

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **Animación 2D de personajes I**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Mención en Animación 2D
Denominación de la asignatura:	Animación 2D de personajes I
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Pendiente de contratación
E-mail:	Pendiente de contratación
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### Descripción de la materia

Los estudiantes que cursen la Mención en Animación 2D deberán cursar esta materia.

Esta materia, como parte de la mención en Animación 2D se centra en el desarrollo de la técnica de animación 2D, desde el layout 2D, a la animación 2D, el clean up o el ink and paint y composición 2D, como complemento a la formación común en técnicas 2D del grado en sus contenidos obligatorios. De esta forma los alumnos podrán adquirir cierta intensificación de sus conocimientos a nivel de grado en una técnica en la que se precisa un uso intensivo del dibujo para la creación de contenidos, ya sea mediante herramientas digitales o tradicionales.

### Descripción de la asignatura

La asignatura profundiza en el dominio visual de la expresión corporal en general, dentro del proceso de la generación de una animación 2d. La asignatura se considera una

prolongación de las asignaturas de animación, y sirve como introducción a la capacidad de expresión de un personaje desde su manifestación visual animada.

## 3. COMPETENCIAS

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 1.- Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE2D1: Reflejar el carácter de los personajes a través de la animación 2D de sus expresiones, movimiento y poses características.

## 4. CONTENIDOS

- El proceso de animación en 2D.
- Planificación del trabajo y cartas de animación.
- Poses clave y físicas básicas.
- Rough Animation.
- Tie Down.
- Clean Up & intercalación.

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	22	100%
AF2 Clases Prácticas	32	100%
AF3 Tutorías	6	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	34	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	50	0%
AF6: Actividades de Evaluación	6	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica**

HAYES, Derek & WEBSTER, Chris (2013). Acting and Performance for Animation.  
WILLIAMS, Richard (2009): The animator's Survival Kit. Faber & Faber.

### **Bibliografía recomendada**

HOOKS, Ed (2003). Acting for Animators, Revised Edition: A Complete Guide to Performance Animation.