

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Storytelling y acting para animación
Titulación	Máster Universitario en Animación 3D
Escuela/ Facultad	Campus Creativo
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	Primero
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	David Fidalgo Omil

2. PRESENTACIÓN

En este módulo sobre *Storytelling* y *Acting* para animación descubrirás desde los fundamentos de la narrativa y la creación de personajes hasta técnicas para darles vida a través del estudio del diálogo y del desarrollo de habilidades actorales, preparándote para crear historias cautivadoras a través de la animación.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

Conocimientos específicos de la materia

- CON02. Identificar las necesidades dentro de una producción de animación 3D (el *pipeline*, el software y hardware implicado, optimización de recursos, gestión y planificación...): Reconocer el pipeline de trabajo de una obra audiovisual desde el inicio hasta su ejecución
- CON05. Definir las posibilidades narrativas de la animación audiovisual 3D, mediante el guion, las técnicas de storytelling, acting y la propia secuenciación de acciones:
 - Identificar las capacidades narrativas de una obra audiovisual en sus diferentes partes
 - Definir las necesidades técnicas de una obra a nivel narrativo para su posterior producción

Habilidades

Habilidades específicas de la materia

- HAB02. Generar historias mediante el uso de elementos visuales 3D animados:
 - Diseñar narrativas visuales empleando habilidades de interpretación actoral
 - Generar guiones narrativos y técnicos para una producción audiovisual
- HAB01. Diseñar conceptualmente personajes y entornos para la realización de animaciones audiovisuales para producciones 3D cinematográficas, de videojuegos y publicidad:
 - Crear narrativas visuales mediante secuencias de imágenes y composición de elementos visuales

Competencias

- CP01. Diseñar narrativas visuales aplicando referencias reales y habilidades de acting
- CP02. Confeccionar una obra de animación audiovisual de carácter profesional que recoja los conocimientos adquiridos en el título
- CP03. Diseñar entornos tridimensionales, ambientes y experiencias inmersivas para obras audiovisuales, desde el arte conceptual, hasta las últimas fases de iluminación y layout

4. CONTENIDOS

- Fundamentos del Storytelling
- Géneros del Storytelling
- Desarrollo de personajes
- Narrativas visuales
- Diálogos, sonido y música
- Acting y posing para animación

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje basado en proyectos.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Clase virtual síncrona	20
Exposiciones orales de trabajos síncronas	2
Investigaciones y proyectos	28
Estudios de contenidos y actividad complementaria	60
Foro virtual	8
Resolución de problemas	20

Pruebas de evaluación virtuales	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	60 %
Exposiciones Orales	10 %
Caso/problema	5%
Investigaciones y proyectos	25%

Cronograma orientativo de número de actividades y fechas. Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

(*) El cronograma definitivo quedará a disposición del alumno al inicio del curso en el documento “Plan de Trabajo” como anexo a esta guía.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y/o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 ó 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 4,0-5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura, y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la/s prueba/s de conocimientos y/o trabajo/s final/es, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de la/s prueba/s de conocimiento final/es, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 ó 5 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 4,0-5,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura.

Modalidad virtual:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 3
Actividad 2.	Semana 4
Actividad 3.	Semana 6
Actividad 4.	Semana 7
Prueba de conocimientos	Fin de semana de exámenes

Cronograma orientativo de número de actividades y fechas. Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

(*) El cronograma definitivo quedará a disposición del alumno al inicio del curso en el documento "Plan de Trabajo" como anexo a esta guía.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Gubern, Román. (2016). *Historia del cine*. Barcelona: Anagrama.
- Hernández Lorenzo, María. (2021) *La imagen animada. Una historia imprescindible*. España: Diabolo Ediciones.
- Gustav Jung, Carl (2009). *Arquetipos e inconscientes colectivos*. BARCELONA: Ediciones Paidós.
- Williams, Richard (2019). *Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos*.

ES: Anaya Multimedia

- David, Rib (2004). *Escribir guiones: Desarrollo de personajes*. BARCELONA: Ediciones Paidós.
- Field, Syd. (1994). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. ES: Plot Ediciones.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Kothenschulte, Daniel (2020). *Los archivos de Walt Disney. Sus películas de animación 1921 – 1968*. ES: Taschen
- Lasseter, Amidi (2011). *Art of Pixar: 25th anniversary*. San Francisco: Chronicle Books
- Miyazaki, Hayao (2003). *The art of Spirited Away*. San Francisco: Vizz LLC.
- Zahed, Ramin (2023). *Spiderman. Un nuevo universo: El arte de la película*. ES: Norma Editorial S.A.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.