

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Animación para proyectos cinematográficos
Titulación	Máster Universitario en Animación 3D
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
Curso	Primero
ECTS	6
Carácter	Básica
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	Primero
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Alberto Martínez Zornoza
Docente	Alberto Martínez Zornoza

2. PRESENTACIÓN

En este curso se tratará la animación orientada a películas de cine, plataformas y televisión. Las primeras unidades profundizan en el arte de la animación cubriendo desde mecánicas del cuerpo hasta acting. Más adelante se explicarán las diferencias entre animación de dibujos animados y películas de efectos visuales.

Para finalizar se explicará cómo renderizar un plano para que cause la mejor impresión en la demo.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON03. Comparar los diferentes usos que pueden darse de la técnica de animación 3D (producciones cinematográficas, videojuegos, publicidad, educación, arquitectura, simulación...):

- Clasificar los tipos de animación que componen una producción cinematográfica
- Identificar las especificaciones técnicas necesarias para una animación para cine

CON05. Definir las posibilidades narrativas de la animación audiovisual 3D, mediante el guion, las técnicas de storytelling, acting y la propia secuenciación de acciones.:

- Comparar las cualidades y procesos de una producción de cine frente a un videojuego

Habilidades

HAB06. Crear producciones audiovisuales profesionales en 3D cinematográficas, de videojuegos y publicidad

HAB07. Componer un portfolio competente para el mercado laboral del sector de la animación audiovisual 3D:

- Crear animaciones faciales avanzadas para personajes cinematográficos
- Generar ciclos y animaciones completas basadas en acting para obras cinematográficas
- Diseñar animaciones adaptadas a cada producción

Competencias

CP02. Confeccionar una obra de animación audiovisual de carácter profesional que recoja los conocimientos adquiridos en el título

CP06. Aplicar los principios de la animación 3D a personajes bípedos, cuadrúpedos y props para dotarlos de movimiento y definir el estilo más afín a cada obra

CP08. Diseñar animaciones adaptadas a las necesidades de proyectos de diferente naturaleza dentro de las industrias culturales

4. CONTENIDOS

- Animación de personajes
- Animación facial
- Animación facial avanzada
- Animación para películas cinematográficas
- Animación para televisión y otras plataformas de menor presupuesto
- Render

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	8
Clases virtuales síncronas	22
Resolución de problemas	30
Investigaciones y proyectos	18
Estudio de contenidos y documentación complementaria (trabajo autónomo)	60
Foro virtual	8
Exposiciones orales de trabajos síncronas	2
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 virtuales	60 %
Exposiciones Orales	5%
Caso/problema	10%
Investigaciones y proyectos	25%

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 (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 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 (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 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 online:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 2
Actividad 2.	Semana 3
Actividad 3	Semana 4
Actividad 4	Semana 6

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

- Stanchfield, Walt (2009). Drawn to life. London: Focal press.
- Williams, Richard (2001). The animators survival kit. London: Faber and Faber Limited.
- Johnston, Ollie and Thomas, Frank (1981). The illusion of life. United States: Walt Disney productions.
- Ed Hooks (2011). Acting for Animators. United States: Roudledge.
- Paul Ekman (2003). Emotions revealed. United States: Times Books.
- Jason Osipa (2007). Stop staring. United States: Wiley publishing.

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.