

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Estilos de animación
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Animación 3D
<b>Escuela/ Facultad</b>	Campus Creativo
<b>Curso</b>	Primero
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	Segundo
<b>Curso académico</b>	2024-2025
<b>Docente coordinador</b>	Adrián Encinas Salamanca

## 2. PRESENTACIÓN

Con esta asignatura entenderás las claves del estilo de la animación, por medio de un análisis de sus elementos básicos y de una trayectoria a lo largo de la historia de la técnica desde los orígenes del cine hasta nuestros días. Gracias a ello, podrás encontrar de forma más sencilla el estilo propio que más defina tu forma de expresarte por medio de la animación.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Conocimientos específicos de la materia:

- CON03. Comparar los diferentes usos que pueden darse de la técnica de animación 3D (producciones cinematográficas, videojuegos, publicidad, educación, arquitectura, simulación...):
  - Señalar las características de los diferentes estilos extendidos en la industria de la animación.
  - Reconocer las necesidades técnicas de cada estilo de animación.
- 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 expresivas de cada estilo de animación.

### Habilidades específicas de la materia:

- HAB05. Evaluar las posibilidades visuales para definir un estilo de animación 3D destacable

- HAB06. Crear producciones audiovisuales profesionales en 3D cinematográficas, de videojuegos y publicidad:
  - Decidir entre los diferentes estilos en función de las necesidades expresivas de la producción.
- HAB07. Componer un portfolio competente para el mercado laboral del sector de la animación audiovisual 3D:
  - Crear animaciones con diferentes tipos de rig adaptados a cada estilo.

**Competencias:**

- CP06. Aplicar los principios de la animación en entornos 3D a personajes bípedos y cuadrúpedos y definir el estilo más afín a cada obra.
- CP07. Experimentar con los nuevos procesos tecnológicos, programas y dispositivos en el desarrollo de animaciones audiovisuales, para cine de animación, para videojuegos y para otros entornos interactivos.
- CP08. Diseñar animaciones adaptadas a las necesidades de proyectos de diferente naturaleza dentro de las industrias culturales.

## 4. CONTENIDOS

- Cartoon
- Realismo/rotoscopia
- Stepped/ stop motion
- Snappy
- Fusiones
- Búsqueda del estilo propio

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral
- Método del caso.
- 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 virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Seminarios de aplicación práctica	20
Análisis de casos	8
Resolución de problemas	22
Exposiciones orales de trabajos	2
Investigaciones y proyectos	18
Trabajo autónomo	60
Debates y coloquios	8
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

### Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	60 %
Caso/problema	10 %
Investigaciones/proyectos	30 %

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 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 virtual:

Actividades evaluables	Fecha
01. Actividad 1	Semana 2
02. Actividad 2	Semana 3
03. Actividad 3	Semana 4
04. Actividad 4	Semana 5
05. Cuestionario final conocimientos	Semana de exámenes finales

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Beck, Jerry (2004). Animation Art. From Pencil to Pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Londres: Flame Tree Publishing.
- Bendazzi, Giannalberto (2003). Cartoons; 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y medio libros de cine.
- Crafton, Donald (1982). Before Mickey; The Animated Film 1898-1928. Londres: University of Chicago Press.
- Costa, Jordi (2010). 100 Películas clave del cine de animación . Ma Non Troppo. Barcelona : Robin Books.
- Dalton, Tony y Harryhausen, Ray (2003). Ray Harryhausen: An Animated Life. Londres: Aurum Press.
- Encinas, Adrián (2017). Animando lo imposible, los orígenes de la animación stop-motion. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Encinas, Adrián (2024). Los ojos de Mr. Magoo. Los visionarios dibujos animados de la UPA. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Encinas, Adrián (2023). Yabba Dabba Doo! La animación ilimitada de Hanna-Barbera. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Furniss, Maureen (1998). Art in Motion, Animation Aesthetics. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Maltin, Leonard (1987). Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons. Nueva Jersey: Plume.
- Lorenzo, María (2021). La imagen animada, una historia imprescindible. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Purves, Barry (2010): Stop-motion. Lausanne: AVA Publishing.
- Taylor, Richard (2000). Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Acanto.
- VVAA (2010). Estéticas de la animación. Madrid: Maia Ediciones.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA 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](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú 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.