

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Animación avanzada / Advanced animation**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Animación / Animation
Denominación de la asignatura:	Animación avanzada / Advanced animation
Curso:	Cuarto
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Jesus Del Campo Barrera; Javier Salvador Carratala
E-mail:	<a href="mailto:jesus.campo@u-tad.com">jesus.campo@u-tad.com</a> ; <a href="mailto:javier.salvador@u-tad.com">javier.salvador@u-tad.com</a>
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

La materia Animación está orientada a que los alumnos adquieran las competencias que les permitan transmitir emociones a través del movimiento y la actuación de los personajes utilizando la técnica de la animación 3D y adquiriendo el conocimiento de otras técnicas de animación experimental.

Aplicaran los conceptos de la anatomía y la mecánica del movimiento del cuerpo humano y los principios de animación tradicional a la animación 3D y experimental, trasladándolos a acciones de creciente complejidad, tanto en la simulación física del movimiento como en la transmisión de emociones a través de la actitud y gestos del personaje.

### Subject description

The Subject Animation is intended for the students to acquire the necessary competence to convey emotions through the movement and acting of the characters using the 3D animation technique and acquiring knowledge of other experimental animation techniques.

The student will apply the anatomy and human body movement mechanics concepts and the principles of traditional animation to 3D and experimental animation, transferring them to actions of increasing complexity, both in the physical simulation of movement as well as in the transmission of emotions through the attitude and character's body and facial language.

#### **Descripción de la asignatura**

Es esencial la creación de personajes animados que logren transmitir emociones mediante lenguaje no verbal para la industria de la animación, ya que de ello depende gran parte de la empatía e inmersión que se pretende provocar en el espectador.

La asignatura profundiza en el dominio visual de la expresión corporal en general y facial, dentro del proceso de la generación de una animación. La asignatura se considera una prolongación de las asignaturas Animación 3D de Personajes I y II, así como con Diseño de personajes, y las asignaturas del área narrativa, y sirve para enriquecer de forma definitiva la capacidad de expresión de un personaje desde su manifestación visual animada.

## **3. COMPETENCIAS**

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

CE 3.- Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano  
CE 6.- Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

## **4. CONTENIDOS**

- Acting avanzado
- Lip sync y animación de diálogos
- Interacción de personajes y físicas complejas
- Animación de personajes no bípedos

#### English contents

- *Advanced acting*
- *Lip sync and dialogue animation*
- *Character interaction and complex physics*
- *Animation of non-biped characters*

## **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	16	100%
AF2 Clases Prácticas	40	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	26	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	60	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	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%	25%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	60%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Hayes, Derek & Webster, Chris. (2013). Acting and Performance for Animation

**Bibliografía recomendada**

Hooks, Ed (2003). Acting for Animators, Revised Edition: A Complete Guide to Performance Animation