

GUÍA DOCENTE 2020-2021

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Animación Digital
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Ingeniería Informática
FACULTAD:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa
ECTS:	6
CURSO:	Cuarto
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Castellano
PROFESORADO:	Carlos González Cristóbal
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	carlos.gonzalez@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No aplica.
CONTENIDOS:
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Introducción a la Animación. <ul style="list-style-type: none"> 1.1 Acercamiento a la noción de Animación. 1.2 Tipologías. 1.3 El flujo de trabajo de la Animación. 1.4 Aplicaciones actuales de la Animación: Cine, TV e Internet. • Tema 2. Evolución y desarrollo histórico de la Animación. <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Antecedentes y nacimiento de la animación: las animaciones ópticas.

- 2.2 Las primeras animaciones en película: inicios y experimentación.
- 2.3 La Animación Tradicional y la hegemonía de The Walt Disney Company.
- 2.4 Inicios y desarrollo de la Animación Digital.
- 2.5 Consolidación de la Animación Digital 2D y 3D.

- Tema 3. Principios y Técnicas de la Animación Digital.
 - 3.1 Técnicas de Animación Digital.
 - 3.2 El diseño del movimiento.
 - 3.3 El sonido en la Animación.

- Tema 4. La Animación Digital en 2D
 - 4.1 El flujo de trabajo específico de la Animación 2D.
 - 4.2 Software de animación 2D.

- Tema 5. La Animación Digital en 3D.
 - 5.1 El flujo de trabajo específico de la Animación 3D.
 - 5.2 Software de animación 3D.

- Tema 6. Contexto y aplicaciones actuales de la Animación Digital.
 - 6.1 Contexto actual y futuro del sector de la Animación Digital.
 - 6.2 Últimas tendencias y experimentación.
 - 6.3 Futuros campos de aplicación y desarrollo.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG2. Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática.
- CG9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los alumnos sean capaces de:

- Dominar los conocimientos sobre animación digital para diversos medios audiovisuales e internet.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Identificar los fundamentos de la animación digital y sus usos en la producción de obras audiovisuales y multimedia.
- Distinguir las técnicas y recursos informáticos para el desarrollo de proyectos de animación digital.
- Reconocer el desarrollo de la animación digital desde sus inicios hasta la actualidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo.
- Estudio y análisis de casos.
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos.
- Trabajo autónomo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas	
Actividades dirigidas	Clases expositivas
	Clases prácticas
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades
	Tutorías (individual / en grupo)
Actividades autónomas	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos
	Trabajo individual en campus virtual

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

	Actividades de evaluación	Ponderación
Evaluación continua	Tres trabajos individuales	30%
	Un trabajo en grupo	15%
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5%
Evaluación final	Prueba teórico-práctica	50%

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de una prueba teórico-práctica con un valor del 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: Wiley
- Crook, I. y Beare, P. (2017) *Fundamentos del Motion Graphics*. Barcelona: Promopress.
- Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Sito, T. (2013). *Moving Innovation: A History of Computer Animation*. Cambridge: MIT Press.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Brarda, M.C. (2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Naturart.
- Johnston, O. y Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions
- Rodríguez, A. (2010). *Proyectos de animación 3D*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Roy, K. (2014) *Finish Your Film! Tips and Tricks for Making an Animated Short in Maya*. Nueva York: Routledge.
- Selby, A. (2009) *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Madrid: Parramón.
- Webster, C. (2006). *Técnicas de animación*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Madrid: Parramón.
- Williams, R. (2019) *Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Madrid: Anaya Multimedia.

WEBS DE REFERENCIA:

- Manual técnico de Adobe After Effects. <https://helpx.adobe.com/es/after-effects/user-guide.html>
- Manual técnico de Maxon Cinema 4D. <http://http.maxon.net/pub/r12/doc/QuickstartC4DR12ES.pdf>
- Animation World Network. <https://www.awn.com/>
- Revista digital “Con A de Animación”. <http://conadeanimacion.blogs.upv.es>
- No Render. <http://www.norender.com/guias/>
- Motionographer. <http://www.motionographer.com>
- No todo Animación. <http://www.notodoanimacion.es/>

- Doméstika. <https://www.domestika.org/>
- Behance. <https://www.behance.net/>
- Fundación de animación Diboos. <https://www.diboos.com/>

OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

- Iwerks, L. (Productora y Directora) (2007). *The Pixar Story* [Película documental]. Estados Unidos: Leslie Iwerks Productions.