

# **Guía de aprendizaje**

## **Animación 2D Digital**

Curso: 1º

Código: 9822001207

Profesor coordinador: María Socorro Pascual Nicolás

Titulación: Grado en Diseño de Videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura Ingeniería y Diseño

Idiomas: Castellano

*La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.*

## Índice

Índice.....	3
1. Datos básicos de la asignatura/módulo .....	4
2. Presentación de la asignatura/módulo .....	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y Evaluación.....	8
4.1. Convocatoria ordinaria.....	9
4.2. Convocatoria extraordinaria .....	9
5. Bibliografía.....	9
6. Cómo comunicarte con tu profesor .....	9
7. Recomendaciones de estudio.....	10
Anexos con información detallada en el Campus Virtual .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 1. Normativa específica de la asignatura .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 2. Calendario de actividades .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6 ETCS (150 HORAS)
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA
<b>Idioma/s</b>	ESPAÑOL
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Trimestre/Semestre</b>	PRIMER SEMESTRE

## 2. Presentación de la asignatura/módulo

El alumno conocerá los 12 principios de animación 2D y los aplicará de forma práctica en una pieza de animación. Utilizará el principio de rotoscopia para trabajar con animaciones básicas digitales.

## 3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

- 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.

Competencias transversales:

- CT5: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT8: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.
- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

#### Competencias específicas:

- CE1: Conocimiento de los fundamentos teórico-prácticos de física que aplican al diseño de la animación
- CE2: Conocimiento de los principios clásicos de la animación.
- CE3: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE16: Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
- CE34: Capacidad para realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas en cada proyecto de animación.

#### Resultados de aprendizaje:

- RA1: Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 2D y 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.

- RA2: Colocar y mover las cámaras en 2D y 3D, a partir de la interpretación de guiones técnicos, storyboard y animática, analizando la narrativa audiovisual y las características de la óptica aplicada.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT5, CT8, CT13, CT14, CT16, CT18 CE1, CE2, CE3, CE16, CE34	<b>RA1:</b> Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 2D y 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT5, CT8, CT13, CT18 CE1, CE2, CE3, CE16, CE34	<b>RA2:</b> Colocar y mover las cámaras en 2D y 3D, a partir de la interpretación de guiones técnicos, storyboard y animática, analizando la narrativa audiovisual y las características de la óptica aplicada.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación del estudiante a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h
Exposición de trabajos	12,5 h
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h
Investigaciones y Proyectos	12,5 h
Trabajo autónomo	18,75 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6,25 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	25 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h</b>

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Resultados de Aprendizaje	Contenidos
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajo autónomo</li> <li>Actividades en talleres y/o laboratorios</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA2 RA3	UA 1
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Trabajo autónomo</li> <li>Actividades en talleres y/o laboratorios</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA2	UA 1 UA 2
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Exposición de trabajos</li> <li>Investigaciones y Proyectos</li> <li>Trabajo autónomo</li> <li>Actividades en talleres y/o laboratorios</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA2	UA 2 UA 3
Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Exposición de trabajos</li> <li>Trabajo en grupo de carácter integrador</li> <li>Investigaciones y Proyectos</li> <li>Trabajo autónomo</li> <li>Actividades en talleres y/o laboratorios</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA2 RA3	UA 2 UA 3
Actividad 5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición de trabajos</li> <li>Trabajo en grupo de carácter integrador</li> <li>Investigaciones y Proyectos</li> <li>Trabajo autónomo</li> <li>Actividades en talleres y/o laboratorios</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA1 RA3	UA 2 UA 3 UA 4

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

## 4. Seguimiento y Evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
Actividad 1. Animaciones sencillas con un rig 2D	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica las diferentes herramientas para realizar animaciones con técnicas digitales.</li> <li>Desarrolla competencias en un programa para animación digital.</li> <li>Desarrolla animaciones sencillas empleando el programa de animación digital.</li> </ul>	15%
Actividad 2. Los 12 principios de la animación mediante técnicas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende los principios de la animación y su adecuación a herramientas digitales.</li> <li>Analiza el proceso de desarrollo de una animación mediante las técnicas digitales.</li> </ul>	20%
Actividad 3. Animación de una marioneta digital en plano fijo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Determina, en base a un storyboard, los fotogramas claves de una toma de animación.</li> <li>Desarrolla una animación completa en base a los requisitos del proyecto.</li> </ul>	40%
Actividad 4. Ciclo de correr con deformación dinámica y postproducción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica los diferentes movimientos de cámara en animación digital y los procedimientos óptimos para lograrlas.</li> <li>Aplica movimientos de cámara a una toma de animación, en base al storyboard.</li> </ul>	20%
Actividad 5. Realización de un Sprite-sheet completo para 2D.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende los principios de la animación y su adecuación a herramientas digitales.</li> <li>Analiza el proceso de desarrollo de una animación mediante las técnicas digitales.</li> </ul>	5%



En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

#### **4.1. Convocatoria ordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria.
- Obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

#### **4.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás:

- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria ordinaria.
- Entregar el 100% de las actividades solicitadas durante la convocatoria extraordinaria.
- Obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

### **5. Bibliografía**

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Thomas, F. & Johnston, O. (1995). The illusion of life: Disney animation. New York: Hyperion.
- Williams, Richard. The animator's survival kit. London: Faber, 2001. Print.
- Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón.
- Taylor, R. (2000). Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Editorial Acanto.

### **6. Cómo comunicarte con tu profesor**

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla. ¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

## **7. Recomendaciones de estudio**

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.