure i argumentar el procés i les decisions preses.Coherència entre els resultats i la proposta.
 - 3.Elaboració d'una proposta creativa i factible a partir de documents de preproducció com un storyboard.
- Utilitza vocabulari adequat a la matèria.

Guia Docent del Grau en Disseny

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques

Exercicis d'aplicació

Feedback individual i/o grupal: escrits i orals

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Millora o repetició de les activitats suspeses amb els mateixos criteris d'avaluació.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Entrega de les activitats no lliurades amb els mateixos criteris de l'avaluació contínua.

Realització d'una prova pràctica complementària d'assoliment de les competències.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques

Exercicis d'aplicació