

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **PRINCIPIOS y DINÁMICAS del CUERPO**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad)		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Forma y Cuerpo		
Denominación de la asignatura:	Principios y Dinámicas del Cuerpo		
Código:	50015		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Juan Pablo López Arenas, José Mansuy		
Profesor/a:	Juan Pablo López Arenas, José Mansuy		
Grupos:	2º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	
E-mail:	juan.lopez@live.u-tad.com pepe.mansuy@live.u-tad.com		
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: <i>Principios de animación, Fundamentos del Dibujo, Anatomía humana y animal</i>

### 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Módulo y materia al pertenecer la asignatura.</b>
Módulo: Técnicas tradicionales / Materia: Forma y Cuerpo  Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículo.</b>
La asignatura “Principios y Dinámicas del Cuerpo” pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias profesionales de un animador. Ya sea fundamentando su aprendizaje en la tradicionalidad de la animación 2D ,por ser una técnica pionera que sienta las bases del sector de la animación, como su traducción al lenguaje actual de esta forma de cine que es el 3D.
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
Desarrolla capacidades del alumno que van más lejos del mero aprendizaje de técnicas y herramientas de trabajo dentro de la animación, y son fundamentales para el correcto ejercicio de la profesión de animador. Entre ellas destacan el acting, las acciones secundarias, el overlapping, las interactuaciones entre personajes, la representación de emociones o la ampliación de su capacidad de observación del entorno como base de trabajo.

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</li> <li>• CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</li> <li>• CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</li> <li>• CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</li> <li>• CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la trasmisión de sentimientos y emociones.</li> <li>• CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</li> <li>• CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</li> <li>• CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</li> </ul>	<p>Conocer los principios de actuación y su aplicación a la animación de personajes</p> <p>Comprender las necesidades artísticas para dibujar y animar con proporción y ritmo adecuados</p> <p>Utilizar formas de expresión no lingüísticas.</p> <p>Analizar aspectos y atributos físicos</p> <p>Fomentar la observación de la gestualidad como fuente de trabajo.</p> <p>Estudiar el comportamiento y la personalidad de los personajes desde la psicología del comportamiento</p> <p>Rasgos de la Expresión no verbal.</p> <p>Composición de lugar en procesos y procedimientos de trabajo en la animación.</p>

## 5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### **Tema 1. Construcción de personajes**

- 1.1 Refresco de principios de animación
- 1.2 Físicas Básicas. Equilibrio, pose.
- 1.3 Introducción al acting. Expresiones y Gestos. Personalidad

### **Tema 2. Acción secundaria simple con acción primaria.**

- 2.1 Acciones superpuestas de físicas simples.
- 2.2 Física del movimiento. Aspectos y Atributos

### **Tema 3. Acciones secundarias complejas con acción primaria**

- 3.1 Acciones superpuestas de físicas complejas.
- 3.2 Incorporación de acting en las animaciones.

### **Tema 4. Interactuación de personajes**

- 4.1 Afectaciones entre las acciones de dos personajes.
- 4.2 Afectaciones de la emoción en la acción. Psicología del movimiento

### **Tema 5. Aplicación 3D del 2D**

- 5.1 Repetición de ejercicios del tema 4 en 3D.

## CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Septiembre
Tema 2	Octubre
Tema 3	Noviembre
Tema 4	Diciembre

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	15	0	15
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	4	0	4
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
Actividades de evaluación		4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	11	11
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	33	33
		30	45	75

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
-------------------------	-------------------------	---

PRACTICAS EN CLASE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poner en práctica lo explicado en clase.</li> </ul>	10%
PRACTICAS FUERA DEL AULA.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afianzar conocimientos basados en las explicaciones</li> </ul>	20%
EJERCICIOS PERIÓDICOS.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profundizar en algunos aspectos fundamentales.</li> </ul>	20%
EXAMEN FINAL.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra del trabajo y de los conocimientos adquiridos durante el curso.</li> </ul>	50%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- Evaluación por media geométrica.
- Derecho a examen final previa presentación de trabajos realizados durante el curso. Siendo el examen final un símil de alguno de ellos.

**La convocatoria extraordinaria** se registrá por las mismas consideraciones que la evaluación general.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

Richard Williams, (2002). *The Animator's Survival Kit* ISBN-10: 0571202284 | ISBN-13: 978-0571202287

Eric Goldberg (1600). *Crash Course: Silman-James Pr*; Paper/DVD edition ASIN: B00BQ1WRNK

**Bibliografía recomendada (Max 10 libros)**

John Halas(2002). *Timing for Animation* ISBN-10: 0240517148 | ISBN-13: 978-240517148

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

**TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Aula equipada con ordenadores y tabletas gráficas

**MATERIALES:**

No necesarios

**SOFTWARE:**

Autodesk Maya

TV PAINT / Harmony

Photoshop