

**Fecha de aprobación: 20/06/2022**

Guía docente de la asignatura

**Dibujo Animado (26011A4)**

<b>Grado</b>	Grado en Bellas Artes	<b>Rama</b>	Artes y Humanidades				
<b>Módulo</b>	Complementos Específicos de Formación para la Creación Gráfica y Visual	<b>Materia</b>	Creación Audiovisual				
<b>Curso</b>	4 <sup>o</sup>	<b>Semestre</b>	1 <sup>o</sup>	<b>Créditos</b>	6	<b>Tipo</b>	Optativa

**PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES**

Haber cursado al menos el 75% de los módulos 1,2,3. Observaciones. Los estudiantes de la mención en Animación deben cursar esta materia. Asignatura recomendada para dicho alumnado.

**BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)**

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

**COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA**
**COMPETENCIAS GENERALES**

- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG08 - Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE09 - 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 procedimiento 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- 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.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

- 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

## PRÁCTICO

1. Líneas de movimiento y Principios de animación.
2. Ciclos, multicapas y movimientos de cámara. Caminata.
3. Animación bajo cámara.
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. (2013) Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft. Madrid : Anaya Multimedia
- CÁMARA, Sergi. (2006) El dibujo animado. Barcelona: Parramón
- DOVAL SANCHEZ, G. (2007). Fanstasmagorias. Dibujo en movimiento. Fundación ICO. Madrid
- ED HOOKS. (2003). Acting for animators. Heinemann Educational Books,U.S
- 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
- THOMAS, F Y JOHNSTON, O. (1997). Disney animation: the illusion of life. Hyperion, New York, NY
- HALAS, John. y MANVELL, R. (1980) La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona.
- HALAS, JOHN. (1981). Timing for animation. Focal Press
- STANCHFIELD, W y HAHN, D. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures. Focal Press
- STANCHFIELD, W y HAHN, D. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures
- WILLIAMS, R. (2009)The Animator's Survival Kit. Faber & Faber; Edición: Main - Revised
- WELLS, P. (2000) Understanding Animation. Routledge. New York
- WELLS, P. (2007) Fundamentos de la animación. Parramón. Barcelona

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA



- CUETO, R. (2013). Animatopía. Los nuevos caminos del cine de animación. Donosti. Filmoteca Vasca.
- 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
- WAYNE, G. (1999) Simplified Drawing for Planning Animation. Anamie
- YÉBENES CORTÉS, Pilar Cruz Delgado : una historia de animación en España. Córdoba : Filmoteca de Andalucía, 2005

## ENLACES RECOMENDADOS

- [Animation world network](#). 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.
- [SAS. Society for animation studies](#). 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](#). 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](#). 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
- [MIA. Mujeres en la Industria de la Animación](#). Asociación de mujeres en la industria de la animación
- [Principios de animación](#). Canal de youtube de divulgación para aprendizaje de animación
- Software libre:
  - [Papagayo](#) (Para LipSync)
  - [Monkey Jam](#) (Para pruebas de línea)
- [Living lines library](#). Base de datos con documentos sobre animaciones comerciales, pruebas de lápiz, concepto art, fondos de numerosas películas
- [Thinking animation](#). Página que recopila numerosos ejemplos de trabajos de animación, actings y más documentos que describen los procesos por los que pasa una animación desde la idea al acabado final.
- Moebius animación
  - [Reflexiones sobre el tiempo/espacio en animación](#)
  - [Reflexiones sobre los procesos de creación en animación](#)

## METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 – Clases expositivas



- MD02 - Seminarios
- MD03 - Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 - Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 - Actividad autónoma del alumnado
- MD06 - Tutorías académicas

## EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

### EVALUACIÓN ORDINARIA

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. La suma de estas prácticas supondrá el 60% de la puntuación total de la asignatura.
- Del resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos se obtendrá un 10%
- La asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas se valorará con 10% de la calificación final.
- La entrega del proyecto final se valorará con un 20% de la calificación.

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

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

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- La/el alumna/o tendría que realizar las siguientes pruebas:
  - Prueba teórica
    - Un examen teórico sobre los contenidos de la asignatura. Se desarrollará de forma escrita y deberá responder a un cuestionario correspondiente a los conceptos vistos en clase, esta parte supondrá el 30% de la calificación 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/la profesor/a. 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.

Esta parte se evaluará con un 10% sobre el model sheet del personaje y un 60% para la animación.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL



Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director/a 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”:

- La/el alumna/o tendría que realizar las siguientes pruebas:
  - Prueba teórica
    - Un examen teórico sobre los contenidos de la asignatura. Se desarrollará de forma escrita y deberá responder a un cuestionario correspondiente a los conceptos vistos en clase, esta parte supondrá el 30% de la calificación 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/la profesor/a. 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.

Esta parte se evaluará con un 10% sobre el model sheet del personaje y un 60% para la animación.

## INFORMACIÓN ADICIONAL

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.

