

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Proyecto de Animación III
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura y Diseño
Curso	3º
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Semestre	2º
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Luis Miguel Sánchez Millán
Docente	Luis Miguel Sánchez Millán / Araceli Pineda Izquierdo

2. PRESENTACIÓN

Taller transversal a los conocimientos adquiridos y a las diversas técnicas de aprendizaje asimiladas durante el tercer curso, que puedan contribuir a componer un proyecto de animación complejo apoyándose en las materias que conviven en el mismo semestre de esta asignatura proyectual.

En este momento el alumno estará en disposición de elaborar una pieza de animación más compleja atendiendo además del aspecto audiovisual, a la implicación socioeconómica y comercial del proyecto.

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:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducirla complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- 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.
- CT06: Comunicación oral/ comunicación escrita: Capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.

- 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.
- CT17: Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- 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 específicas:

- CE4: Capacidad para analizar un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital de animación, en función del público objetivo y el modelo de negocio establecido.
- CE10: Poseer conocimientos básicos de gestión de proyectos de los procesos de diseño y desarrollo de un producto interactivo.
- CE19: Capacidad para sintetizar proyectos de animación plasmando ideas gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.
- CE28: Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE30: Capacidad para utilizar el conocimiento de la sociología, la psicología y la antropología para la realización de proyectos de animación.
- CE31: Realizar trabajos profesionales en el ámbito de la animación.
- CE32: Capacidad para realizar un documento gráfico animado, demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.
- CE38: Capacidad para aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales animados.

- CE40: Capacidad para diseñar y planificar un proyecto de diseño audiovisual o de new media de animación completamente operativo.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Utilizar las distintas técnicas del perfil artístico, diseño y desarrollo.
- RA2: Conocer la interacción entre las distintas disciplinas de la industria de la animación de manera que su gestión conjunta confluya en un proyecto de animación básica.
- RA3: Conocer la dinámica proyectual y creativa de un producto digital.
- RA4: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito de la metodología del aprendizaje basado en proyectos o PBS (Project Based School) en grupos de estudiantes y en colaboración coordinada con alumnos de otros grados afines la metodología en Arquitectura, Ingeniería o Diseño.

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
CB2, CB3, CB4, CB5, CT01, CT02, CT03, CT04, CT05, CT06, CT11, CT13, CT14, CT17, CE4, CE10, CE19, CE28, CE30, CE31, CE32, CE38, CE40	RA1: Realizar los efectos 3D según las necesidades del guion, aplicando las leyes físicas al universo virtual.
	RA2: Colocar y mover las cámaras en 2D y 3D, a partir de la interpretación de guiones técnicos, storyboard y animática, analizando la narrativa audiovisual y las características de la óptica aplicada.
	RA3: Conocer la dinámica proyectual y creativa de un producto digital.
	RA4: Desarrollar proyectos avanzados en el ámbito de la metodología del aprendizaje basado en proyectos o PBS (Project BasedSchool) en grupos de estudiantes y en colaboración coordinada con alumnos de otros grados afines la metodología en Arquitectura, Ingeniería o Diseño.

4. CONTENIDOS

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

Unidad 1: Preproducción

- 1.1. Planificación
- 1.2. Guion literario
- 1.3. Guion técnico y escaleta
- 1.4. Storyboard y animática
- 1.5. Diseño de personajes y concept art
- 1.6. Layout

Unidad 2: Producción

- 2.1. Modelado de personajes y escenarios
- 2.2. Texturizado
- 2.3. Rigging corporal y facial
- 2.4. Animación

Unidad 3: Postproducción

- 3.1. Iluminación
- 3.2. Render
- 3.3. Composición y efectos
- 3.4. Música y sonido

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyecto (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

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	6,25 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	25 h.
Exposición de trabajos	12,5 h.
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h.
Investigaciones y proyectos	50 h.
Trabajo autónomo	12,5 h.
Actividades en talleres y/o laboratorios	12,5 h.
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	8,3 h.
Seguimiento y asesoramiento con el profesor para el desarrollo del proyecto	10,45 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:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	10%
Proyecto final	90%

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 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.

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.

CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
01. Bloque de preproducción	Semana 2-4
02. Bloque de producción	Semana 5-11
03. Bloque de postproducción	Semana 12-15
04. Proyecto final	Semana 16

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

8. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Thomas, Frank; Jonson, Ollie (1981). The Illusion of Life. Disney Animation.
- Williams, Richard (2001). The Animators Survival Kit.
- Hooks, Ed. (2001). Acting for Animators. Heinemann
- Díez Puertas, E. (2006). Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen. Madrid: Editorial Fundamentos.

9. 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.

10. 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.