



Diseño asistido por  
ordenador II

Grado en Bellas Artes  
2024-25



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño asistido por ordenador II

**Titulación:** Grado en Bellas Artes

**Curso Académico:** 2024-25

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Fausto Galindo Matas

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- Que los estudiantes tengan la 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico
- Demostrar la capacidad de adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y de la síntesis sobre el propio trabajo artístico.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en lenguas española en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades y en concreto de las Bellas Artes.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Utilizar correctamente las herramientas básicas de la expresión plástica (línea, color, composición y estructura)
- Demostrar la capacidad de expresar a través del dibujo conceptos abstractos.
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

- Conocer los fundamentos básicos de los principales programas de diseño digital
- Saber integrar las herramientas digitales aprendidas en la obra artística.
- Defender con criterio el propio trabajo, utilizando una terminología adecuada.
- Resolver problemas sencillos relacionados con los dispositivos y programas utilizados.
- Saber indagar en las fuentes bibliográficas y gestionar la información.
- Saber plantear casos empleando la terminología específica de la materia.
- Planificar y gestionar el trabajo individual.
- Conocer los autores y autoras más representativos de la disciplina.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno

### 2.2. Descripción de los contenidos

Modelado. Obtención de modelos 3D.  
Técnicas de creación de sólidos.  
Visitas y asignación de materiales y texturas.  
Visualización del espacio, los elementos arquitectónicos y la luz.  
Simulación y aplicaciones avanzadas.  
Modelización del edificio y su entorno urbano.

### 2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### **Tema 1. Introducción a After Effects**

Flujo de trabajo. El espacio de trabajo. Herramientas.  
Importación de archivos. Composición. Animación. Efectos. Previsualización.  
Exportación.

#### **Tema 2. Animación I**

Ventana Línea de tiempo. Propiedades de capa. Trabajo con fotogramas clave.  
Interpolación. Motion blur. El editor de gráficos. Emparentado. Herramienta Puppet.  
Prácticas de formación de escena y paralaje 2D.

#### **Tema 3. Composición**

Ajustes de composición. Ventana Composición. Modos de fusión. Uso de sólidos y nulos.  
Máscaras y mates. Anidamiento y precomposición. Capas de forma.

#### **Tema 4. Animación II**

Prácticas avanzadas de formación de escena y paralaje 2D.  
Introducción a la animación de personajes.

#### **Tema 5. Efectos**

Aplicación y control de algunos de los efectos más habituales de Corrección de color,  
Desenfoque, Distorsión, Estilización, Simulación y otros. Capas de ajuste.

**Tema 6. Espacio 3d, Chroma key**

Vistas. Posicionamiento y giro. Cámaras y luces. Materiales. Animación en el espacio 3d. Renderizadores: Classic 3d y Cinema 4D. Chroma key con Keylight.

**Tema 7. Sonido**

Sonido. Importar sonido. Sincronía. Ventanas de Suavizado y Ondulación.

**Tema 8. Animación de personajes I**

Principios de animación. Animación de caminata.

**Tema 9. Animación de personajes II**

Principios de animación II. Animación de saludo. Animación de salto.

**Tema 10. Texto**

Animación de textos. Presets. Animación de textos 3D.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Animación básica.* (15%)

Práctica de animación y composición, donde se pondrán en práctica las técnicas de formación de escena, paralaje y efectos básicos de imagen.

Trabajo Parcial: *Animación avanzada.* (10%)

Práctica de animación y composición, donde se pondrán en práctica técnicas avanzadas de formación de escena, paralaje, animación con mallas de deformación y efectos de imagen.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Animación en espacio 3D.* (15%)

Práctica de animación y composición realizada en un entorno 3D, donde se iluminará y animará una cámara.

Trabajo Final: *Animación de personaje y sincronía con música.* (50%)

Práctica de animación de caminata de personaje, dentro de una escena 2D o 3D, con movimiento de paralaje. Los elementos animados deberán estar sincronizados con música.

## 2.5 Actividades formativas

Clases de teoría y práctica: 30% (45h). Presencialidad 100%.

Trabajo personal del alumno: 50% (75h). Presencialidad 0%.

Tutorías: 10% (15h). Presencialidad 50%.

Evaluación: 10% (15h). Presencialidad 50%.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	25%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	15%
Examen final o trabajo final presencial	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final	60%
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía básica

- Fridsma, L. Gyncild, B. (2024). *Adobe After Effects Classroom in a Book*. Hoboken, NJ: Adobe Press.  
Shaw, A. (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Nueva York: Focal Press.  
Williams, R.(2001). *The Animator´s Survival Kit*. Londres: Faber.

##### Bibliografía recomendada

- Bass, J. (2011). *Saul Bass. A Life In Film And Design*. Londres: Laurence King.  
Blair, P. (2020), *Cartoon Animation*. Beverly, MA: Walter Foster Publishing.  
Brarda, M. C.(2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Gustavo Gili.  
Crook, I. y Bearer, P. (2017). *Fundamentos del Motion Graphics*. Barcelona: Promopress.  
Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Londres: Routledge.  
Solana, G. y Boneu, A. (2007). *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in movies*. Barcelona: Index Book.  
Thomas, F. and Johnston, O. (1997). *The Illusion of life :Disney animation*. New York: Hyperion.  
VV.AA. (2012). *Moving graphics*. Barcelona: Promopress.  
Wang, S. (2017). *Motion Graphics: 100 Design Projects You Can't Miss*. Barcelona: Promopress.  
Wollman, M. (2005). *Tipografía en movimiento*. Barcelona: Gustavo Gili.

##### Otros recursos

Manual de After Effects

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

Webs sobre motion graphics

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

<https://www.behance.net/>

<https://motionographer.com/>

<http://mograph.net/board/index.php>

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

<https://cgi.tutsplus.com/>

<https://www.videocopilot.net/tutorials/>

<https://dribbble.com/>

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Fausto Galindo Matas
Departamento	Comunicación y Artes
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual (UCM, 1998) Diploma en Cine de Animación (ECAM, 2002)
Correo electrónico	fgalindo@nebrija.es
Localización	
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Desarrolla su labor docente en ámbitos de diseño gráfico, motion graphics y animación, impartiendo diversas asignaturas en grados y másteres universitarios. Entre los centros en los que ha sido docente, se encuentran Universidad Nebrija, CEU San Pablo, UNIR, Istituto Europeo di Design (IED) o Centro de Artes TAI.</p> <p>En el ámbito profesional, ha colaborado como freelance con numerosas empresas en las especialidades de diseño gráfico, motion graphics e ilustración.</p> <p>Responsable de grafismo en la productora La Fábrica de la Tele, desarrolló allí numerosas gráficas de programas de televisión para el grupo Mediaset.</p> <p>También ha trabajado como animador y motion grapher en largometrajes como El Cid, La Leyenda, RH+, el Vampiro de Sevilla, Control Room o Gora Automatikoa.</p>

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<p><b>EXPERIENCIA DOCENTE</b></p> <p>UNIVERSIDAD NEBRIJA          2021-Actualidad: Grado de Bellas Artes: Diseño Asistido por Ordenador II.          2020-2022: Interdisciplinar: Diseño Gráfico.          2019-2020: Grado de Comunicación Audiovisual: Diseño Gráfico.</p> <p>IED: ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN.          2011-Actualidad: Grado de Diseño Gráfico Técnicas de Diseño y Animación.</p> <p>TAI: ESCUELA UNIVERSITARIA DE AUDIOVISUALES (Centro adscrito a Universidad Rey Juan Carlos).          2012-Actualidad: Master de Montaje – Motion Graphics.          2017-2020: Grado de Bellas Artes - Motion Graphics.</p> <p>UNIR: UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA.          2019-2020: Grado de Diseño Gráfico: Gráficos, Técnicas de animación.</p> <p>TRACOR (Centro adscrito a Universidad CEU San Pablo hasta 2018)          2013-2022: Máster de Diseño Gráfico. Ilustración vectorial -Retoque fotográfico digital - Técnicas de animación.</p> <p><b>EXPERIENCIA PROFESIONAL</b></p> <p>2011-Actualidad. FREELANCE.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño gráfico e ilustración publicitaria : SR. Goldwind, Telefónica, Agencia Lateral, X&amp;Z, Santa Idea, Cineprint...</li> <li>• Animación y grafismo: Orca studios, Mediaset, Antena 3, Maaambo anima-tion, Ink Apache, Cirsa, Juguetes Famosa, Imagen Line, Milí-metros Animación, Animagic Studio, Patito Producciones...</li> <li>• Story Board: Wash &amp;Wear, Alta Films, Blur Producciones, Feel the Brand, Sopa de Toro, Álamo Films, Comunidad de Madrid...</li> </ul> <p>2009-Febrero 2011: LA FÁBRICA DE LA TELE. Responsable de grafismo y diseño. Creatividad y desarrollo de gráficas para MEDIASET.</p> <p>2007-2008: LA FÁBRICA DE LA TELE.          · Grafista senior. Creatividad y desarrollo de gráficas para MEDIASET.</p> <p>2003-2005. MULTIMEDIA RESOURCES.          · Guión, realización, motion graphics.</p> <p>2003: FILMAX ANIMATION.          · Animador. Largometraje EL CID, LA LEYENDA.</p>
--	--