

1. DATOS BÁSICOS

| | |
|----------------------------|---|
| Asignatura | Animación 3D II Personajes |
| Titulación | Grado en Animación |
| Escuela/ Facultad | Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Creative Campus |
| Curso | Tercero |
| ECTS | 6 ECTS |
| Carácter | Obligatorio |
| Idioma/s | Castellano |
| Modalidad | Presencial |
| Semestre | Primer semestre |
| Curso académico | 2024/2025 |
| Docente coordinador | Marta del Valle Canencia |

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura permite al alumno conocer y aplicar las técnicas digitales en proyectos tridimensionales adaptándose a los requerimientos del guión técnico de un proyecto animado.

El estudiante elaborará el character setup de personajes de 3D, desarrollando la poses y movimientos para otorgarles una personalidad propia y darles vida. El conocimiento de las intenciones del personaje es esencial para crear un movimiento adecuado a cada propósito.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.

- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias generales:

- CG1. Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG3. Capacidad para detectar y adquirir nuevos conocimientos y tendencias aplicados a la animación respecto a la necesaria actualización profesional.

Competencias específicas:

- CE01: Conocimiento de los principios clásicos de la animación y de los fundamentos teórico-prácticos de física aplicada al movimiento dentro de una animación.
- CE02: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE11: Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y/o a la creación de los efectos visuales.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Realizar la animación y/o captura en stop motion o pixilación, valorando las posibilidades de optimización de las operaciones y adaptándose a los requerimientos del guion técnico.
- RA2: Realizar la captura de movimiento y/o rotoscopia en 2D y/o 3D, valorando la utilización de las herramientas físicas o virtuales pertinentes.
- RA3: Elaborar el character setup de personajes de 3D, evaluando las alternativas de utilización de todos los elementos que afectan a la realización del diseño del interface más adecuado para la animación.

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 |
|--|---|
| CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG1, CG3 CT05,CT08,CT16,CT18 CE01, CE02,CE11 | RA1: Realizar la animación y/o captura en stop motion o pixilación, valorando las posibilidades de optimización de las operaciones y adaptándose a los requerimientos del guion técnico. |
| CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG1, CG3 CT5, CT8,CT13,CT14,CT16, CT18 CE01, CE02,CE11 | RA2: Realizar la captura de movimiento y/o rotoscopia en 2D y/o 3D, valorando la utilización de las herramientas físicas o virtuales pertinentes. |
| CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG1, CG3 CT5, CT8,CT13,CT14,CT16, CT18 CE01, CE02,CE11 | RA3: Elaborar el character setup de personajes de 3D, evaluando las alternativas de utilización de todos los elementos que afectan a la realización del diseño del interface más adecuado para la animación. |

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Principios básicos en Animación de personajes

Unidad 2. Ciclos

Unidad 3. Captura de movimiento

Unidad 4. Character set up

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller
- Aprendizaje basado en proyectos (PBS)

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:

| Actividad formativa | Número de horas |
|--|-----------------|
| Lecciones magistrales | 12,5 h |
| Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas | 50 h |
| Exposición de trabajos | 12,5 h |
| Trabajo en grupo de carácter integrador | 12,5 h |
| Investigaciones y Proyectos | 12,5 h |
| Trabajo autónomo | 18 h |
| Actividades en talleres y/o laboratorios | 6h |
| Tutoría, seguimiento académico y evaluación | 25 h |
| TOTAL | 150 |

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad presencial:

| Sistema de evaluación | Peso |
|---------------------------------|------|
| Examen práctico | 20% |
| Entrega y presentación trabajos | 40% |
| Proyectos evaluación continua | 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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la actividad final, y en el examen práctico para que las mismas puedan hacer media con el resto de las actividades (teniendo que llegar también a 4 en este bloque).

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 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 actividad final para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. En caso de haber obtenido una calificación menor que 5,0 en el examen en convocatoria Ordinaria, el estudiante deberá presentarse al examen en Convocatoria Extraordinaria y obtener una calificación mayor o igual que 5,0 para que el mismo pueda hacer media con el resto de las actividades (teniendo que llegar también a 4 en este bloque).

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.

*En ambas convocatorias, si el docente lo cree oportuno, se podrá solicitar una prueba de autoría pidiendo los archivos originales y una demostración in situ de la actividad relacionada en cada caso.

8. CRONOGRAMA

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

| Actividades evaluables | Fecha |
|------------------------|------------|
| Actividad 1. Ciclos | Semana 1-9 |

| | |
|--|--------------|
| Actividad 2. Taller de captura de movimiento | Semana 9-11 |
| Actividad 3. Posado | Semana 11-12 |
| Actividad 4. Realizar un character set up | Semana 12-13 |
| Actividad 5. Pantomima física y emocional | Semana 13-19 |
| Actividad 6. Examen práctico presencial | Semana 19-20 |

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

9. BIBLIOGRAFÍA

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

- Williams, Richard (2001). The Animators Survival Kit.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Thomas, Frank; Jonson, Ollie (1981). The Illusion of Life. Disney Animation.
- Hooks, Ed. (2001). Acting for Animators. Heinemann
- Stanislavski, Constantin (1985). La construcción del personaje
- Blair, Preston (Ed. 2020). Cartoon Animation with Preston Blair

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

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.