



GUÍA DOCENTE 2023-2024
Teoría de la animación

1. Denominación de la asignatura:

TEORÍA DE LA ANIMACIÓN

Titulación

GRADO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Código

8361

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Animación

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Historia, Geografía y Comunicación

4.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Marcos García-Ergüín Maza

4.b Coordinador/a de la asignatura

Marcos García-Ergüín Maza -mgmaza@ubu.es. Teléfono +34 665212707. CV:
<https://apps.ubu.es/profesorado/cv.php?docente=mgmaza@ubu.es>

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Tercer curso, primer semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Los propios del título

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB1 - Que los/as 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/as 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/as 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/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES:

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.



CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS COMPLEMENTARIAS:

CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.

CE-COM 11 - Capacidad de diseñar e implementar herramientas de modelado, representación y animación de objetos, elementos y personajes virtuales en 2/3D.

CE-COM 12 - Capacidad de diseñar formatos considerando las características, funcionalidades y estructuras del sistema en el que se van a utilizar.



10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
-Conocer los procesos de la animación tradicional y digital, la teoría de la percepción y del movimiento y los ciclos de animación y animación interactiva. -Conocer los principios de la animación desde sus orígenes hasta la actualidad. -Reflexionar sobre las técnicas y el uso del movimiento en la industria audiovisual -Comprender cómo se percibe el movimiento y de qué manera se puede simular. -Aprender las técnicas de animación 2D y 3D para saber aplicarlas.
10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN Dibujo y movimiento Principios básicos de animación Orígenes históricos y primeros años cinematográficos TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Pixilación Stop Motion 2D CGI (Computer Generated Images) EL POR QUÉ DE LA ANIMACIÓN VFX "Cartoon" Videojuegos



CINE DE ANIMACIÓN CLÁSICO

Los primeros estudios: EEUU

Animación europea

Walt Disney

Anime

DURACIÓN Y TIPO DE ANIMACIÓN

Concepto Timing.

Líneas de acción, anticipación y peso

Fotogramas clave, intermedios y posiciones de pase

La carta de espaciados

Acelerar/decelerar

Ciclos de desplazamiento

Diálogos y sincronismos labiales

Squash/Stretch

IMAGEN REFERENCIAL

Dibujo en movimiento

Acting con humanos y animales

Motion Capture



Simulación digital
VR/AR
Movimiento e interacción en el espacio 3D
Hiperrealismo digital
10.3- Bibliografía
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Chong, A., (2010) Animación digital, Blume, Hans Christian, (2010) Eadweard Muybridge: the human and animal locomotion photographs, Taschen, Hooks, Ed., (2000) Acting for animators, Heinemann, Sherry Turkle, (2005) The Second Self, The MIT Press, Thomas, F.; Johnston, O., (1981) The illusion of life, Disney Edition, V.V.A.A., (2004) Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI, Flame Tree Publishing, Whitaker, H.; Halas, J. , (2007) Animación: tiempos e interacciones, Escuela de cine y video,
Williams, R. , (2002) Animator's survival kit, Faber & Faber,
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Bolter, J. D.; Engberg, M.; McIntyre, B., (2021) Reality Media: Augmented and Virtual Reality, The MIT Press, Darley, A., Surface play and spectacle in new media genres, Routledge, Jenkins, H., (2015) Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red, GEDISA, Wells, P., (2007) Fundamentos de la animación, Parragón Ediciones, Wong, W., (1995) Fundamentos del diseño, G. Gili,
10.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto
https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8361&auth=SAML



11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	CG 6, CG 9, CG 14, CT 03, CT 07	90	0	90
Clases prácticas	CT 01, CT 02, CT 05, CT 08, CG 15, CG 16, CE-COM 11	30	0	30
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...	CT 06, CG 1, CG3, CG 4, CE-COM 10, CE-COM 12	0	160	160
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...	CT 04, CB1, CB2, CN3, CB4, CB5, CG 16, CG 17, CG18	15	0	15
Total		135	160	295

12. Sistemas de evaluación:

El/la estudiante deberá superar y aprobar todas y cada una de las partes que a continuación se describen para la calificación final, exceptuando las pruebas parciales, que computarán a efectos del cálculo de la media total. La no entrega o no haber superado una de ellas (con una calificación mínima del 50%) supondrá que la asignatura no sea superada.

- a) Trabajos realizados semanalmente sobre la puesta en práctica de procedimientos y prácticas de animación.
- b) Pruebas de conocimiento parciales realizadas en el aula (que podrán computar aunque no estén superadas)
- c) Prueba de conocimiento final.

Tal y como figura en el artículo 17 del Reglamento de Evaluación, "la realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de alguna asignatura comportará una calificación de cero en la convocatoria correspondiente, sin



perjuicio de la posible apertura de expediente disciplinario. Además, en caso de que este hecho se produzca en la primera convocatoria, la calificación de la segunda será también de cero."

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Trabajo semanal	20 %	20 %
Pruebas de conocimiento parcial	40 %	40 %
Prueba de conocimiento final	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

a) Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el/la alumno/a deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

El/la profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para los estudiantes de intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

b) Podrán solicitar la convocatoria extraordinaria de fin de estudios los/as estudiantes que, teniendo superado el Trabajo Fin de Grado y de Máster, les falte un máximo de 12 créditos para poder obtener su título. Estos créditos deberán corresponder a asignaturas cursadas y suspensas, sin que la calificación de No Presentado se considere como tal a estos efectos.

c) El sistema de evaluación aplicado constará de un 40% correspondiente al ejercicio final, un 40% a las pruebas prácticas y un 20% a ejercicios semanales.

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>



14. Calendarios y horarios:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

15. Idioma en que se imparte:

Español (English Friendly)