

# **Guía de aprendizaje**

## **Animación 3D I. Layout**

Curso: 2018-2019

Código: 9822001309

Profesor coordinador: Marta del Valle Canencia

Titulación: Grado en Diseño de Videojuegos

Escuela/ Facultad: Arquitectura 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

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 .....	10
7. Recomendaciones de estudio .....	10

## 1. Datos básicos de la asignatura/módulo

<b>ECTS</b>	6 ECTS (150 HORAS)
<b>Carácter</b>	OBLIGATORIA
<b>Idioma/s</b>	CASTELLANO
<b>Modalidad</b>	PRESENCIAL
<b>Trimestre/Semestre</b>	OCTAVO TRIMESTRE

## 2. Presentación de la asignatura

El estudiante dibuja el espacio que aparecerá en la pantalla indicando la posición de los personajes y todos los efectos visuales que tienen lugar en la escena, atendiendo al guión técnico y a la animática.

## 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.

Competencias transversales:

- CT01: Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- CT02: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT03: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT04: Capacidad de análisis y síntesis: ser capaz de descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes; también evaluar otras alternativas y perspectivas para encontrar soluciones óptimas. La síntesis busca reducir la complejidad con el fin de entenderla mejor y/o resolver problemas.
- CT05: 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.
- CT08: 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.
- 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:

- CE02: Conocimiento de los principios clásicos de la animación.

- CE03: Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE08: Conocimiento de los códigos visuales de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales.
- CE16: Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
- CE22: Capacidad para aplicar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de videojuegos

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Conocer el proceso de creación tridimensional de los objetos que van a aparecer en una escena
- RA2: Realizar la animación y captura en stop motion o pixilación, valorando las posibilidades de optimización de las operaciones y adaptándose a los requerimientos del guion técnico.
- RA3: Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.

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 CT01,CT02,CT03,CT04,CT05,CT08,CT18 CE03,CE08,CE22	<b>RA1:</b> Conocer el proceso de creación tridimensional de los objetos que van a aparecer en una escena
CB1, CB2, CB3, CB4 CT01,CT02,CT03,CT04,CT05,CT08,CT13,CT14,CT18 CE02, CE03,CE16, CE22	<b>RA2:</b> Realizar la animación y captura en stop motion o pixilación, valorando las posibilidades de optimización de las operaciones y adaptándose a los requerimientos del guion técnico.

<p>CB1, CB2, CB3, CB4 CT01,CT02,CT03,CT04,CT5, CT8,CT13,CT14,CT18 CE02, CE03,CE08,CE16, CE22</p>	<p><b>RA3:</b> Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.</p>
--	---

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 h
Actividades en talleres y/o laboratorios	6h
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>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas.</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA1	UA1
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA1	UA2

Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Investigaciones y Proyectos</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA1 RA2	UA3
Actividad 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lecciones magistrales</li> <li>Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas</li> <li>Investigaciones y Proyectos</li> <li>Tutoría, seguimiento académico y evaluación</li> </ul>	RA1 RA2 RA3	UA4
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 RA2 RA3	UA1, UA2, UA3, UA4

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. Encuadrar a un personaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leer la animática de la acción</li> <li>Posar al personaje según esa referencia</li> <li>Colocar la cámara y animarla</li> </ul>	10%
Actividad 2. Grabar referencias y aplicarlas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar una cámara física</li> <li>Trasladarlo al 3D</li> </ul>	20%
Actividad 3. Animación de una acción	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aplicar los 12 principios de la animación</li> <li>Posar a un personaje y encuadrarlo en una pequeña acción</li> </ul>	20%



<p>Actividad 4. Layout básico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un clip de vídeo donde se vean reflejados los conocimientos adquiridos</li> <li>• Completar la acción animando los movimientos del personaje en blocking</li> </ul>	<p>20%</p>
<p>Actividad 5. Layout completo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Componer una escena según la animática</li> <li>• Animar la cámara y los personajes en spline</li> </ul>	<p>30%</p>

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 convocatoria extraordinaria 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, Frank; Jonson, Ollie (1981). *The Illusion of Life. Disney Animation.*
- Williams, Richard (2001). *The Animators Survival Kit.*
- Hooks, Ed. (2001). *Acting for Animators.* Heinemann

- Diez Puertas, E. (2006). *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Madrid: Editorial Fundamentos.

## **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.