

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

SETUP

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:	Setup		
Código:	50039		
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:	David Míguez Blanco		
Profesor/a:	David Míguez Blanco		
Grupos:	4ºANIM		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	900 373 379	Ext.	E-mail: David.miguez@live.u-tad.com
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se requieren
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.
La asignatura Setup trata de la planificación y desarrollo de las estructuras de soporte y animación de los personajes de animación. Relacionado directamente con Anatomía Humana y Animal o dibujo del cuerpo, aplica los conocimientos de las estructuras físicas en los personajes de animación
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
Todo proyecto de animación requiere un dominio de las estructuras sustentantes y móviles que permiten animar los personajes de forma correcta y creable en una producción de animación.

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>CE6 - Conocer la forma y proporción del cuerpo humano en su representación artística</p> <p>CE14 - Conocer las técnicas de expresión en la transmisión 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>Comprender y crear animaciones de personajes mediante diferentes técnicas e intencionalidades artísticas</p> <p>Capacitar al alumno para ejecutar movimientos complejos de alto nivel artístico y técnico</p> <p>Depurar y optimizar la sensación de realismo/ficción y complejidad visual del producto audiovisual en el proceso de animación</p> <p>Conocer técnicas avanzadas del desarrollo de la realización digital</p> <p>Conocer mecánicas y procesos de animación digital complejos</p> <p>Emplear métodos avanzados para la planificación de escena y el acting de personajes</p>

5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1 estructuración

Set up IK/IF
Twist bones

Tema 2 Sistemas de doblaje

Bend automático y manual
Deformadores

Tema 3 Estructuras externas/internas

Huesos, músculos y piel
Skinning
Músculos y arrugas

Tema 4 Expresividad facial

Introducción al rigging facial

Tema 5 Cadenas de huesos FK/IK

Huesos elásticos
Controles guiados
Wiring avanzado

Tema 6 procesos complementarios

Rigging de vehículos
Sinópticos

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
-----------------------------	------------------

Tema 1 y 2	Octubre
Tema 3	Octubre
Tema 4	Noviembre
Tema 5	Noviembre-Diciembre
Tema 6	Diciembre- Enero

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)

MAYA 2011 CURSO PRACTICO (INCLUYE VERSION 2010)
JOSEP MOLERO
INFOR BOOK'S EDICIONES, 2011

LEARNING MAYA 6: CHARACTER RIGGING
ALIAS , SYBEX, 2004

CREACION Y MODELADO DE PERSONAJES 3D
ARNDT VON KOENIGSMARCK
ANAYA MULTIMEDIA, 2008

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