

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

ANIMACIÓN de PERSONAJES (II)

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:		Animación	
Denominación de la asignatura:		Animación de Personajes (II)	
Código:		50024	
Curso:		Tercero	
Semestre:		Primero	
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):		Obligatoria	
Créditos ECTS:		6	
Modalidad/es de enseñanza:		Presencial	
Lengua vehicular:		Español	
Equipo docente:		Guillermo Tostón, Magin Marqués	
Profesor/a:		Guillermo Tostón, Magin Marqués	
Grupos:		3º ANIM	
Despacho:		Sala de Profesores	
Teléfono:	900 373 379	Ext.	guillermo.toston@live.u-tad.com magin.marques@live.u-tad.com
Página web:		E-mail: http://www.u-tad.com/	

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
<i>Animación de Personajes (I)</i>
Aconsejables:
No se requieren

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Técnicas Digitales /Materia: Animación Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
La Asignatura de “Animación de Personajes II” está directamente relacionada con todos los procesos previos antes de la animación, como modelado, setup y rigging, y deberá ser capaz de dotar a los personajes creados con anterioridad del movimiento creíble necesario para cualquier producción tanto cinematográfica como de videojuego.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
El alumno podrá realizar animaciones en distintos estilos que le permitirán adoptar un puesto de trabajo en una producción de cine, así como en el mercado del videojuego y a publicidad.

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

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE5 - Expresar ideas y conceptos, mediante técnicas artísticas</p> <p>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE7 - Conocer el proceso de creación de los personajes, escenarios y objetos que forman parte de las producciones audiovisuales digitales.</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE11 - Identificar los elementos que intervienen en el desarrollo de la imagen en los distintos ámbitos de aplicación de la animación.</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la trasmisión de sentimientos y emociones.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE23 - Analizar el cambio de la producción tradicional analógica a los nuevos formatos digitales.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y</p>	<p>Integrarse en un entorno de trabajo y asimilar las necesidades del departamento de animación.</p> <p>Transmitir a la audiencia aquello que deseas expresar con animación.</p> <p>Comprender y Aplicar las características del Lenguaje No verbal</p> <p>Posar y mover a tu personaje de manera creíble para el espectador.</p> <p>Integrarse en un entorno de trabajo y asimilar las necesidades de cada departamento.</p> <p>Expresar ideas mediante la composición de planos y estructuras de guión.</p> <p>Transmitir emociones y apoyar a la composición visual mediante la estructuración de elementos del plano.</p> <p>Llegar a la audiencia a través de las emociones del personaje que estás animando.</p> <p>Adoptar un puesto de trabajo en la industria sea cual sea la técnica utilizada.</p> <p>Explorar nuevos ámbitos de animación alejándose de los estándares de la industria</p>

materiales en la producción artística	Entender mejor el proceso actual en los estudios de trabajo. Utilizar todas las herramientas que te brinda un estudio para la realización de tus planos de animación
---------------------------------------	---

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

<p>1. Tema 1: Refuerzo de los 12 principios de animación con personajes completos</p> <p>1.1. Utilización de video referencias. Análisis y comprensión 1.2. Poses y timing extremos, llevado al estilo Cartoon 1.3. Experimentación con distintos estilos de animación 1.4. Animación en Bípedos y otras criaturas</p> <p>2. Tema 2: Introducción al Acting</p> <p>2.1. Uso del lenguaje corporal para expresar emociones 2.2. Diferentes ejercicios de Acting usando el cuerpo. Lenguaje no verbal 2.3. Estudio y análisis de video de acting y pantomima</p> <p>3. Tema 3: Introducción al Acting Facial</p> <p>3.1. Refuerzo del lenguaje corporal con acting facial 3.2. Principios de la animación facial. 3.3. La importancia del subtexto. 3.4. LypSync</p>

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1: Refuerzo de los 12 principios de animación	Septiembre-Octubre
Tema 2: Introducción al Acting	Noviembre
Tema 3: Introducción al Acting Facial	Noviembre-Diciembre

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	7	0	7
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	7	0	7
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		59	91	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios semanales / quincenales	Solo se seguirán dos criterios: Presentado y No Presentado . Los requisitos mínimos son: Aplicar los conceptos teóricos vistos.	80%
Practica final	Los requisitos mínimos para aprobar son: Aplicación correcta de conceptos teóricos. Los requisitos para obtener más nota son: Presentación, creatividad, técnicas usadas.	20%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de las prácticas o ejercicios semanales o quincenales para poder aprobar la asignatura.
- Se entregará una práctica al final del curso que aglutine todos los conocimientos aprendidos en la asignatura.
- Se debe aprobar la práctica final y haber entregado el 80% de las prácticas para aprobar la asignatura.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- En caso de que un alumno no se acoja a la evaluación continua deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

Acting for Animators. Autor: Ed Hooks

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Ordenadores

MATERIALES:

No necesarios

SOFTWARE:

Autodesk MAYA