

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Desarrollo de proyectos 2D/  
2D Projects Development**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Proyectos / Projects
Denominación de la asignatura:	Proyectos III/ Projects III
Curso:	Tercero
Semestre:	Anual (6+6)
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Javier Salvador Carratala; Victor Pacheco Castro
E-mail:	<a href="mailto:javier.salvador@u-tad.com">javier.salvador@u-tad.com</a> ; <a href="mailto:victor.pacheco@u-tad.com">victor.pacheco@u-tad.com</a> ;
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

## Descripción de la materia

Los estudiantes que cursen la Mención en Animación 2D deberán cursar esta materia. Esta materia se centra en el desarrollo de la técnica de animación 2D, desde el layout 2D, a la animación 2D, el clean up o el ink and paint y composición 2D, como complemento a la formación común en técnicas 2D del grado en sus contenidos obligatorios. De esta forma los alumnos podrán adquirir cierta intensificación de sus conocimientos a nivel de grado en una técnica en la que se precisa un uso intensivo del dibujo para la creación de contenidos, ya sea mediante herramientas digitales o tradicionales.

Los estudiantes que cursen esta materia adquirirán las siguientes competencias específicas de la mención (CE2D) en Animación 2D:

- CE2D1: Reflejar el carácter de los personajes a través de la animación 2D de sus expresiones, movimiento y poses características.
- CE2D2: Integrar fondos y personajes animados en 2D en un plano utilizando las técnicas de composición y layout 2D.

- CE2D3: Aplicar técnicas de Ink & Paint digital a la creación de personajes y fondos animados en 2D.

#### Subject description:

The subject is mandatory for students who choose the Mention in 2D Animation.

The subject focuses on the development of the 2D animation technique, and includes tools such as 2D layout, 2D animation, clean-up, ink & paint, and 2D composition. It serves as a supplement to the core subjects in 2D techniques of the bachelor's degree. Therefore, given that the mention requires intensive use of drawing abilities in content creation with digital or traditional tools, students in the mention will strengthen the acquired knowledge in the mandatory subjects of 2D techniques of the bachelor's degree.

Students opting for the subject will acquire the specific skills of the Mention in 2D Animation (CE2D):

- CE2D1.- The use of 2D animation to communicate the character's behaviour through expressions, movement, and characteristic poses.
- CE2D2.- The integration of backgrounds and 2D animated characters using composition and 2D layout techniques.
- CE2D3.- The use of digital ink and paint techniques in the creation of backgrounds and 2D animated characters.

#### **Descripción de la asignatura**

En esta asignatura se pretende que el alumno adquiera los contenidos teóricos necesarios para la realización de proyectos, tanto en los procesos de producción, financiación y comercialización de un proyecto, así como los necesarios para la organización, control y seguimiento de la producción. La asignatura tiene como objetivo la realización de un trabajo en equipo concibiendo, planificando, desarrollando y produciendo contenidos de animación.

La dinámica permite a cada alumno centrar su trabajo en las áreas de mayor especialización relativas a la mención que hayan elegido y a su interés profesional, al mismo tiempo que aprender a comunicar su trabajo a otros compañeros, y entender también el trabajo especializado de otras áreas.

El seguimiento de los proyectos se realiza a través de reuniones semanales y de presentación de resultados parciales de forma periódica en función de los hitos planificados. En ellas los alumnos presentarán de forma interna al resto del equipo y a los profesores y tutores los contenidos desarrollados como parte del proyecto. Esta comunicación de resultados se desarrolla de forma continua para validar, y en su caso corregir, los progresos de cada proyecto.

Esta dinámica permite incentivar la participación y el esfuerzo en los alumnos. Facilita al alumno, además, el desarrollo de su portfolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

## **3. COMPETENCIAS**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG 4.- Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio así como sus implicaciones en la comunicación y creación de contenidos digitales.

CG9.- Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar. CT1 - Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

CE2.- Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación

CE8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE11.- Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE12.- Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

CE17.- Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE18.- Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3D

CE3D2.- Construir rigs 3D a partir de un modelo dado

CE3D3.- Conocer la estructura interna de las escenas 3D y ser capaz de generar interfaces, automatizaciones de efectos en los softwares 3D a través de código

CE3D6: Conocer las metodologías y las principales herramientas de simulación dinámica para la creación de efectos visuales 3D.

## 4. CONTENIDOS

- Procesos de trabajo en preproducción 2D
- Producción y gestión de proyectos de animación 2D
- Desarrollo de ideas, guion y narrativa
- Desarrollo del Storyboard y animática
- Estilo visual: desarrollo, investigación y selección del estilo visual 2D
- Diseño de personajes y hojas de modelo
- Diseño de props, entornos y efectos visuales
- Principales actores en la industria de la animación 2D

*English contents:*

- *Working pipeline for 2D pre-production*
- *Production and management of 2D animation projects*
- *Ideas, script and narrative development*
- *Storyboard and animatic development*
- *Visual style: development, research, and selection of visual style*
- *Character design and model sheets*
- *Environment, props, and visual effects design*
- *Main agents in the industry of 2D animation*

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

## 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	20	100%
AF2 Clases Prácticas	50	100%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	20	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	140	0%
AF6: Actividades de Evaluación	10	100%
AF9: Seguimiento de Proyectos	60	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### **Bibliografía básica**

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe (2004): Inspired 3D Short Film Production. Premier Press, Thomson Course Technology.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Alberto (2010): Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia.

### **Bibliografía recomendada**

BROWN, Blain (2016): Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Volume 3. Routledge.

COTTE, Olivier (2007): Secrets of Oscar-winning Animation: Behind the scenes of 13 classic short animations. Focal Press.

SULLIVAN, Karen (2008): Ideas for the Animated Short with DVD: Finding and Building Stories. Focal Press.