



GUÍA DOCENTE

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Animación experimental
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Animación
Curso:	4º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Joaquin Martinez Perez/joaquin.martinez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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. Aplicarán 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.

Descripción de la asignatura

La asignatura se centra en la exploración de técnicas menos frecuentes como el stop motion, la arena, la animación híbrida, directa y sobre cristal con óleo y tintas, así como en el desarrollo expresivo de estas en relación con las artes visuales, y de la expresión de formas narrativas y visuales originales, más allá de su posible carácter narrativo o de la función que deba prestar a objetivos externos tales como la publicidad y la información. Con base en esta concepción, el objetivo es explorar la animación experimental como un medio de recreación de la vida, a partir de la reflexión y el aprendizaje práctico de estructuras visuales en su dimensión temporal.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

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

TRANSVERSALES

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE19 - Aplicar diferentes técnicas de animación experimental, para la realización de una animación de acuerdo al estilo artístico y narrativo buscado

CE3 - Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Recrear la anatomía de la figura humana a partir de partiendo de referencias digitales o físicas aplicadas a la animación de personajes.
- Aplicar los conocimientos de anatomía humana y animal a la animación y rigging de figuras humanas y animales en 2D y 3D.
- Reconstruir la anatomía y la mecánica del cuerpo en personajes bípedos a nivel fisiológico y técnico.

- Dominar las leyes básicas de la animación tanto en entornos tradicionales como digitales.
- Recrear movimientos fluidos para generar animaciones verosímiles en personajes y objetos.
- Reconstruir la anatomía y la mecánica del cuerpo en personajes bípedos a nivel fisiológico y técnico.
- Conocer técnicas experimentales y menos frecuentes en la industria como el stop motion, el cut out o la animación con arena para producir resultados originales e inesperados.
- Integrar técnicas de animación digitales y analógicas en la búsqueda de nuevas soluciones visuales y expresivas.
- Generar animaciones en stop motion mediante la utilización de modelos, rigs, cámaras y softwares específicos.
- Generar el acting, las acciones secundarias, el overlapping y las interacciones entre personajes para la representación de emociones en el contexto narrativo.
- Optimizar el código de programación empleado en una escena de animación mediante las herramientas de depuración necesarias.

CONTENIDO

- Técnicas de stop motion
 - o Creación de modelos y rigs para stop motion
 - o Animación y uso de cámaras DSLR
- Otras técnicas de animación experimental
 - o Cut out animation
 - o Sand animation y Draw on film animation
 - o Técnicas híbridas de animación

TEMARIO

- 1º Parte. Digital.
- 1- Animación Limitada en Photoshop
 - 2- Ebsynth y distintos usos para este software.
 - 3- Blender: Animación stop-motion digital. Add-on Stop-Magic
 - 4 - Blender (continuación): Shape-Keys, animando sin Rig.
 - 5 - Herramientas VR y ejemplos de experimentación interdisciplinar.
 - 6- Práctica libre final.

2º Parte. Analógica.

1- Introducción al software dragon frame

2- Claymation

3- Animación con arena

4 - Cut-out.

5- Pixilación

6- Ejercicio fina

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	20,00	20,00
<i>Clases Prácticas</i>	35,56	35,56
<i>Tutorías</i>	4,44	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	32,22	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	53,33	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,44	4,40
TOTAL	150	62

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Parte 1- 7 semanas

Parte 2 -7 semana

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	25
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La importancia al fin y al cabo está en la experimentación y enfrentarse a nuevas técnicas. Un estilo novedoso o la originalidad de los trabajos en un portafolio marcan más la diferencia que cualquier evaluación. Con estas nuevas herramientas y ejercicios espero poder ayudar al alumnado a ser capaz de ver más allá, y no replicar lo que se hace hasta la extenuación, pudiéndoles dar una visibilidad que de otra manera pasaría desapercibida.

Mediante estas breves prácticas se trata de ejercitar una mentalidad de producción. Ser capaz de aprender nuevas metodologías y ver cómo abordar un proyecto según ellas.

Explicación y desglose de la rúbrica de evaluación. La calificación de los ejercicios será en base a:

30% Realización del ejercicio

20% Esfuerzo/Dificultad/Interés

30% Calidad. Los elementos aprendidos están bien utilizados.

20% Originalidad respecto al ejemplo visto en clase.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

RUSSETT, Robert & STARR, Cecile (1988): Experimental Animation: Origins of a New Art. Da Capo Paperback.

RUSSETT, Robert (2009): Hyperanimation: Digital images and virtual worlds. John Libbey Publishing.

Bibliografía recomendada:

BENDAZZI, Giannalberto (2016): A World History. Routledge.

MORITZ, W (1977): Fischinger at Disney. Milimeter Magazine.

MORITZ, W (2004): Optical Poetry. Bloomington.

O'PRAY, M (2003): Avant-garde film. Wallflower

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenador personal

Software:

Ebsynth, DragonFrame