

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Animación3D
Titulación	Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	OB (Obligatoria)
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Joaquín Pérez Martín

2. PRESENTACIÓN

“Animación 3D” es una asignatura con un valor de 6 ECTS. Esta asignatura pretende que el alumno concluya el curso con un proyecto realizado por lo que, partiendo de los conocimientos obtenidos en la asignatura Fundamentos de la Animación y Videojuegos” conozca la organización del trabajo en un proyecto audiovisual 3D, las técnicas y el desarrollo necesario para concluir un proyecto (Idea, guion, concept art, mood board o cuaderno de inspiración, storyboard, etc). Los contenidos se desarrollan a nivel teórico y práctico mediante el análisis y síntesis de los principios necesarios en estas materias.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CG3, CG4, CT1, CE7, CE8, CE9, CE10	RA1. Adquisición de competencias tecnológicas.
CB1, CB2, CB5, CG3, CT3, CT13, CE10, CE14, CE15	RA2. Innovación, análisis y creación de las nuevas vías de gestión y comunicación de los contenidos audiovisuales en la sociedad del siglo XXI.
CG2, CG3, CG5, CT1, CT3, CT13, CT17, CE18, CE21, CE22	RA3: Dominio de los géneros y contenidos audiovisuales y su aplicación en los nuevos medios.
CG3, CT1, CE3, CE6, CE10, CE17, CE19	RA4: Conocimiento del manejo y operatividad de las herramientas y equipamientos referidos a la producción audiovisual multimedia.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

UA 1. Análisis del sector, perfiles profesionales.

Tema 1. Detección de perfiles profesionales. Tema

2. Procesos de animación.

El objetivo de este tema es conocer los distintos profesionales y procesos presentes en la animación antes de centrarnos en la propia creación.

UA2.- Animación

Tema 3. Animación por keyframes Tema 4

Jerarquización por vínculos. Tema 5.

Jerarquización por huesos.

El objetivo de este tema es conocer la herramienta mediante la creación de distintos elementos a los que se aplican materiales o iluminación.

UA3.- Efectos especiales Tema

6.- Telas Tema 7.-

Pelo

Tema 8.- Explosiones.

El objetivo de este tema es la creación de efectos especiales relacionados con texturas animadas.

UA4.- Fondos, render e integración en la escena Tema

9.- Fondos HDRI

Tema 10.- Vídeo como fondo. Tema

11.- Render

El objetivo de este tema es la creación de escenas finales que puedan servir de base para que el alumno pueda realizar su propio proyecto.

UA5.- Proyecto

Tema 12.- Realización de un proyecto 3d partiendo de cero. Búsqueda de imágenes de referencia, creación de los elementos 3d, resolución de problemas, etc.

El objetivo de estos primeros temas de la unidad es “Aplicación de los conceptos y técnicas aprendidas en la asignatura a un caso práctico.”

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral. • Revisión y análisis de materiales
- Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.
- Entregables, pruebas de evaluación y reflexión
- Trabajo autónomo

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 presencial:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Revisión y análisis de materiales	30 h
Debates y discusión	15 h
Análisis de casos, resolución de problemas, elaboración de proyectos, simulación.	30 h
Entregables, pruebas de evaluación y reflexión	15 h
Tutoría grupal	6 h
Trabajo autónomo	54 h
TOTAL	150 h

7. EVALUACIÓN

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

Sistema de evaluación	Peso
Actividades en el aula	40%
Proyectos	20%
Pruebas presenciales de conocimiento	40%

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 que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Se realizarán dos pruebas objetivas a lo largo del curso. La calificación de la parte teórica supone el 40% del total de forma acorde al reparto de créditos siendo obligatorio haberla superado para hacer media.

Durante el desarrollo del curso se desarrollarán ejercicios prácticos y proyectos de curso destinados a afianzar el aprendizaje que se valoran con un 60%.

En todo caso, será necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba de conocimiento para que la misma pueda hacer media ponderada con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria es necesario obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (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 profesor, o bien aquellas que no fueron entregadas suponiendo un 50% del total mientras que el teórico se pondera con otro 50% del total.

8. CRONOGRAMA

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

Actividad evaluable	Unidades de aprendizaje	fecha	Peso (%)
Actividad 1.	UA1 / Tema 1	Septiembre	5%
Actividad 2.	UA2 / Tema 3	Septiembre/Octubre	5%
Actividad 3.	UA2 / Tema 4	Octubre	5%
Actividad 4.	UA 2 / Tema 4	Octubre	5%
Actividad 5.	UA 2 / Tema 5.	Octubre	5%
Actividad 6.	UA 2 / Tema 5.	Octubre	10%
Actividad 7.	UA 2 / Tema 5	Octubre	5%
Actividad 8.	UA 3 / Tema 6	Noviembre/Diciembre	5%
Actividad 9.	UA 3 / Tema 6	Noviembre	5%

Actividad 10.	UA 3 / Tema 7	Noviembre	5%
Actividad 11.	UA 3 / Tema 8	Noviembre/Diciembre	5%
Actividad 12.	UA 4 / Tema 9	Diciembre/Enero	5%
Actividad 13.	UA 5 / Tema 12	Septiembre	5%
Actividad 14.	UA 5 / Tema 12	Diciembre/Enero	30%

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se aporta la bibliografía en la que se basan los temas correspondientes a cada una de las unidades de aprendizaje.

- González, Daniel . Diseño de videojuegos : da forma a tus sueños. Paracuellos de Jarama, Madrid Ra-Ma 2011.
- Mart Parreño, José . Marketing y videojuegos: product placement, in-game advertising y advergaming . Madrid ESIC 2010.
- Quintana Cabanas, José María . Los ámbitos profesionales de la animación. Madrid Narcea D.L. 1993.
- Ratner, Peter . Modelado humano 3D y animaciones. 3a ed. - Madrid Anaya Multimedia cop. 2010.
- Rodríguez Rodríguez, Alberto . Proyectos de animación 3D . Madrid Anaya MulXmedia D.L. 2010.
- Selby, Andrew . Animación : nuevos proyectos y procesos creativos . [traducción, Melissa Arcos] - Barcelona Parramón 2009.
- Tejeiro Salguero, Ricardo. Los videojuegos : qué son y cómo nos afectan . Madrid Ariel D.L. 2003.
- Villalobos, José María . Cine y videojuegos : un diálogo transversal. Sevilla Arcade 2014.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (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

¡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.