

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

GESTUALIDAD

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:	Expresión		
Denominación de la asignatura:	Gestualidad		
Código:	50040		
Curso:	Cuarto		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Marta Laje de la Rosa, Sergio Díez		
Profesor/a:	Marta Laje de la Rosa, Sergio Díez		
Grupos:	4ºANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: marta.laje@live.u-tad.com Sergio.diez@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Anatomía Humana. Animación de personajes (I) y (II)
Aconsejables:
No se requieren

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Módulo: Optatividad / Materia: Expresión
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
<p>La composición Gestualidad aporta el dominio visual de la expresión corporal en general y facial en concreto, dentro proceso de la generación de una animación.</p> <p>Directamente relacionada con Animación de Personajes I y II, así como con Diseño de personajes, o narrativa, enriquece de forma definitiva la capacidad de expresión de un personaje desde su manifestación visual animada</p>
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
<p>Es esencial la creación de personajes animados que logren transmitir emociones mediante lenguaje no verbal para la industria de la animación, ya que de ello depende gran parte de la empatía e inmersión que se pretende provocar en el espectador.</p>

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>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.</p>	<p>Crear animaciones de expresividad avanzada con diferentes técnicas e intencionalidades artísticas</p> <p>Capacitar al alumno recrear emociones y acciones mediante la expresión corporal del personaje</p> <p>Depurar y optimizar la sensación de realismo y complejidad en el proceso de animación</p> <p>Conocer técnicas avanzadas del desarrollo de postproducción digital</p> <p>Conocer mecánicas y procesos del lenguaje no verbal</p> <p>Interacción de acting 3D en escenas complejas</p> <p>Entender y aplicar técnicas de Pose de personaje</p> <p>Trasladar cualidades realistas a los gestos y expresiones humanas</p> <p>Aplicar técnicas avanzadas de animación digital en problemas específicos</p> <p>Emplear técnicas de análisis de movimiento para incorporar un mayor nivel de realismo</p>

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1. Introducción a la Animación de gestos y expresiones

- 1.1. La emoción y la expresión
- 1.2. Mecánicas del cuerpo
- 1.3. Timing
- 1.4. Videoreferencias
- 1.5 Staging

Tema 2. Lenguaje no verbal

- 2.1. Pose
- 2.2. Caracterización y determinación
- 2.3. Emociones y Sentimientos
- 2.4 Lipsync

Tema 3. Acting y Pantomima

- 3.1. Comportamientos
- 3.2. Anticipación, Postreacción
- 3.3 Storytelling Blocking

Tema 4. Técnicas Directas

- 4.1. Copy pair
- 4.2. Breakdown
- 4.3. in Between
- 4.4. Refine y Polish
- 4.5 Lattice
- 4.6. Deformaciones y Solvers

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Semana 1 a 3
Tema 2	Semana 3 a 6
Tema 3	Semana 6 a 9

Tema 4	Semana 9 a 15

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	0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	23	0	23
Prácticas externas		0	7	7
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	15	15
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	75	75
		53	97	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 la Convocatoria extraordinaria se deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica (1-3 libros)

Acting and Performance for Animation
Feb 20, 2013 by Derek Hayes and Chris Webster

Acting for Animators, Revised Edition: A Complete Guide to Performance Animation
Sep 2, 2003 by Ed Hooks

Bibliografía recomendada (Max 10 libros)

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula ordenadores
Equipo de proyección y pizarra.

MATERIALES:

No necesarios

SOFTWARE:

Autodesk Maya
Arnold
Adobe Suite