

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área 1:	Pintura
Departamento 1:	Pintura
Tipología:	OPTATIVA
Periodo impartición:	2º cuatrimestre
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.39. Conoce la importancia de la animación en el desarrollo de producciones digitales y los profesionales involucrados en dicho campo.

C.40. Analiza la evolución de la animación en la historia del cine y el resto de industrias audiovisuales.

C.41. Comprende los 12 principios básicos de la animación y sabe ponerlos en práctica a partir de un guion técnico.

C.42. Entiende la diferencia entre animación bidimensional y tridimensional, ventajas e inconvenientes de cada uno, así como las principales técnicas implicadas.

C.43. Desarrolla conocimientos y habilidades en el uso de las herramientas especializadas de animación con software apropiado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

COMPETENCIAS.

COM.78. Iniciarse en el conocimiento de técnicas específicas para el desarrollo de animación profesional.

COM.79. Entender distintas fases de la animación: animática, layout, rough, clean up, color, fondos, escaneado, montaje y composición.

COM.80. Integrar un vocabulario y terminología técnica profesional específica dentro de la animación.

COM.81. Entender el timing, así como los ajustes de sonido en un proyecto de animación.

HABILIDADES Y DESTREZAS

HD.46. Diferencia adecuadamente las técnicas de rotoscopia, cut-out, pintura animada, motion

graphics, claymation, así como otras técnicas de animación comunes.

HD.47. Traslada correctamente el uso de referencias con el propósito de generar animaciones creíbles y con un ritmo adecuado.

HD.48. Desarrolla habilidades especializadas de animación: rigging de personajes, motion capture, y manejo de curvas de animación.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

La materia se centra en el desarrollo de habilidades y técnicas de animación para el desarrollo de producción audiovisuales. Se tendrá especial atención a los 12 principios de animación, el conocimiento de las principales técnicas empleadas, y diferenciando las características específicas de personajes y objetos involucrados en la acción. El estudiante desarrollará un proyecto personal que podrá servir como portfolio para iniciar su trayectoria profesional.

BLOQUE I. Introducción al concepto de animación.

Tema 1. Definición, historia y evolución de la disciplina artística.

Tema 2. La industria audiovisual del videojuego y la cinematografía animada.

Tema 3. Tipologías y géneros en la animación contemporánea.

BLOQUE II. Teoría y práctica de los fundamentos de la animación.

Tema 4. Fases y organización de la producción de animación.

Tema 5. Fundamentos y elementos básicos del movimiento temporizado.

Tema 6. Los doce principios de la animación de Ollie Johnston y Frank Thomas.

Tema 7. Técnicas básicas de animación.

BLOQUE III. Realización y producción.

Tema 8. Aplicaciones y software específico.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

BLOQUE I: 6 horas, 3 sesiones

BLOQUE II: 26 horas, 13 sesiones

BLOQUE III: 28 horas, 14 sesiones

NOTA: El orden de impartición de los bloques temáticos se adaptará al criterio docente, y estará en función de las particularidades que el grupo presente sobre su propio aprendizaje y las adaptaciones metodológicas que se requieran.

Actividades formativas y horas lectivas

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	60	6

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



**MENCIÓN NNTT
GRADO EN BBAA
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de clase: 60

Horas de Taller programado: 45

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 45

HORAS TOTALES: 150

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas

MD.01. Método expositivo

El profesorado expondrá los contenidos teóricos relativos a cada unidad temática y los compaginará con ejecuciones prácticas que sirvan de demostración al alumnado.

AF.02. Clases prácticas

MD.02. Resolución de ejercicios y problemas

Sobre los contenidos expuestos en las clases participativas, la docente propondrá situaciones de aprendizaje donde el alumnado tendrá que aplicar los conocimientos adquiridos para resolver las problemáticas planteadas a modo individual, con el fin de que los conceptos fundamentales queden asentados mediante la práctica.

MD.03. Resolución de problemas

Dado que la animación es un proceso gradual y a nivel profesional suelen trabajarse en equipo, se plantearán prácticas que requieran de la interacción y cooperación entre alumnado, fomentando la participación y la integración grupal.

MD.04. Aprendizaje basado en problemas

MD.04. El hilo conductor de la asignatura será el proyecto personal, donde se irán aplicando los conceptos vistos en clase orientados al interés creativo del alumnado. Dichas propuestas se comenzarán en el horario de clase, pero debido al volumen de trabajo que requiere cualquier proyecto de animación de un nivel universitario, será necesario invertir el tiempo de taller autónomo, así como un porcentaje de actividad no presencial en función de la complejidad de la propuesta diseñada por el alumnado.

ACTIVIDADES FORMATIVAS SEMIPRESENCIALES

AF.04. Prácticas de taller

MD.02. Resolución de ejercicios y problemas

MD.03. Resolución de problemas

MD.04. Realización de proyectos o trabajos de forma individual. MD.05. Realización de proyectos o trabajos de forma cooperativa.

MD.02 y MD.04.

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES

AF.06. Prácticas externas

MD.02. Resolución de ejercicios y problemas

MD.03. Resolución de problemas

Aprendizaje basado en problemas

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

AF.08. Trabajo Autónomo del Estudiante

MD.02. MD.04.

MD.02. MD.04. Y MD.05

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

El SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. No se contempla la posibilidad de realización de una prueba final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante este sistema, solo podrá presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la suma de las calificaciones parciales de las siguientes actividades de evaluación aplicando los porcentajes que se indican.

Al comienzo del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación.

Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante la suma de las calificaciones parciales recogidas en el proyecto docente, que serán al menos dos de entre las siguientes actividades de evaluación y aplicando los porcentajes que se indican:

- Presentación oral: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.
- Presentación de proyectos o trabajos: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.
- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 80% de la calificación final.
- Informe de trabajo experimental y/o práctico: ponderación mínima del 0% y máxima del 50% de la calificación final.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

Actividades de evaluación en periodo de clase

SE.02. Sistema de evaluación continua 0 – 100%

- Presentación de proyectos o trabajos: **40%** de la calificación final.
- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: **60%** de la calificación final.

Es imprescindible la entrega de al menos el 80% de los proyectos o trabajos de clase para la evaluación del trabajo experimental y/o práctico de la asignatura.

Actividades de evaluación en período de evaluación

No se contempla.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS

Requisito previo para la evaluación en la segunda convocatoria y en la tercera convocatoria:

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico, correctamente realizadas y entregadas bajo las instrucciones establecidas por el equipo docente, antes de empezar la prueba práctica establecida para superar la segunda convocatoria.

Pasados 10 minutos del comienzo de la prueba práctica, no se permitirá el acceso a la misma. Se calificará con un NO PRESENTADO a las personas que transcurrido el tiempo citado no se encuentren en el aula.

Actividades de evaluación

- Presentación de proyectos o trabajos: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 25%** de la calificación final.

Presentación de todas las actividades propuestas en clase durante el cuatrimestre, así como el trabajo experimental práctico de creación personal.

Los trabajos presentados serán evaluados recibiendo una puntuación de 0 a 10 que constituirá el 25 % de la calificación final.

- Actividad de trabajo experimental y/o práctico: **calificación de 0 a 10 suponiendo un 75% de la calificación final.**

Consistirá en una prueba práctica que será realizada in situ con las indicaciones dadas por el equipo docente, donde se demostrarán los conocimientos y destrezas adquiridos sobre la materia incluida en el programa de la asignatura vista en clase.

La prueba realizada será evaluada recibiendo una puntuación de 0 hasta 10, que constituirá el 75% del total de la calificación final.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Criterios de evaluación para las actividades de evaluación “Presentación oral” e “Informe de trabajo experimental y/o práctico”.

- Correcta organización de las ideas con el fin de que las explicaciones sigan un orden lógico que facilite su comprensión.
- Capacidad de expresarse con fluidez, seguridad y lógica.
- Capacidad para sostener y defender un hilo argumental razonado y de utilidad para el propio



**MENCIÓN NNTT
GRADO EN BBAA
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

aprendizaje y en relación a las características y contenidos de la asignatura.

- Calidad de las ideas expuestas y nivel de relación con los contenidos estudiados.
- Grado de implicación con la asignatura y con el propio compromiso del aprendizaje.
- Nivel de profesionalidad de la presentación del trabajo.

Criterios de evaluación para las actividades de evaluación “Presentación de proyectos y trabajos” y “Actividad de trabajo experimental y/o práctico”.

- Capacidad para comprender y asimilar los contenidos expuestos en clase, adquiriendo los conocimientos y habilidades que permitan ponerlos en práctica en las actividades propuestas.
- Adquisición de las destrezas relativas al control temporal y la fluidez de movimiento dentro del proceso de animación, adecuado a la tipología de obra que se esté trabajando.
- Nivel de calidad apropiado al curso universitario en el que nos encontramos de la producción gráfica, pictórica y escultórica, así como del resto de los recursos del lenguaje visual que han de aplicarse en la animación.
- Correcto manejo de los conceptos fundamentales relativos a la animación, y uso de los mismos en proyectos personales.
- Capacidad para diseñar y realizar una propuesta viable y coherente con los objetivos de la asignatura.
- Capacidad para diseñar y realizar una propuesta imaginativa.
- Acercamiento a los estándares de calidad presentes en la industria audiovisual relacionada con la asignatura.
- Desarrollo de hábitos y actitudes profesionales en cuanto a organización metodológica, niveles de acabado y presencia en clase.
- Dominio de los recursos que ofrece la narrativa visual en el ámbito de la animación.
- Nivel de complejidad de las propuestas.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Inmaculada Otero Carrasco. Universidad de Sevilla

José Luis Molina González. Universidad de Sevilla