



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

PROYECTO FINAL

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Proyecto Final
Curso:	4
Semestre:	Anual
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	12
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Matías Marcos
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:
Matías Marcos
Datos de contacto:
matias.marcos@esne.es
TUTORÍAS ACADÉMICAS: consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual
Profesor:
Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
El alumno deberá tener conocimientos de dibujo artístico, anatomía y perspectiva
Aconsejables:
-Destreza en dibujo de apunte del natural. -Nociones de dibujo en perspectiva. -Dominio del color -Conocimientos de Photoshop, Toon Boom Harmony, Autodesk Maya y/o otros programas

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al 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.
Interacción con Producción, Guion y Realización de Biblia
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Proyecto Final proveerá al alumno de los conocimientos necesarios para la composición y realización de un cortometraje de animación realizado desde la idea básica a la producción final.

Trabajando en equipo y realizando distintas funciones dentro de los requisitos necesarios para una realización cinematográfica

El alumno aprenderá a expresarse por medio de la composición cinematográfica, la perspectiva, la cámara y los personajes

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno podrá desarrollar con un equipo de trabajo humano ideas y llevarlas a cabo además de poder expresarlas y comunicarlas en presentaciones debidamente estructuradas.
- Dominar el software de trabajo de la asignatura, y saber resolver cualquier problema para lograr un resultado profesional en las animaciones.
- Implementará una escena, teniendo en cuenta las herramientas de los programas utilizados. Será capaz no sólo de realizar un proyecto en TB Harmony, Maya y otros programas, sino que podrá volcar todo lo aprendido en cualquier tipo de video.
- Será capaz de aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo del proyecto.
- Será capaz de entender el desarrollo de animación como un proyecto en equipo en el que intervienen profesionales de varias disciplinas.
- El alumno podrá afrontar con una base bien consolidada cualquier cinemática, tráiler o video promocional para su proyecto, siguiendo unas reglas cinematográficas aplicadas a la animación de la que disponemos en un programa de animaciones 2D, pero también válidas para cualquier proyecto 3D. Posteriormente, este conocimiento será especialmente útil en la creación de proyectos audiovisuales de animación.
- El alumno podrá realizar planos y escenas cinematográficas donde podrá integrar los contenidos de animación que haya realizado hasta el momento e interactuar con ellos.
- Aplicará conceptos matemáticos y físicos básicos para el desarrollo de movimientos.
- El alumno será capaz de buscar el mejor camino para afrontar la planificación y así sacarle el máximo provecho posterior.
- A partir de una animación interpretar movimientos personalizados en un ser inanimado. Así mismo, el alumno será capaz de desarrollar movimientos complejos con métodos y formulas sencillas.
- El alumno podrá aplicar a sus composiciones una serie de efectos para optimizar y hacer más naturales sus proyectos. El alumno sabrá utilizar estos efectos para lograr la máxima naturalidad con el mínimo número de dibujos.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Realización de un cortometraje de animación 3d o /y combinado con 2d

Temario detallado

Tema 1.Introducción

- Presentación y definición de ideas sobre la historia a realizar en el corto
- Reparto y casting de funciones a realizar por los alumnos
- Coordinación con las asignaturas de Producción, Guion y Biblias
- Planificación de producción

Tema 2.La Pre-producción

- El Guion escrito
- Desarrollo Visual
- Storyboard y Animatic
- Modelado y Rigging de Personajes y BG
- Música y Sonido provisional de referencia
- Layout

Tema 3.La Producción

- Animación Blocking
- Animación Final
- Animación 2d VFX
- Animación Retakes
- Iluminación y texturas

Tema 4.Post-producción

- Render
- Sonido y efectos sonoros
- Composición y Montaje
- Final producción

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD 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 estructuración (2.5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%) - Participación en clase 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. 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 7.

- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Cartoon Animation (Collector's Series)1994 by Preston Blair
Timing for Animation, Sep 4, 2009 by John Halas and Harold Whitaker
The Animator's Survival Kit, Jan 7, 2002 by Richard Williams

Bibliografía complementaria

The Illusion of Life: Disney Animation by Frank Thomas, Ollie Johnston.