

## 1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Animación Técnicas Clásicas
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus creativo
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial/online
Semestre	1º semestre
Curso académico	2023/2024
Docente coordinador	Verónica Rufo Baena

## 2. PRESENTACIÓN

Analizar los inicios de las técnicas de la animación nos ayuda a comprender desde un punto de vista más completo y profundo las técnicas actuales y la animación del futuro. Las necesidades, y los objetivos de las técnicas clásicas de la animación se mantienen prácticamente intactas en la actualidad.

## 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:**

- CG01: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG03: 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. Conocer los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
- RA2. Adquirir la capacidad para desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

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 C51, CT8, CT13, CT14, CT16, CT18 CG1, CG3 CE1, CE2, CE11	<b>RA1.</b> El estudiante será capaz de aplicar los principales medios de representación y técnicas del dibujo y la pintura.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 C51, CT8, CT13, CT14, CT16, CT18 CG1, CG3 CE1, CE2, CE11	<b>RA2:</b> El estudiante será capaz de desarrollar representaciones gráficas del cuerpo humano.

## 4. CONTENIDOS

### Unidad 1. Introducción a la animación

- ¿Qué es la animación?
- Vocabulario
- Breve historia de los 12 principios de la animación

### Unidad 2. Conceptos de la animación

- Tiempo & Espacio
- Los 12 principios de la animación
- El peso en la animación
- Overshoot
- Smears

### Unidad 3. ¿Cómo animar un plano?

- Tipos de fotogramas
- Cartas de tiempo
- Intercalación
- Clean up
- Color

## 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	18,75 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

**Modalidad a distancia:**

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	18,75 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<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 presencial:**

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	40%
Proyectos mediante evaluación continua	40%
Prueba de conocimiento	20%

**Modalidad a distancia:**

Sistema de evaluación	Peso
Entrega de y/o presentación de trabajos	30%
Proyectos mediante evaluación continua	10%
Prueba de conocimiento	60%

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 la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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 prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de 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.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Representación de la realidad	11 de octubre
Actividad 2. Volumen	29 de octubre
Actividad 3. Dibujo gestual (proyecto)	20 de enero
Actividad 4. Perspectiva (proyecto)	20 de diciembre
Prueba de conocimientos	30 de enero

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:

- Mollière, B. & Giráldez, R. (2017). La perspectiva en urban sketching : trucos y técnicas para dibujantes. Barcelona: Gustavo Gili.

- Robertson, S. & Bertling, T. (2013). How to draw : drawing and sketching objects and environments from your imagination. Culver City, CA: Design Studio Press.
- Newell, J. & Hargreaves, J. (2013). Art fundamentals : color, light, composition, anatomy, perspective and depth. Worcester, United Kingdom: 3DTotal Publishing.
- Gurney, J. (2016). Realismo imaginativo : cómo pintar lo que no existe. Madrid: Anaya Multimedia.
- Beginner's guide to digital painting in Photoshop. (n.d.). .
- GONZALEZ, Daniel. Diseño de videojuegos. Editorial RA-MA. Madrid 2011.
- BANCROFT, Tom. Aprende a dibujar personajes. Anaya multimedia, 2013.
- VROMAN, Dik. Arquitectura. perspectiva, sombras y reflejos. Gustavo Gili.
- WALTERS, N. V. Principles of perspective. Architectural Press.
- ALBERTS, Joseph. La Interacción del Color. Alianza forma
- GOMEZ MOLINA, J. Lecciones de Dibujo. Cátedra.
- GONZÁLEZ GONZÁLEZ, J. Técnicas y materiales de dibujo. UCM Madrid 1990
- DONDIS, D. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili.
- MORENO RIVERO, T. El color: Historia, teoría y aplicaciones. Ariel, Barcelona.
- NAMBERTS, S. El Dibujo: Técnica y utilidad. Herman Blume, Madrid
- POWELL, D. Técnicas de representación: guía del dibujo y presentación de proyectos y diseños. Blume, Barcelona.
- HAYES, Colin. Guía completa de pintura y dibujo. Hermann Blume.

## 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](mailto: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.