

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Animación 3D IV Facial
Titulación	Grado en Animación
Escuela/ Facultad	Arquitectura y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Segundo semestre
Curso académico	2022/2023
Docente coordinador	Marta del Valle Canencia

2. PRESENTACIÓN

Esta asignatura permite al alumno seguir conociendo y aplicando las técnicas digitales en proyectos tridimensionales adaptándose a los requerimientos del guión técnico de un proyecto animado. El estudiante aprenderá a diseñar los gestos que mejor representen las emociones del personaje planteadas en el guión para dotarle de expresiones reales que reflejen sus sentimientos.

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.
- 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:

- CE03: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE20: Capacidad para plasmar de manera escrita y representativa emociones concretas a través de un proyecto de animación.

Resultados de aprendizaje:

RA1: Animar fotogramas por ordenador en 3D a partir de la interpretación del guion y la animática, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.

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 CT05,CT08,CT13,CT14,CT18 CE03,CE20	RA1: Animar fotogramas por ordenador en 3D a partir de la interpretación del guion y la animática, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.

4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje:

Unidad 1. Repasamos "Animación de personajes"

- 1.1. Método de animación
- 1.2. Entorno de trabajo
- 1.3. Construcción del personaje
- 1.4. Introducción a los faciales

Unidad 2. Miradas

- 2.1. Ojos y conos de mirada
- 2.2. Movimiento
- 2.3. Limpieza de curvas

Unidad 3. Taller de interpretación

- 3.1. Acting
- 3.2. Movimiento
- 3.3. Interpretación del guion

Unidad 4. Lipsync

- 4.1. Mapa de voz
- 4.2. Fonemas
- 4.3. Librería de poses
- 4.4. Limpieza de movimientos

Unidad 5. Método completo. Animación y Videojuegos

- 5.1. Creación de un "picker"
- 5.2. Método completo
- 5.3. Detalles y pulido

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)

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
Pruebas de conocimiento. Examen práctico. Actividad 5	20%
Entrega y Presentación de trabajos. Actividades (de la 1 a la 4)	40%
Proyectos (mediante evaluación continua). Actividades (de la 1 a la 3)	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 4,0 en la 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, 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. Posado facial	Semana 1-9
Actividad 2. Miradas	Semana 9-11

Actividad 3. Lipsync	Semana 11-12
Actividad 4. Plano completo	Semana 13-19
Actividad 5. 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:

- Ekman, Paul (2017). El rostro de las emociones.

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
- Stanislavski, Constantin (1985). La construcción del personaje
- Blair, Preston (Ed. 2020). Cartoon Animation with Preston Blair

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.