

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de Cabello y Vestuario
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Escuela de arquitectura, ingeniería y diseño – Campus Creativo
Curso	Cuarto
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Araceli Pineda Izquierdo

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura permite al alumno adquirir un conocimiento avanzado de la creación de personajes profundizando en su cabello, el vestuario o la piel, prestando especial atención a las texturas y brillos de los materiales.

Además aprenderá a realizar simulaciones de la física del movimiento de cabello y vestuario a medida que se anima, permitiendo tener en cuenta cómo el cabello, el vestuario o las pieles reaccionan a los movimientos del cuerpo, antes del renderizado final.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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:

- 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.

- 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.
- CG4. Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de animación teniendo en cuenta las tendencias temporales de la industria de la animación.

Competencias específicas:

- CE06: Capacidad para crear en entornos digitales una estética o estilo artístico determinado en base al conocimiento de los códigos visuales aplicables a una imagen.
- CE10: Capacidad para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes animados, vehículos o props.
- CE14: Conocimiento para aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de vehículos y props.
- CE17: Capacidad para aplicar las técnicas tradicionales o herramientas de creación artística al ámbito de la animación.
- CE21: Capacidad para construir modelos 3D con topología correcta para animación por ordenador a partir de un diseño previo.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Adquirir técnicas avanzadas de diseño para la caracterización física de personajes.
- RA2: Realizar simulaciones de las físicas de movimiento de elementos más complejos como el cabello y el vestuario.

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB3, CB4, CB5 CT08,CT13,CT14,CT18 CE06, CE10, CE14, CE17, CE21	RA1: Adquirir técnicas avanzadas de diseño para la caracterización física de personajes.
CB2, CB3, CB4, CB5 CT08,CT13,CT14,CT18, CE06, CE10, CE14, CE21	RA2: Realizar simulaciones de las físicas de movimiento de elementos más complejos como el cabello y el vestuario.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cuatro unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Diseño

- 1.1. Fundamentos del diseño
- 1.2. Ropa: tipos, tejidos y pliegues
- 1.3. Tipos de cabello y peinados
- 1.4. Accesorios

Unidad 2. Vestuario

- 2.1. Historia de la moda: épocas y localización
- 2.2. Patronaje
- 2.3. Telas: colores, tejidos y texturas
- 2.4. Simulación e interacción de prendas

Unidad 3. Cabello

- 3.1. Historia: peinados según época, localización y raza

- 3.2. Prototipado y guías en Maya
- 3.3. Creación de pelaje/cabello
- 3.4. Modificadores

Unidad 4. Otros usos de nCloth

- 4.1. Anatomía muscular
- 4.2. Músculos e interacción
- 4.3. Simulaciones de músculos
- 4.4. Creación de piel con nCloth

Unidad 5. Cabello y vestuario en animación

- 5.1. Aplicación de cabello y vestuario a un personaje animado
- 5.2. Corrección de las físicas
- 5.3. Iluminación, renderizado y texturas

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Modalidad presencial:

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

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	19 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
Pruebas de conocimiento	20%
Presentación de trabajos	40%
Proyectos (mediante evaluación continua)	20%

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 4,0 en el Trabajo final (actividad 4), y en el examen práctico (actividad 5) para que las mismas puedan hacer media con el resto de las actividades.

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 4,0 en la actividad 4 (trabajo 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 (actividad 5) en Convocatoria Extraordinaria y obtener una calificación mayor o igual que 4,0 para que el mismo pueda hacer media con el resto de las actividades.

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. Diseño de vestuario, patronaje y confección	Semana 1-9
Actividad 2. Diseño y creación de pelaje	Semana 9-11
Actividad 3. Diseño y creación de cabello	Semana 11-12
Actividad 4. Diseño de vestuario para animación	Semana 13-19
Actividad 5. Trabajo Final	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:

- Maraffi, C. (2000) XSI Character Animation f/x and Design. Corolis Group.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Silver, S. (2017). The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design. Design Studio Press.
- KCI (2021) Fashion history from the 18th to the 20th Century. TASCHEN: Illustrated edition.
- Browar, K; Ory, D. (2016). The Art of Movement. Black Dog & Leventhal.
- Yildiz, Ö. (2016). Marvelous Designer. Alternatif.
- Renee Dunham, G. (2021) The Fitting Book: Make Sewing Pattern Alterations & Achieve the Perfect Fit You Desire: Make Sewing Pattern Alterations and Achieve the Perfect Fit You Desire. Gina Renee Designs.
- Gibson, PC (2014) A century of hairstyles. Shire.

10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: unidad.diversidad@universidadeuropea.es al comienzo de cada semestre.

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.