

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Animación experimental / Experimental Animation

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Animación / Animation
Denominación de la asignatura:	Animación experimental / Experimental Animation
Curso:	Cuarto
Semestre:	Segunda
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano / Inglés
Profesor/a:	A seleccionar por el centro
E-mail:	A seleccionar por el centro
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA Descripción de la materia

La materia Animación está orientada a que los alumnos adquieran las competencias que les permitan transmitir emociones a través del movimiento y la actuación de los personajes utilizando la técnica de la animación 3D y adquiriendo el conocimiento de otras técnicas de animación experimental.

Aplicarán los conceptos de la anatomía y la mecánica del movimiento del cuerpo humano y los principios de animación tradicional a la animación 3D y experimental, trasladándolos a acciones de creciente complejidad, tanto en la simulación física del movimiento como en la transmisión de emociones a través de la actitud y gestos del personaje.

Subject description

The Subject Animation is intended for the students to acquire the necessary competence to convey emotions through the movement and acting of the characters using the 3D animation technique and acquiring knowledge of other experimental animation techniques.

The student will apply the anatomy and human body movement mechanics concepts and the principles of traditional animation to 3D and experimental animation,

transferring them to actions of increasing complexity, both in the physical simulation of movement as well as in the transmission of emotions through the attitude and character's body and facial language.

Descripción de la asignatura

La asignatura se centra en la exploración de técnicas menos frecuentes como el stop-motion, la arena, la animación híbrida, directa y sobre cristal con óleo y tintas, así como en el desarrollo expresivo de estas en relación con las artes visuales, y de la expresión de formas narrativas y visuales originales, más allá de su posible carácter narrativo o de la función que deba prestar a objetivos externos tales como la publicidad y la información. Con base en esta concepción, el objetivo es explorar la animación experimental como un medio de recreación de la vida, a partir de la reflexión y el aprendizaje práctico de estructuras visuales en su dimensión temporal.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CE 3.- Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano
CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
CE21. - Aplicar diferentes técnicas de animación experimental, para la realización de una animación de acuerdo al estilo artístico y narrativo buscado

4. CONTENIDOS

- Técnicas de stop motion
 - o Creación de modelos y rigs para stop motion
 - o Animación y uso de cámaras DSLR
- Otras técnicas de animación experimental
 - o Cut out animation
 - o Sand animation y Draw on film animation
 - o Técnicas híbridas de animación

English contents:

- *Stop motion techniques*
 - o *Modeling and rigging for stop motion*
 - o *Animation and use of DSLR cameras*
- *Other experimental animation techniques*
 - o *Cut out animation*
 - o *Sand animation and Draw on film animation*
 - o *Hybrid animation techniques*

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		100%
AF2 Clases Prácticas		100%
AF3 Tutorías		50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno		0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)		0%
AF6: Actividades de Evaluación		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%	25%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

RUSSETT, Robert & STARR, Cecile (1988): Experimental Animation: Origins of a New Art. Da Capo Paperback.

RUSSETT, Robert (2009): Hyperanimation: Digital images and virtual worlds. John Libbey Publishing.

Bibliografía recomendada

BENDAZZI, Giannalberto (2016): A World History. Routledge.

MORITZ, W (1977): Fischinger at Disney. Milimeter Magazine.

MORITZ, W (2004): Optical Poetry. Bloomington.

O'PRAY, M (2003): Avant-garde film. Wallflower.