
Planificación de la Docencia Universitaria
Título de Animación

Guía Docente

Curso Académico 2020/2021

Storyboard

Datos de identificación de la asignatura

Título Título oficial en Animación	Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa) Obligatoria
Denominación de la asignatura Storyboard	Créditos ECTS 3
Código 1271008	Modalidad/es de enseñanza Presencial
Curso Primero	Profesor Juan Antonio Carrillo Vivancos
Semestre Segundo	Lengua vehicular Español
	Página web www.esne.es

Profesorado de la asignatura

Profesor
Juan Antonio Carrillo Vivancos

Datos de contacto
antonio.carrillo@esne.es

Tutorías académicas
Consultar en el Campus Virtual el documento "Tutorías - Animación".

Requisitos previos

Esenciales

Los propios del título. Nociones básicas e interés por el dibujo.

Aconsejables

Nociones básicas de perspectiva y anatomía humana y animal.

Principios esenciales de narrativa cinematográfica y audiovisual.

Sentido y aportaciones de la asignatura al plan de estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Arte y es una materia de Expresión Gráfica.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Storyboard es una asignatura en la que el alumno aprenderá a dibujar teniendo en cuenta un encuadre cinematográfico, y a comprender la relación de dicho encuadre y su composición con lo que desee expresar cuando dibuja una historia. El alumno podrá relacionar el contenido de ésta asignatura con los conocimientos que reciba en las asignaturas de Diseño de personajes, Dibujo artístico o Animación, lo que le permitirá entender mejor la importancia de un buen dibujo sólido y eficaz para poder expresar lo que quiere en un encuadre.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

El alumno recibirá unos conocimientos que completarán su formación artística y cinematográfica esencial como futuro profesional de la animación.

El alumno podrá utilizar dichos conocimientos como referentes o fuentes de consulta para su futura actividad profesional.

Comprenderá la importancia esencial de tener una buena estructura dibujada, antes de entrar en otros procesos más técnicos, y entender así, que con una buena base previa de Storyboard, la producción de cualquier proyecto será mucho más fácil.

La asignatura enseña a planificar y organizar la narrativa, sirviendo para poner orden y duración exacta a los acontecimientos que se quieren exponer, ya sea para cine, videojuegos o publicidad. Es una disciplina básica a la hora de dedicarse a la narración audiovisual en cualquiera de sus variantes.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- El alumno será capaz de reconocer todos los tipos de plano y encuadres fundamentales para realizar una historia.
- Tendrá conocimientos más profundos de narrativa cinematográfica, como resultado del visionado de ejemplos en las proyecciones de fragmentos de películas, y con las explicaciones en clase, que mejorarán sus habilidades para ser capaz de contar una historia en imágenes.
- En resumen, el alumno aprovechará los conocimientos recibidos en ésta asignatura para completar su formación artística, y aplicarlos como condición indispensable, siempre que quiera comenzar a dar forma a un proyecto, no sólo en sus trabajos como estudiante sino también en los que realice posteriormente como profesional.

Contenidos / Temario / Unidades didácticas

Breve descripción de los contenidos

- Introducción al lenguaje cinematográfico.
- Breve descripción de los diferentes tipos de plano.
- Recorrido por diferentes técnicas narrativas en imagen real y en animación.
- El temario impartido estará estructurado por la importancia de cada apartado con proyecciones que incluyan dicho contenido y que se muestre como ejemplo en la práctica.
- Algunas sesiones dedicarán parte de su tiempo a proyecciones comentadas de aquellas películas más significativas (o fragmentos de ellas) que sirvan para ilustrar y documentar lo impartido en clase.
- En todo momento se estimulará la participación activa de los alumnos, como parte fundamental de la asignatura, empleando para ello el trabajo en equipo.
- Se contemplará la posibilidad de organizar actividades puntuales fuera del horario de clase (dibujo al natural), con el fin de ampliar los conocimientos de la asignatura.
- Ante todo se intentará poner en práctica todo lo aprendido, teniendo como norma fundamental el aprendizaje con trabajos individuales y en equipo, preparando así al alumno a la vida laboral.

Temario desarrollado

- **Tema 1. Técnicas básicas de dibujo aplicadas a Storyboard**
 - 1.1. Tipos de plano.
 - 1.2. Perspectiva básica.
 - 1.3. Expresión facial y corporal.
 - 1.4. Iniciación a Storyboard Pro.
 - 1.5. Ejercicio práctico.

- **Tema 2. Importancia de la silueta y la línea de acción**
 - 2.1. Aprender a ver la silueta en una pose.
 - 2.2. Silueta en personajes cartoon.
 - 2.3. Silueta en personajes realistas.
 - 2.4. Captar línea de acción en personajes de cómic y TV.
 - 2.5. Ejercicio práctico
- **Tema 3. Expresividad facial y corporal**
 - 3.1. Estudio de la expresividad humana mediante bocetos rápidos.
 - 3.2. Expresividad en personajes cartoon.
 - 3.3. Expresividad en personajes realistas.
 - 3.4. Estudio de expresividad con ejemplos de películas célebres.
 - 3.5. Ejercicio práctico.
- **Tema 4. Encuadre y composición**
 - 4.1. Bocetos rápidos de encuadres en formatos panorámicos.
 - 4.2. Composición del plano.
 - 4.3. Diferentes encuadres para componer.
 - 4.4. Ejemplos de encuadre.
 - 4.5. Composición dramática.
 - 4.6. Diferentes movimientos de cámara.
 - 4.7. Señalización práctica y numeración de cámaras.
 - 4.8. Ejercicio práctico.
- **Tema 5. Perspectiva**
 - 5.1. Diferentes tipos de perspectiva.
 - 5.2. Bocetos y práctica de perspectiva sobre fotogramas de películas.
 - 5.3. Bocetos de personajes sobre perspectiva.
 - 5.4. Ejercicio práctico.
- **Tema 6. Staging y Eje de acción**
 - 6.1. La importancia del eje en la acción.
 - 6.2. Saltos de eje.
 - 6.3. Posición de los personajes en cámara.
 - 6.4. Cambio de eje.
 - 6.5. Ejercicio práctico

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
Temas 1 - 2. Técnicas básicas - Silueta	Febrero
Tema 3 - 4. Expresividad - Composición	Marzo - Abril
Tema 4 - 5. Composición - Perspectiva	Mayo
Tema 6. Staggering - Eje	Junio

Sistema de evaluación

General

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Exámenes / Pruebas objetivas	- Ejercicios prácticos.	80%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	- (Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%)	5%
Asistencia Participativa	- Formal: Claridad y estructuración (2,5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2,5%) - Participación en clase, puntualidad, colaboración entre compañeros y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10%)	15%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Se aplica la norma del 80% de asistencia recogida en la Normativa Académica disponible en la pestaña de Documentos de Interés General del Campus Virtual. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen, debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por

tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será un 7.
- Los trabajos deberán presentarse en formato digital, preferentemente pdf en el caso de los escritos. En el caso de trabajos audiovisuales, deberá ser en el formato que solicite el profesor.
- Pueden realizarse individualmente o en grupo, según lo indique el profesor, aunque la calificación será individual para cada alumno atendiendo a criterios académicos. Por tanto, miembros de un mismo grupo de trabajo pueden tener calificaciones diferentes.

Evaluación en Convocatoria Ordinaria

- Para aprobar la asignatura es necesario que la nota final que se obtenga como resultado de realizar la suma ponderada de todas las Actividades de Evaluación sea igual o superior a 5 puntos.
- La parte de la puntuación correspondiente a asistencia, actitud y participación queda reservada a la valoración que tenga el profesor de cada alumno en función de su actitud de trabajo en la asignatura. Se tendrán en cuenta aspectos tales como la asistencia a clase y a tutorías, la participación en actividades

planteadas en el aula o asignadas con carácter optativo, la iniciativa personal a la hora de trabajar la materia, etc.

Evaluación en Convocatoria Extraordinaria

- El criterio utilizado para aprobar la asignatura es el mismo que se ha indicado para la convocatoria ordinaria.
- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en la convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la convocatoria extraordinaria.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.
- Creatividad S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá: Conecta by Ed Catmull.

Bibliografía complementaria - webgrafía

- El cine según Hitchcock: Alianza by Francois Truffaut.
- Paper Dreams: The art and artists of Disney Storyboards: Hyperion by John Canemaker.