

Ikasgaiaren izena Kodea. Animazio grafikoa II	ECTS kredituak 3 ECTS Derrigorrezkoa
Ikasketa planean duen kokapena eta iraupena BIGARREN MAILA – SEI HILEKOA	Modalitatea Presentziala
Ikasleak ikasgai honekin bereganatuko dituen konpetentziak	
<p>- Zeharkako konpetentziak</p> <ul style="list-style-type: none"> . Talde lana . Ikasten ikastea <p>- Konpetentzia espezifikoak:</p> <p>(Kodea)- Lan eta produktu grafikoak sortzea ikus-entzunezko askotariko euskarrietan, irudi mugimendudunak lantzeko beharrezko tresna informatikoak baliatuta</p> <p>(Kodea)- Irudi grafiko mugimendudunen formari, mezuari eta konposizioari buruzko teoriak identifikatzea, eta teoria horien arabera obrak sortzea</p>	
Ikasleak ikasgai honekin bereganatuko dituen ikaskuntza emaitzak	
<p>Irudi mugimendudunak lantzeko beharrezko tresna informatikoak identifikatzea Sekuentzia mugimendudunetan erabiltzeko material grafiko egokia sortzea Irudietan mugimendua sortzea, tresna informatikoak baliatuta Irudi grafiko mugimendudunak ikus-entzunezko euskarriei aplikatzea Irudi grafiko mugimendudunen forma eta konposizioa identifikatzea Irudi grafiko mugimendudunen mezua identifikatzea Obra grafiko mugimendudunak sortzea, formari, konposizioari eta mezuari buruz jasotako teoria aplikatuz</p>	
Ikasgaiak profil profesionalari egiten dion ekarpena	
Diseinatzaile grafikoa profilerako beharrezko ezagutzak eta gaitasunak ematen dizkie ikasgai honek ikasleei.	
Irakaskuntza-ikaskuntza metodologia, eta ikasleak bereganatu beharreko gaitasunekin duen harremana	
<p>MT1. Eskola magistralak MT4. Proiektuak</p>	
Prestakuntza jarduerak	
<p>Jarduera presentzialak JP1. Taldean bideratutako ikasketa eta lana, honako hauetan oinarrituta: kasuak, problemak edo proiektuak, lan kooperatiboa... JP2. Eskola magistralak/Hitzaldiak JP3. Eskola praktikoak JP4. Ahozko azalpenak JP6. Jarraipenerako tutoretzak JP9. Aurkezpenak</p> <p>Ez-presentzialak</p>	

JEP1. Ikasketa eta lan autonomoa
JEP2. Taldekako ikasketa eta lana

Ikasleak bereganatutako kompetentziak ebaluatzeko sistema

EB1. Talde lanak
EB2. Banakako lanak
EB3. Azalpenak eta aurkezpenak
EB4. Banakako proba presentzialak
EB5. Prestakuntza jardueretara joatea eta horietan modu aktiboan parte hartzea

Edukien laburpena

- Irudi estatikoak sortzea, irudi digitalen tratamendurako programa informatikoen bidez
- Diseinu grafikoa eta ikus-entzunezkoa. Diseinu grafikoaren funtzioak, ikus-entzunezkoan
- Mugimendua, irudi grafikoan. Grafiko mugimendudunak sortzeko programa informatikoak
- Grafismoa ikus-entzunezkoan aplikatzea: grafismoa, telebistako programetan: kareta, zafladak, kreditu tituluak, logoa eta izenburuak