

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

**SET UP Y RIGGING /SISTEMAS
ARTICULADOS**

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Visual de Contenidos Digitales		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Arte y Diseño		
Materia:	Animación		
Denominación de la asignatura:	Set Up y Rigging/ Sistemas articulados		
Código:	0049040		
Curso:	Tercero		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Optativa		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Pendiente de contratación		
Profesor/a:	Pendiente de contratación		
Grupos:	3ºDVCD		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:	916402811	Ext.	E-mail:
Página web:	http://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Conocimientos de modelo 3D y anatomía humana y animal
Aconsejables:
Es recomendable que a los requisitos propios del título de grado se le sumen los conocimientos y competencias adquiridas en las siguientes asignaturas: Principios de animación Creación y diseño de personajes

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

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Especialización y dentro de ésta a la Materia de Animación
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Dicha asignatura entra en estrecha relación con otras asignaturas del módulo como Modelado 3D y Animación 3D
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La asignatura de Set Up y Rigging es una asignatura en la que se adquirirán competencias y habilidades más especializadas en relación a la preparación para animación de objetos y elementos. Esta asignatura aportará al egresado conocimientos en un ámbito ampliamente demandado en las empresas dedicadas a la generación de contenidos de animación e imagen digital, facilitando eventualmente su inserción en el mundo laboral.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con versatilidad y creatividad • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones • CG6 - Manifestar motivación por la calidad • CG8 - Manifestar capacidad para trabajar en equipo • CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas • CG15 - Tener Capacidad de organización y planificación • CG17 - Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes • CG18 - Gestionar adecuadamente la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de un diseñador visual. • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Planificar y organizar el trabajo • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE1 - Expresar la creatividad a través de múltiples medios y formatos en el entorno de los contenidos digitales • CE2 - Conocer y aplicar las técnicas fundamentales para la producción artística gráfica, pictórica, escultórica y audiovisual con medios digitales y analógicos • CE3 - Asumir la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en la creación y el diseño • CE5 - Conocer la historia reciente y la evolución del arte electrónico y digital, como contexto de la producción artística en medios digitales • CE6 - Realizar procesos creativos de producción en entornos de comunicación audiovisual y diseño • CE7 - Idear y desarrollar proyectos artísticos con medios digitales y analógicos • CE8 - Adquirir los fundamentos prácticos de matemáticas, física y programación para la creación artística y digital • CE9 - Comprender los principios de la narrativa audiovisual y emplear diversas técnicas para realizar animación visual en sus distintas fases • CE10 - Desarrollar y manipular procesos de transferencia de información del mundo material al digital y viceversa • CE11 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual • CE12 - Analizar y utilizar los distintos lenguajes de creación 	<p>Trasladar cualidades realistas a la animación de personajes.</p> <p>Realizar el setup de personajes en un pipeline de producción digital.</p> <p>Conocer técnicas avanzadas de set up y rigging y skinning</p>

<p>artística figurativos, espaciales y audiovisuales</p> <ul style="list-style-type: none"> • CE13 - Idear y conceptualizar mundos virtuales mediante técnicas analógicas o digitales • CE14 - Emplear las técnicas fundamentales para la producción audiovisual con medios digitales • CE15 - Manipular herramientas digitales para ajustarlas a las necesidades creativas de un proyecto específico • CE16 - Interiorizar el potencial de renovar los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación del talento 	
---	--

5. CONTENIDOS

<p>Set up IK/IF.</p> <p>Twist bones.</p> <p>Bend automático y manual.</p> <p>Deformadores.</p> <p>Huesos, músculos y piel.</p> <p>Skinning.</p> <p>Introducción al rigging facial</p>

6. CRONOGRAMA

CONTENIDOS	PERÍODO TEMPORAL
Set up IK/IF	3 Semanas
Twist bones	1 semanas
Bend automático y manual	2 semanas
Deformadores	2 semanas
Huesos, músculos y piel	2 semanas
Skinning	2 semanas
Introducción al rigging facial	3 semanas

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	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	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	22	0	22
Prácticas externas		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	7	0	7

Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	8	0	8
Actividades de evaluación		CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	0	15	15
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE1, CE2, CE3, CE5, CE6, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE14, CE15, CE16	0	75	75
			60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación	Aplicar los conceptos teóricos y prácticos vistos durante las clases, evaluando también la calidad expositiva.	20%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	Aplicar los conceptos teóricos y prácticos vistos durante las clases, evaluando también la calidad expositiva.	60%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	se evaluará la asimilación de conceptos expuestos en clase	20%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Animation survival kit, Richard Willians. ISBN-13: 978-0571202287
Proyectos de animacion 3d (diseño y creatividad) : Alberto Rodriguez Rodriguez.
Anaya multimedia

Bibliografía recomendada