

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Complementos específicos de formación para la creación gráfica y visual.	Dibujo Animado	4º	7/8ª	6	Optativa
PROFESORES ⁽¹⁾			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
GRUPO A (Mención en animación) Jesús Pertíñez López/Concepción Alonso GRUPO B Concepción Alonso Valdivieso GRUPO C Concepción Alonso Valdivieso GRUPO D Miguel López Valderrama			Dpto. de Dibujo,, Facultad de Bellas Artes. Despachos nº 5. Correo electrónico: jplopez@ugr.es , alonsov@ugr.es , miguelvalderrama@ugr.es		
			HORARIO DE TUTORÍAS Y/O ENLACE A LA PÁGINA WEB DONDE PUEDAN CONSULTARSE LOS HORARIOS DE TUTORÍAS ⁽¹⁾		
			Consultar la web del Dpto de Dibujo wpd.ugr.es/~ddibujo/tutorias/		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Grado en Bellas Artes			Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede		
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					

¹ Consulte posible actualización en Acceso Identificado > Aplicaciones > Ordenación Docente

(∞) Esta guía docente debe ser cumplimentada siguiendo la "Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada" ([http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/!](http://secretariageneral.ugr.es/pages/normativa/fichasugr/ncg7121/))



BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)

Conocimiento de los conceptos, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción de animación a través de la creación audiovisual.

COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG3. Capacidad de comunicación
- CG4. Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción.
- CG5. Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG6. Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG7 Capacidad para trabajar en equipo
- CG8. Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares.
- CE7. Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular
- CE9. Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE12., Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE18. Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra
- CE20. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
- CE21. Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico
- CE22. Capacidad para aplicar los materiales y procedimientos adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE24 Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística
- CE32. Habilidades y capacidades para la creación artística.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- Conocimiento de los fundamentos básicos de la animación.
- Conocimiento de las distintas técnicas de animación y el soporte de realización.
- Capacidad para desarrollar métodos de trabajo en equipo y la planificación del mismo en secciones.
- Conocimiento sobre las posibilidades expresivas y físicas del movimiento que desde el diseño y el dibujo se aportan a la animación.
- 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.

- 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.
- Hacer comprender al alumno la relación existente entre animación y otras manifestaciones artísticas.
- 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.

- Conocer e identificar las distintas técnicas de animación, tanto tradicional como experimental
- Comprender el origen de las técnicas de animación como parte de un contexto artístico
- Comprender las posibilidades expresivas de cada técnica.

Objetivos referentes a la creación de una animación.

- Comprender el proceso de creación de una animación como una sucesión de fases.
- Desarrollar cada una de las fases de creación de una animación con calidad profesional.
- Experimentar con técnicas creativas originales en la producción de animación.
- Crear un proyecto personal de animación que cubra todas las fases fundamentales de producción.
- Valorar la importancia del dibujo como parte esencial de cualquier creación de animación.
- Manejar con suficiente habilidad todas las herramientas que intervienen en el proceso de creación de una animación.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO/PRÁCTICO

TEMA 1. Evolución histórica de la animación.

- Desde los orígenes de la animación hasta la actualidad.

TEMA 2. Animación como género artístico.

- Disney y el nacimiento de los grandes estudios. Su evolución técnica
- Inicio de la animación experimental.
- Técnicas actuales en animación

TEMA 3. Principios de animación I. Leyes físicas

TEMA 4. Principios de animación II. Acting

TEMA 5. Tipos de movimiento. Movimiento Sustancial y Local

TEMA 6. StopMotion. Técnicas con software específico

TEMA 7. Creación de personaje para animación. Model Sheet

TEMA 8. Acabado final.

- Digitalización, montaje y filmación con software específico.
- Herramientas digitales específicas

PRÁCTICAS:

1. Líneas de movimiento y Principios de animación.
2. Movimiento sustancial. Metamorfosis. Animación bajo cámara
3. Ciclos, multicapas y movimientos de cámara. Caminata.
4. Sincronización labial
5. Animación de personajes. (4 fases)
6. Acabado final de la animación con técnica libre.



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
- BLAIR, P. (1999) Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance. Ed. Evergreen (LocTeam s.a) Barcelona.
- BANCROFT, Tom. Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft. Madrid : Anaya Multimedia, 2013
- CÁMARA, Sergi El dibujo animado. Barcelona: Parramón, 2006
- DOVAL SANCHEZ, G. (2007). Fanstasmagorias. Dibujo en movimiento. Fundación ICO. Madrid
- FABER, L y WALTERS, H. (2004) Animation Unlimited. Innovate short films since 1940. Laurence King. UK
- GARCIA, Raúl (1995) La magia del dibujo animado. Ed. Mario Ayuso. Madrid
- GARCIA, Raúl (2000) La magia del dibujo animado (actores de lápiz). Ed. Ponent. Alicante
- HALAS, John. y MANVELL, R. (1980) La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona.
- HART, Christopher. (1994) Everything you ever wanted to know about cartooning but were afraid to draw. Nueva York. Watson-Guption pub.
- 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
- MILLER-ZARNEKE, Tracey. The art of How to train your dragon. New York : Newmarket Press, c2010
- 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. (2000) Understanding Animation. Routledge. New York
- WELLS, P. (2007) Fundamentos de la animación. Parramón. Barcelona
- WILLIAMS, R. The Animator's Survival Kit. Faber & Faber; Edición: Main - Revised
- YÉBENES CORTÉS, Pilar Cruz Delgado : una historia de animación en España. Córdoba : Filmoteca de Andalucía, 2005

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- XXXX

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.

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.

ON ANIMATION

<https://onanimation.com/>

Es un blog diario sobre animación y el arte de hacer cine. Arte de producción, cortometrajes, ideas, análisis, inspiración y divagaciones apasionadas.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA

www.nfb.ca

La National Film Board of Canada es una organización pública canadiense que produce y distribuye películas documentales, animación, documentales en la web, y dramas alternativos

PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN:

<https://www.youtube.com/watch?v=uDqjIdI4bF4>

SOFTWARE LIBRE:

Papagayo (Para LipSync): <https://morevnaproject.org/papagayo-ng/>

Monkey Jam (Para pruebas de línea): <http://monkeyjam.org/>

BASE DE DATOS CON DOCUMENTOS SOBRE ANIMACIONES COMERCIALES, PRUEBAS DE LÁPIZ, CONCEPTO ART, FONDOS....

<http://livlily.blogspot.com/>

PAGINA SOBRE ANIMACIÓN, CON DOCUMENTOS, EJEMPLOS, ACTINGS

<http://thinkinganimation.com/>

REFLEXIONES SOBRE EL TIEMPO/ESPACIO EN ANIMACION

<http://moebiusanimacion.com/videos/perpetuum-mobile/>

SOBRE PROCESOS DE CREACIÓN EN ANIMACION

<http://moebiusanimacion.com/videos/perpetuum-mobile-capitulo-ii-procesos-creativos/>

METODOLOGÍA DOCENTE

1) Clases teóricas expositivas.

El Bloque temático 1 es fundamentalmente teórico y se desarrollará en los primeros días del curso, a la vez que sirve de introducción a la asignatura.

2) Actividades prácticas en el aula-taller.

El Bloque temático 2, y las prácticas se realizarán en el aula, tanto en la de dibujo con la de ordenadores. La clase comenzará con una breve exposición del trabajo a realizar, disponiendo los alumnos del tiempo suficiente para poder realizar la práctica correspondiente con la maquinaria existente en el aula.

3) Actividades no presenciales individuales y en grupo.

En función de la técnica de animación elegida y del grado de complejidad de la misma, los alumnos



pueden continuar su trabajo fuera de clase.

4) Tutorías académicas.

Las tutorías se usarán para resolver las dudas que puedan surgir y como una prolongación de la clase para que los alumnos puedan usar las herramientas disponibles en el aula

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

	Actividades presenciales						Actividades no presenciales				
	Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Visitas y excursiones (horas)	Exámenes	Otras actividades	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Trabajo individual del alumno (horas)	Otras actividades/ Trabajo en grupo	Lecturas, salidas, redacción de trabajos
Total horas	20	40	2		2		5	20	55	0	10

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

Siguiendo el Sistema General de Evaluación 3 (SE 3) se hará una evaluación continuada de:

- Las prácticas de creación y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. Cada práctica tendrá calificaciones parciales y una calificación final.
- Resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos.
- Asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas.

Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan obteniendo para el alumno conozca en cada momento su evolución.

Se seguirá el sistema de calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.

DESCRIPCIÓN DE LAS PRUEBAS QUE FORMARÁN PARTE DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL ESTABLECIDA EN LA "NORMATIVA DE EVALUACIÓN Y DE CALIFICACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA"

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, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.

Descripción de la prueba de "evaluación única final":

El alumno realizará un examen teórico-práctico sobre los contenidos de la asignatura. En la parte teórica deberá responder a un cuestionario correspondiente a los conceptos vistos en clase. En la parte práctica deberá desarrollar un personaje con el que realizará una animación de unos 30 segundos siguiendo las pautas que le señalará el profesor. Se dispondrá de varios días para su realización y se montará en clase el último día.



ESCENARIO A (ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PRESENCIAL Y NO PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

<https://wpd.ugr.es/~ddibujo/tutorias/>

- Comunicados de Docencia
- Correo electrónico UGR
- Email y foros vía PRADO
- Videoconferencia vía Google Meet o Jitsi

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Las clases teóricas expositivas se impartirán en el aula y en caso de ser necesario podrán completarse a través de videoconferencias, material docente, vídeos o presentaciones.
- Se dará prioridad al acabado de las prácticas en el aula para poder escanear y montar las animaciones con Toon Boom y el desarrollo de las mismas se hará en casa.
- Uso de la plataforma PRADO para hacer disponible toda la información de la asignatura y el seguimiento del aprendizaje de los alumnos
- Uso de google drive a través de la cuenta go.ugr.es para la entrega de trabajos.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

La evaluación será continua, los trabajos tienen una puntuación ponderada que queda expuesta en la rúbrica de cada profesor.

- Seguimiento de las prácticas propuestas a través de tutorías antes de su entrega final.
- Se evaluará el resultado de las prácticas y su evolución, teniendo en cuenta los medios para llevarlas a cabo.
- Para superar la asignatura es necesario entregar todas las prácticas
- Las notas de las prácticas se irán notificando desde la plataforma PRADO para que el alumnado conozca su evolución en la asignatura.

Convocatoria Extraordinaria

Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación

Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el profesor. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.

Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la ugr, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.



Evaluación Única Final

• **Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación**

Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el profesor. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.

Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la ugr, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.

ESCENARIO B (SUSPENSIÓN DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL)

ATENCIÓN TUTORIAL

HORARIO

(Según lo establecido en el POD)

HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL

(Indicar medios telemáticos para la atención tutorial)

<https://wpd.ugr.es/~ddibujo/tutorias/>

- Comunicados de Docencia
- Correo electrónico UGR
- Email y foros vía PRADO
- Videoconferencia vía Google Meet o Jitsi

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE

- Clases teóricas por videoconferencia a través de la aplicación para videoconferencias JITSI o Google Meet.
- Preparación de material en vídeo y presentaciones para el seguimiento de la asignatura.
- Uso de la plataforma PRADO para hacer disponible toda la información de la asignatura y el seguimiento del aprendizaje de los alumnos
- Uso de google drive a través de la cuenta go.ugr.es para la entrega de trabajos.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN (Instrumentos, criterios y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

La evaluación será continua, los trabajos tienen una puntuación ponderada que queda expuesta en la rúbrica de cada profesor.

- Seguimiento de las prácticas propuestas a través de tutorías antes de su entrega final.
- Se evaluará el resultado de las prácticas y su evolución, teniendo en cuenta los medios para llevarlas a cabo.
- Para superar la asignatura es necesario entregar todas las prácticas
- Las notas de las prácticas se irán notificando desde la plataforma PRADO para que el alumnado conozca su evolución en la asignatura.

Convocatoria Extraordinaria



Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación

Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el profesor. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.

Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la ugr, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.

Evaluación Única Final

Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación

Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el profesor. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.

Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la ugr, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.

INFORMACIÓN ADICIONAL (Si procede)

Las adaptaciones expresadas en esta guía a los dos escenarios posibles en relación a los contenidos, las metodologías docentes y la evaluación tienen un carácter estrictamente excepcional, y no suponen, en modo alguno, su continuidad en cursos sucesivos una vez superado el escenario de crisis que las justifica.

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

