

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Animación para Videojuegos

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)		
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación		
Materia:	Creación audiovisual		
Denominación de la asignatura:	Animación para Videojuegos		
Código:	52023		
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 Bartolomé		
Profesor/a:	Guillermo Tostón Bartolomé		
Grupos:	3º DPIN		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	112
E-mail:	guillermo.toston@live.u-tad.com		
Página web:	https://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura "Percepción y expresión visual".
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura "Dirección de arte".

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

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Creación audiovisual.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
En Gráficos y animación 2D se adquirirán las habilidades básicas necesarias para la creación de contenidos gráficos y animación en 2D para su aplicación en los prototipos y videojuegos creados en todas las asignaturas de diseño de juegos del grado, especialmente en la asignatura de Diseño de Juegos 2D.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
En la asignatura de Gráficos y animación 2D se adquirirán los conocimientos de diversas técnicas de creación de gráficos en 2D, desde pixel art hasta gráficos vectoriales, además del aprendizaje de diversas herramientas específicas para su creación. Además, el conocimiento de los principios de la animación tradicional no sólo es imprescindible para la creación de contenido animado, sino que sirve de complemento al propio diseño de videojuegos, y además permitirá al alumno conocer el lenguaje propio de los animadores, algo muy necesario en el ámbito profesional, donde las decisiones de diseño de un juego afectan directamente a las animaciones de los personajes y otros elementos.

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 flexibilidad y versatilidad. • 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. • CG5 Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor. • CG6 Manifestar motivación por la calidad. • CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. 	<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 de producto interactivo. • 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. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • CE9 Comprender los principios de la narrativa audiovisual para elaborar discursos e historias aplicables a los productos interactivos. • CE10. Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica • Experimentar con distintas técnicas de dibujo • Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos • Transferir el conocimiento de los efectos psicológicos y perceptivos de la luz, el color la música y el sonido al

<ul style="list-style-type: none"> • CE11. Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales. • CE17. Aplicar fundamentos de la animación sobre modelos generados por ordenador. • CE18. Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. 	<p>diseño del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información • Crear mundos visuales coherentes • Identificar el método de representación de geometría más apropiado para cada tipo de forma o espacio • Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico. • Desarrollar la intuición en geometría bi y tridimensional
--	--

5. CONTENIDOS

<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos teóricos de gráficos 2D: sprites, animación, secuencias, paletas • Sistemas gráficos 2D. Gráficos rasterizados y vectoriales • El pipeline del dibujo 2D • Principios de la animación • Técnicas tradicionales e híbridas de animación • SW y elementos de producción de contenidos 2D

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Conceptos teóricos de gráficos 2D	Semanas 1 - 2
Sistemas gráficos 2D. Gráficos rasterizados y vectoriales	Semanas 3-4
El pipeline del dibujo 2D	Semanas 5-6
Principios de la animación	Semanas 7-8-9
Técnicas tradicionales e híbridas de animación	Semanas 10-11-12
SW y elementos de producción de contenidos 2D	Semanas 13-14-15

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	11	0	11
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	4	0	4
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas		0	0	0
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	15	15
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	30	30
Estudio y trabajo autónomo, individual				
Total		30	45	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Cartoon Animation – Preston Blair. ISBN: 1-56010-084-2

Drawing Basics and Video Game Art – Chris Solarski. ISBN: 978-0823098477

Bibliografía recomendada

The Animator's Survival Kit – Richard Williams. ISBN: 978-0571238347

The Illusion of Life: Disney Animation – Frank Thomas / Ollie Johnston. ISBN: 978-0786860708

Drawing for the absolute and utter beginner – Claire Watson García. ISBN: 978-0823013951

Drawing for the Absolute Beginner: A Clear & Easy Guide to Successful Drawing - Mark Willenbrink / Mary Willenbrink. ISBN: 978-1581807899

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula con ordenadores y Tabletás gráficas.

MATERIALES:

No necesarios para esta asignatura

SOFTWARE:

Adobe Photoshop

Adobe Flash
Adobe After Effects
Aseprite