

25141 - Animación en 2 y 3D

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 25141 - Animación en 2 y 3D

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 6.0

Curso:

Periodo de impartición: Segundo cuatrimestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

1. Conocer el origen, la evolución y las técnicas de producciones de animación.
2. Comprender los sistemas de producción tradicional.
3. Descubrir las posibilidades digitales en animación respecto a métodos tradicionales.
4. Ampliar el conocimiento mediante el análisis de trabajos de diferentes autores.
5. Valorar la importancia de las diferentes fases de la producción, para aplicarlas en el proceso de creación.
6. Adquirir los fundamentos básicos para el desarrollo y creación de proyectos personales de animación.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 de Naciones Unidas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de la asignatura proporciona capacitación y competencia para contribuir en cierta medida a su logro

Objetivo 4: Educación de calidad.

Objetivo 5: Igualdad de género.

Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

Objetivo 10: Reducción de las desigualdades

Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles

Objetivo 12: Producción y consumo responsables

Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.

Objetivos 17: Alianzas para lograr los objetivos.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El conocimiento de técnicas, procesos y conceptos relativos a la animación se convierten imprescindibles en el marco del creativo como perfil profesional; y la proliferación de nuevas tecnologías junto con la alta demanda de contenidos audiovisuales es un hecho con tendencia al alza.

La realización de esta asignatura es una introducción que tiene como objetivo diversas salidas laborales; desde la animación tradicional, a la animación digital 2D o 3D orientada a publicidad, videojuegos, educación, etc. Aunque hay que tener en cuenta que esta asignatura, dada su duración, es una aproximación al campo de la animación de niveles superiores.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Si bien no es necesario tener conocimientos específicos de ningún programa, sí es aconsejable un nivel medio en conocimientos informáticos debido a que la práctica totalidad de la asignatura se desarrolla con el uso de software específico de animación.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CG02 - Capacidad de comunicación. Aprender a traducir las ideas artísticas para poder transmitir las.
- CG03 - Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.
- CG14 - Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios para el desarrollo del trabajo artístico.
- CG15 - Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.
- CE09 - Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
- CE14 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico
- CE27 - Capacidad de documentar la producción artística Utilizar las herramientas y recursos necesarios para contextualizar y explicar la propia obra artística.
- CE29 - Capacidad heurística y de especulación para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción artística. Desarrollar la comprensión y especulación de los problemas artísticos en su totalidad
- CE35 - Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos Saber comunicar los proyectos artísticos en contextos diversificados.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- Es capaz de reconocer y distinguir las diferentes técnicas del mundo de la animación.
- Es capaz de crear y animar sus propios gráficos o dibujos usando correctamente los fundamentos de animación.
- Es capaz de crear usando adecuadamente metodologías orientadas a la producción de animación.
- Es capaz de usar adecuadamente programas de animación como herramientas de ayuda en el proceso de creación artística.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

- Solucionan los problemas gráficos específicos de una animación frente a otras disciplinas artísticas.
- Desarrollan destrezas y habilidades que permitan extrapolar los conceptos básicos de animación al uso de otros programas de animación.
- Adquieren capacidad de proyectar usando metodologías específicas del proceso de la animación.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El alumno podrá optar a la máxima calificación tanto en la modalidad de evaluación continua como en la prueba global final.

EVALUACIÓN CONTINUA

Dicha evaluación es aplicable a todos alumnos que hayan realizado, como mínimo, el 60% de las actividades presenciales y hayan entregado en los plazos establecidos. La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una renuncia a la evaluación continua.

Las actividades se ponderarán según los siguientes porcentajes.

1. Ejercicio de experimentación. Primera aproximación al entorno de la animación. (5% de la nota final).
2. Estudio teórico de obras artísticas dentro del campo de la animación, análisis de movimiento e investigación del

- modo de ejecución. Se valora la defensa del mismo (5% de la nota final).
3. Ejercicios básicos de corta duración realizados en clase para la asimilación de conceptos específicos de la materia, (40% de la nota final).
 4. Ejercicio de larga duración a modo de proyecto. Desarrollado en clase o en casa, supervisado y tutorizado que podrá ser individual o de equipo. Proyecto final de libre técnica y tema en el que el alumno aplicará los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura (50% de la nota final).

PRUEBA FINAL (GLOBAL)

Dicha evaluación es aplicable a:

- i. Estudiantes que no hayan elegido la modalidad de evaluación continua.
- ii. Estudiantes que no hayan superado la evaluación continua.
- iii. Estudiantes que deseen mejorar la calificación obtenida en evaluación continua, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global, consistirá en:

1. Entrega de **proyecto** (50% de la nota final). Dicho proyecto que coincide con el punto 4 en la modalidad de evaluación continua, será desarrollado con anterioridad y deberá presentarse y defenderse el día de la prueba global.
2. **Examen teórico-práctico** en el aula (50% de la nota final). Se desarrollará íntegramente en el aula y coincide con los puntos 1,2 y 3 en la modalidad de evaluación continua.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

Si bien los criterios de evaluación genéricos son los mencionados a continuación, el peso porcentual en cada actividad de aprendizaje puede variar en función de las necesidades específicas del ejercicio.

1. Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura y los específicos de cada ejercicio.
2. Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
3. Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
4. Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.
5. Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal.
6. Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.

El estudiante debe conocer la normativa de plagio de la Universidad de Zaragoza y sus consecuencias publicadas en: <https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio>

De igual modo debe conocer el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje aprobado en acuerdo de 22 de diciembre de 2010, del Consejo de Gobierno de la Universidad: <http://cud.unizar.es/docs/ReglamentodeNormasdeEvaluaciondelAprendizaje.pdf>

NIVELES DE EXIGENCIA

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia

- **PLANIFICAR** para producir con posterioridad, evitando el concepto de improvisación.
- Conocer y usar con propiedad **CONCEPTOS BÁSICOS** y terminología propia de la animación y de sus principales técnicas.
- Integrar imagen en movimiento y **SONIDO**.
- Trabajar con **CALIDAD PROFESIONAL** las imágenes generadas.

La creatividad, originalidad y madurez conceptual así como el conocimiento y el uso de técnicas avanzadas son los criterios que permiten mejorar sustancialmente la nota.

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las

correspondientes demostraciones.

2. Aprendizaje basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumno.
3. Desarrollo de proyectos por parte del alumno, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
4. Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumno con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

Se espera que los estudiantes participen activamente en la clase durante todo el semestre.

Los materiales del aula estarán disponibles a través de Moodle, así como otros materiales de aprendizaje específicos del curso.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las correspondientes demostraciones.
2. Aprendizaje basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumno.
3. Desarrollo de proyectos por parte del alumno, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
4. Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumno con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

En función de la necesidad de adaptar la docencia a las circunstancias en cada momento, el modelo metodológico formativo se ajustará tanto a situaciones de docencia presencial como a situaciones de docencia no presencial. En esta segunda situación el modelo metodológico formativo será en línea y compartirá la no presencialidad con modelos de formación a distancia. Así bien, se centrará en metodologías basadas en el uso de las TIC. Para ello, se podrán utilizar plataformas y gestores virtuales de aprendizaje, así como recursos y herramientas digitales, que permitirán la realización de:

- Sesiones on-line de exposición oral sincrónica y/o asincrónica.
- Materiales teóricos y prácticos en formato online.
- Trabajos grupales y/o individuales.
- Presentación y debate on-line de trabajos.
- Pruebas de evaluación o auto-evaluación on-line.
- Seguimiento y tutorización virtual.

4.2. Actividades de aprendizaje

1. Actividad de **experimentación**. Primera aproximación al movimiento que servirá como base para aclarar conceptos básicos.
2. Actividades de asimilación de **conceptos básicos** de animación y de conceptos básicos del software.
3. Actividades de estudio, **análisis** e investigación de obras artísticas dentro del campo de la animación.
4. Actividad de **conclusión**. Desarrollo de un trabajo final de libre creación que plasme los conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de la asignatura.

4.3. Programa

El programa está orientado a adquirir fundamentos básicos mínimos con vistas a una ampliación de conocimientos en el futuro.

- Introducción.
 - Breve introducción histórica.
 - Principales técnicas de animación.

- Animación directa vs animación pose a pose.
- Timing.
- Frames por segundo (FPS).
- Animación tradicional.
 - Intercalación vs interpolación.
 - Animación pose a pose
 - Fotogramas (clave, intermedios).
- Software animación 2d.
 - Herramientas gráficas.
 - Línea de tiempo y papel cebolla.
 - Formas vs símbolos en Flash.
 - Interpolación (posición, rotación, escala).
 - Velocidad uniforme, aceleración y desaceleración.
 - Edición de curvas.
 - Guías de movimiento.
- Timing y principios básicos de animación.
- Animación directa (Stopmotion).
- Audio en animación.
 - Formatos de audio.
 - Análisis de la onda.
 - Sincronización.
- Animación experimental (Motion Graphics).
- Proceso, metodologías y proyecto Final.
 - Preproducción
 - Producción
 - Postproducción

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Horas totales para el alumno: 150h [60h presenciales + 90h no presenciales]

PRIMER BLOQUE. 3 ECTS (75h)

[45h presenciales + 30h no presenciales].

50% nota final.?

En este primer bloque se abordarán simultáneamente conceptos de animación y desarrollo de los mismos con software de animación.

Este bloque abarcará íntegramente las 15 primeras sesiones de la asignatura. Se irán alternando sesiones orientadas a fundamentos de animación con seminarios destinados a entender los programas informáticos específicos de animación (krita, Flash, Photoshop, After effects, Seamonkey, Blender, Swivel, Audacity,...).

Las actividades se desarrollarán en el aula (prácticas de laboratorio).

- 1.- Actividad experimentación (0,5 ECTS)
- 2.- Actividades conceptos básicos (2 ECTS)
- 3.- Actividades estudio y análisis (0,5 ECTS)

Las actividades se desarrollarán en el aula (prácticas de laboratorio) después de la explicación del correspondiente capítulo y en caso de no poder asistir o no poder completarlo se dispondrán de un máximo de 14 días para su entrega.

SEGUNDO BLOQUE. 3 ECTS (75h)

[15h presenciales + 60h no presenciales]

50% nota final.

- 4.- Actividad conclusión (3 ECTS)

- Dada la importancia de dicho proyecto en la nota final se establece una duración de 15 sesiones.
- El trabajo es de técnica y temática libre dentro de los aspectos desarrollados durante el curso.
- El trabajo final de este bloque requiere un seguimiento (tutorización); por dicho motivo se podrán fijar entregas parciales durante su desarrollo para poder evaluar el proceso.
- La entrega de proyectos, se realizará antes de la finalización del periodo lectivo y deberá defenderse y exhibirse en público (compañeros de aula).

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25141>