GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

EL CINE DE ANIMACION DIGITAL

CURSO 2018-2019

<table>
<tr><td>MÓDULO</td><td>MATERIA</td><td>CURSO</td><td>SEMESTRE</td><td>CRÉDITOS</td><td>TIPO</td></tr>
<tr><td>CREACION AUDIOVISUAL Y NUEVOS MEDIOS</td><td>EL CINE DE ANIMACION DIGITAL</td><td>4º</td><td>7º/8</td><td>6</td><td>Optativa</td></tr>
<tr><td colspan="3">PROFESOR(ES)</td><td colspan="3">DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">Juan Ángel Jódar Marín
Jesús Pertíñez López</td><td colspan="3">Departamento de Información y Comunicación
Facultad de Comunicación y Documentación.
Colegio Máximo de Cartuja. Campus Cartuja s/n.
Correo electrónico: jajodar@ugr.es
jplopez@ugr.es</td></tr>
<tr><td colspan="3">HORARIO DE TUTORÍAS</td></tr>
<tr><td colspan="3">Consultar en el Directorio:
http://directorio.ugr.es</td></tr>
<tr><td colspan="3">GRADO EN EL QUE SE IMPARTE</td><td colspan="3">OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR</td></tr>
<tr><td colspan="3">Grado en Comunicación Audiovisual</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td colspan="6">PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td colspan="6">BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)</td></tr>
<tr><td colspan="6">Introducción al cine de animación: evolución y códigos del género; la animación con dibujos y acetatos; la animación 3D Stop Motion y la animación digital: la animación por ordenador (sistemas 3D CGI), los efectos digitales y las técnicas de captura del movimiento y otras herramientas informáticas de producción y síntesis de imágenes (photoshop, rigging, ec.); técnicas de sonorización y actuación en animación; estrategias y modelos específicos de producción en cine de animación (mercados y festivales).</td></tr>
</table>

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

- **Competencias Básicas o Transversales**:

BT.1 Conocer teorías, métodos y problemas de la comunicación audiovisual y sus lenguajes que sirvan de soporte para su actividad, en función de los requerimientos fijados como conocimiento disciplinares y competencias profesionales.

BT.2 Usar adecuadamente herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

BT.3 Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos conforme a los cánones de las disciplinas de la comunicación.

BT.4 Ser capaz de definir temas de investigación o creación personal innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación .

BT.5 Ser capaz de incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatibles e incluso sinérgicos sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se ha incorporado .

BT.6 Ser capaz de percibir críticamente el nuevo paisaje visual y auditivo que ofrece el universo comunic ativo que nos rodea, considerando los mensajes icónicos como fruto de una sociedad determinada, producto de las condiciones sociopolíticas y culturales de una época histórica determinada .

BT.7 Tener capacidad para asumir el liderazgo en proyectos que requieran recursos gestionándolos eficientemente, humanos y de cualquier otra naturaleza, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

BT.14 Estar en condiciones de desarrollar la capacidad intelectual que permita al alumnado reflexionar sobre la comunicación no sólo como práctica profesional, sino también a propósito de su papel, trascendencia, proyección y consecuencias en los terrenos individual , social, cultural y político.

- **Competencias Específicas del Grado**:

EP.8 Poder desarrollar mediciones vinculadas con la cantidad de luz y la calidad cromática durante el proceso de construcción de las imágenes, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la óptica.

EP9 Poder desarrollar mediciones vinculadas con las cantidades y calidades del sonido durante el proceso de construcción del audio, a partir del conocimiento teórico y práctico de los fundamentos científicos de la acústica.

EP.13 Tener capacidad para aplicar procesos y técnic as implicadas en la organización y gestión de recursos técnicos en cualquiera de los soportes sonoros y visuales existentes .

EP.20 Ser capaz de realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración , composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia .

EP.21 Tener capacidad para diseñar y concebir la presentación estética y técnica de la puesta en escena a través de las fuentes lumínicas y acústicas naturales o artificiales atendiendo a las características creativas y expresivas que propone el director del proyecto audiovisual.

EP.23 Ser capaz de recrear el ambiente sonoro de una producció n audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora , efectos sonoros y soundtrack.

Competencias Específicas de la Materia:

· Conocer la historia, características y técnicas específicas del cine de animación
· Conocimiento de los fundamentos básicos de la animación.
· Capacidad para desarrollar métodos de trabajo en equipo y la planificación del mismo en secciones.
· Conocimiento para el funcionamiento de la distinta maquinaria que interviene en los diferentes procesos de producción.
· Habilidad para el manejo de las herramientas de creación de animación.

OBJETIVOS (EXPRESADOS COMO RESULTADOS ESPERABLES DE LA ENSEÑANZA)

• Objetivos referentes a la evolución histórica de la animación.
a. Dotar al alumno, desde el primer contacto con la asignatura, de una visión panorámica de cómo ha evolucionado el mundo de la animación desde sus orígenes a nuestros días.
b. Hacer comprender al alumno la relación existente entre animación y el contexto cultural y social en el que se origina.
c. Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la animación y sepa reconocer estilos y técnicas.

• Objetivos referentes a las técnicas de animación.
a. Conocer e identificar las distintas técnicas de animación, tanto tradicional como experimental
b. Comprender el origen de las técnicas de animación como parte de un contexto artístico
c. Comprender las posibilidades expresivas de cada técnica.

• Objetivos referentes a la creación de de una animación.
a. Comprender el proceso de creación de una animación como una sucesión de fases.
b. Experimentar con técnicas creativas originales en la producción de animación digital
c. Crear un proyecto personal de animación que cubra todas las fases fundamentales de producción.
d. Manejar con suficiente habilidad las herramientas que intervienen en el proceso de creación de una animación digital

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

- Tema 1. Evolución histórica del cine de animación
  - Introducción: concepto, el porqué de la animación y la animación digital
  - De la cámara oscura a los pioneros del XIX
  - Animación tradicional: Walt Disney y la edad de oro norteamericana
  - Animación experimental. La tradición europea y japonesa
  - Los inicios de la animación digital. Principales estudios de animación
- Tema 2. Principios básicos en animación.
- Tema 3. Técnicas de animación. Acetatos, stopmotion, pictalación, rotoscopia, 3D...

TEMARIO PRÁCTICO:
Prácticas de Laboratorio

BLENDER
Práctica 1. Realización de modelado de objeto geométrico básico con herramientas de 3D.
Práctica 2. Modelado y materiales
Práctica 3. Aplicación de texturas
Práctica 4. Modelado avanzado con Blender
Práctica 5. Creación de un personaje. Rigging y Skinning
Práctica 6. Principios de animación con Blender. Movimientos de cámara. Movimientos faciales
Práctica 7. Creación de escenarios e iluminación

AFTER EFFECTS
Práctica 8. Animación básica con After Effects (2D).
Práctica 9. Composición y Efectos visuales.
Práctica 10. Uso de Mattes y Masking.
Práctica 11. Composición y animación en entorno tridimensional. Uso del Tercer Eje .
Práctica 12. Trazados, máscaras de seguimiento y tracking.

STOPMOTION
Práctica 13. Animación de 3D real. Stopmotion

Las prácticas no tienen por qué seguir este orden. Se hará en función del ritmo de la clase. Algunas prácticas pueden contener varias partes.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

• ANIMA MUNDI. (2004) Animation now. Ed. Taschen. Suiza
• BEGLEITER, Marcie (2001) From word to image. Storyboarding and the filmmaking process. Michael Weise prod. California
• COSTA, J (2010). Peliculas clave del cine de Animación. Ma non Troppo. Madrid
CHONG, A. (2007). Basic Animation: digital animation. AVA Publishing
• CORSARO, S y PARROTT, C. (2004). Hollywood 2D digital animation. Thomson Course Technology
• DOVAL SANCHEZ, G. (2007). Fanstasmagorias. Dibujo en movimiento. Fundación ICO. Madrid
• HALAS, John. y MANVELL, R. (1980) La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona.
• LAYBOURNE, Kit. The animation book. (1998) Tree rivers press. New york
• LEVITAN, Eli L. (1979) Handbook of animation techniques. New York. Van Nostrand Reinhold.
• MARX, C. (2007) Writing for animation, comics and games. Focal Press. USA
• SIMON, M. (2007) Storyboards. Motion in Art. Focal Press. USA
• TAYLOR, Richard (2000) Enciclopedia de las técnicas de animación. Ed. Acanto. Barcelona
• TIETJENS, E. (1979) Así se hacen películas de dibujos. Ed. Instituto Parragón. Barcelona
• WELLS, P. (2007) Fundamentos de la animación. Parramón. Barcelona
• WIGAN, Mark. (2008) Imágenes en secuencia. Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía, mash-ups... Gustavo Gili. Barcelona
• WITHROW, S. (2009) Secrets of digital animation: a master class in innovate tools and techniques. Rotovision
• WYATT, A. (2010) The complete digital animation course: The principles, practice and techniques of successful digital animation. Thames & Hudson.

ENLACES RECOMENDADOS

ANIMATION WORLD NETWORK
www.awn.com
Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además edita una revista online de referencia internacional sobre animación *Animation World Magazine*.

BUSCACINE
www.buscacine.com
Base de datos que contiene numerosos enlaces relacionados con el cine desde muy diferentes aspectos: actores, técnicas, empresas, series, cortometrajes… Dentro de *Aula de Cine* podemos encontrar un Curso de cine online.

CENTER FOR VISUAL MUSIC
http://www.centerforvisualmusic.org/
CVM es un archivo fílmico sin ánimo de lucro dedicado a la música visual, animación experimental y medios vanguardistas. En ella se puede encontrar numerosa documentación sobre los artistas más importantes en este campo. Especialmente interesante resultan las colecciones y archivos a los que se puede acceder sobre Oskar Fischinger, Jordan Belson, Charles Dockum, Jules Engel, Ed Emshwiller, Hy Hirsh, Mary Ellen Bute; numerosos artistas contemporáneos, etc.

SAS. SOCIETY FOR ANIMATION STUDIES
http://gertie.animationstudies.org
Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online *Animation Studies* sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación.

METODOLOGÍA DOCENTE

La asignatura está estructurada en dos bloques temáticos que se impartirán de forma simultánea:

Bloque 1. Análisis y Producción de animación digital.
Bloque 2. Historia y Postproducción de animación digital

Clases teóricas expositivas:
Los Temas 1, 2 y 3 son fundamentalmente teóricos y se desarrollarán desde el comienzo del curso, a la vez que sirve de introducción a la asignatura

Actividades prácticas en el Aula-Taller:
Las prácticas propuestas están planificadas para que el alumno pueda, al final de curso, desarrollar su propia animación, o aplicar los conceptos aprendidos a otros campos del audiovisual. Se partirá de nivel 0 en cuanto a conocimientos de herramientas de animación.
Todas las prácticas de Blender se desarrollarán en clase, en una o dos sesiones. Al comienzo de cada una, el profesor expondrá los conceptos que se van a ver y seguidamente repartirá la práctica por escrito para que cualquier alumno, de forma autónoma pueda realizarla en clase. Al final, se exportará un fotograma o un video (según la práctica) y se entregará.
Las prácticas con AE también se realizarán en clase, utilizando no sólo el material generado por Blender sino elementos estáticos y animados de imagen y vídeo idóneos para el aprendizaje de After Effects.
Además se realizará una práctica de Stopmotion, en grupos de 4-5 alumnos.
Cada práctica tendrá una nota numérica.

Actividades no presenciales individuales y en grupo
Las prácticas básicas se entregarán en clase si bien pueden continuarlas en casa añadiendo nuevos elementos o completando nuevos conceptos.

Tutorías académicas
Servirán para resolver las dudas que surjan y como prolongación de las clases prácticas, en las que el alumno podrá utilizar las herramientas informáticas a su alcance.

PROGRAMA DE ACTIVIDADES							
Primer cuatrimestre	Temas del temario	Actividades presenciales (60 horas) (NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)					Actividades no presenciales (90 hoas) (NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)
		Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Exámenes (horas) Etc.	Estudio individual del alumno y preparación y realización de trabajos individuales y/o grupales.
Semana 1	Tema 1	3	1				4
Semana 2	Tema 1	2	2				4
Semana 3	Tema 1	1	2		1		4
Semana 4	Tema 2	3	1				4
Semana 5	Tema 2	2	2				4
Semana 6	Tema 2	1	2		1		4
Semana 7	Tema 3	2	2				4
Semana 8	Tema 3	2	2				4
Semana 9	Tema 3	1	3				4
Semana 10	Tema 3	1	3				4
Semana 11	Tema 3		3		1		4
Semana 12	Tema 3		3		1		4
Semana 13	Tema 3		3				4
Semana 14	Tema 3		2		1		4
Semana 15	Tema 3		2		1		4
Resto (periodo de exámenes o evaluación)						2	30
Total horas		19	33		6	2	90

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

- La asignatura se rige por el principio de **evaluación continua**, garantizando al estudiante la posibilidad de adquirir las competencias y conocimientos de un modo progresivo y secuenciado.
- La evaluación del *Bloque 1 'Análisis y Producción de animación digital'* contemplará la realización de todas las prácticas planteadas en clase. Cada una llevará una nota de acuerdo con la rúbrica publicada al comienzo del curso:
  Prueba evaluativa práctica: 20%
  Actividades y trabajos individuales del alumno/a: entre el 70%
  Asistencia y participación en clase: 10%
- En el *Bloque 2 'Historia y Postproducción de animación digital'* se contemplará la evaluación de los contenidos teóricos de la asignatura y la realización de todas las prácticas de After Effects planteadas en clase. Cada práctica de AE tendrá su correspondiente valor numérico y porcentaje en la evaluación de la asignatura:
  Prueba evaluativa escrita/oral: 20%
  Prueba evaluativa práctica: 20%
  Actividades y trabajos individuales del alumno/a: entre el 50%
  Asistencia y participación en clase: 10%
- La calificación final es la media entre el bloque 1 y 2, debiendo superar ambas partes, con una calificación igual o superior a 5, para poder hacer la media y superar la asignatura. En caso de no superar alguno de los bloques, se mantendrá la nota del bloque superado para la convocatoria extraordinaria.
- En ambos bloques de la asignatura, además, se ponderará la nota final con la asistencia a clase, actitud en el aula, participación y entrega de las prácticas en la fecha propuesta.

EVALUACION ÚNICA FINAL.

Según el Artículo 8 de la NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA, aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión extraordinaria de 20 de mayo de 2013, el alumno que así lo solicite tendrá derecho a una "**evaluación única final**", entendiendo por tal la que se realiza en un solo acto académico, podrá incluir cuantas pruebas sean necesarias para acreditar que el estudiante ha adquirido la totalidad de las competencias descritas en la Guía Docente de la asignatura. Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director del Departamento, quienes darán traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua. No obstante, el estudiante que se acoja a esta modalidad de evaluación, en las titulaciones correspondientes, deberá realizar las prácticas según la programación establecida en la Guía Docente de la asignatura.

El/la estudiante podrá acogerse a la evaluación única final de la asignatura en las dos primeras semanas de impartición de ésta, mediante solicitud al Director del Departamento o al Coordinador del Grado. La prueba de evaluación única final tendrá un desarrollo y características similares a las propias de convocatorias extraordinarias de la asignatura.

En virtud de la NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA, se establece como Evaluación Única Final lo siguiente:

- Parte teórica:
  Examen escrito sobre los temas 1, 2 y 3 del temario.

- Parte práctica:
  a) Entrega de las prácticas propuestas durante el curso.
  b) Examen práctico de Blender y After Effects.
  c) Realización en clase de una práctica de animación propuesta por el profesor, de 30" de duración, que incluirá, en el caso de Blender, la confección de un personaje, rigging, un escenario y efectos especiales. La práctica se desarrollará durante seis horas. Al final se entregará un video HDTV. En el caso de AE, el alumno dispondrá de 2 horas de duración para la elaboración de una composición a partir de integración de elementos estáticos o animados con una exportación final en formato de vídeo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

INFORMACIÓN SOBRE EL PLAGIO

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.

2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.