

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
-------------	-----------------------

Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades
-----------------------	---------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Animación
-------------	-----------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	1641
---------	------

Periodo docente:	Quinto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Investigación
----------	---------------

Módulo:	Estrategias Creativas y Proyectos Artísticos
---------	--

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
María Lidon Ramos Fabra	lidon.ramos@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Animación consiste en enseñar al alumno una metodología y una creatividad aplicada a la animación en Stop Motion. Para este fin, se pone en su conocimiento una serie de herramientas tradicionales orientadas a la creación, como es la animación fotograma a fotograma. Los instrumentos de trabajo son herramientas al servicio de la creatividad, no lugares estáticos en los que el usuario se limite a saber utilizar esas nuevas herramientas.

El alumno obtendrá en este curso un conocimiento y una adaptación del flujo de trabajo propio de un medio como es la animación tradicional, en la que la organización y la dirección de arte son fundamentales, siempre orientados a creaciones artísticas audiovisuales.
Para ello deberá familiarizarse con los conceptos básicos que rigen estos sistemas consiguiendo desarrollar una sensibilidad adecuada a este medio.
El estudio de esta asignatura será la base para otras asignaturas de grado superior como, "Producción Audiovisual" y "Producción y Postproducción Audiovisual"

OBJETIVO

Dar al alumno las herramientas necesarias de dedicarse profesionalmente al mundo de la animación.
El objetivo final de la asignatura es aproximar a los alumnos las técnicas de animación básicas, así como el enfoque profesional que se debe dar a un encargo de animación o vídeo arte.
La asignatura se plantea, no sólo como un aprendizaje de diferentes técnicas, cómo abordar proyectos de diferentes magnitudes.
Los fines específicos de la asignatura son:
Dotar de las habilidades necesarias para la creación del portfolio de trabajos.
Provocar una reflexión en el alumnado para acercarse a proyectos profesionales en el ámbito de la animación y vídeo arte.
Fomentar el emprendimiento en profesiones creativas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Para poder realizar correctamente esta asignatura el alumno debe dominar los conocimientos adquiridos en "Dibujo I", "Dibujo II", "Color I", "Fundamentos de la Creación Artística", "Volumen I" y "Sistema de Análisis de la Forma y el Espacio".

CONTENIDOS

1. Introducción teórica
2. Análisis narrativo
3. Contexto tecnológico actual
4. Desglose de proyectos

Teoría:

- 1.Introducción al mundo de la animación.
- 2.Tipologías y tendencias.
 - a.Géneros.
 - b.Storyboard.
 - c.Puntos importantes/materiales.
- 3.Guión de animación.
 - a.Importancia de la presentación
 - b.Elaboración de un guión

Práctica:

1. Creacion de personajes y fondos:
 - Diseño de un personaje.
 - Construcción de este personaje.
 - Iluminación
2. Animación:
 - Planteamiento.
 - Organización.
 - Desarroyo.
 - Proyecto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

ACTIVIDADES PRESENCIALES:

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos artísticos
- Clases expositivas
- Laboratorio
- Tutoría personalizada
- Evaluación

TRABAJO AUTÓNOMO:

- Realización de proyectos individuales y en grupo
- Elaboración de memorias individuales y en grupo
- Investigación individual y en grupo
- Estudio Teórico

ACTIVIDADES PRESENCIALES:

- Aprendizaje cooperativo: El alumno afrontará situaciones reales dentro del medio y aprenderá a colaborar para llegar a conclusiones resolutorias.
- Aprendizaje basado en proyectos artísticos: Se escogerán obras artísticas y se analizarán para conocer la metodología profesional.
- Presentación de memorias: Se requerirá una memoria del trabajo del alumno que luego le servirá al alumno como demo de su trabajo.
- Clases expositivas: El profesor expondrá los diferentes temas a tratar utilizando recursos audiovisuales y ejemplos prácticos. El alumno deberá tomar apuntes que le sirvan de apoyo al realizar los diferentes ejercicios prácticos.
- Resolución de ejercicios: Las prácticas realizadas por los alumnos se proyectarán en la clase y se analizará la solución dada.
- Laboratorio : El alumno dispondrá de una sala con las herramientas necesarias para realizar los diferentes proyectos.
- Mesas Redondas : El alumno realizará visitas a exposiciones y seminarios propuestos y evaluados por el profesor.
- Tutoría personalizada: El alumno dispondrá de tutorías personales y en grupo con el profesor como apoyo para la realización del proyecto final.
- Evaluación: El alumno tendrá que demostrar los conocimientos adquiridos en la asignatura mediante la entrega de ejercicios prácticos y un proyecto final.

TRABAJO AUTÓNOMO:

- Realización de proyectos individuales y en grupo: Los alumnos afrontarán encargos tal y como se presentarían en el mercado del sector. Aprenderán a afrontar tales encargos tanto formando departamentos de trabajo como afrontándolos en solitario.
 - Elaboración de memorias individuales y en grupo: De cada situación afrontada por el alumno se requerirá una memoria de trabajo, que posteriormente formará su porfolio personal.
 - Investigación individual y en grupo : Durante el curso el alumno formará parte de un equipo con un proyecto común y se verá envuelto en un ambiente similar al de un estudio de animación profesional.
 - Estudio Teórico: El alumno deberá ampliar los conocimientos adquiridos en clase con la bibliografía y las anotaciones propuestas por el profesor.
 - Actividades complementarias: El alumno realizará visitas a exposiciones y seminarios propuestos y evaluados por el profesor.
 - Trabajo virtual en red: El aula virtual será la herramienta que utilizará el alumno principalmente para informarse de tutorías, entregar prácticas y ver calificaciones.
- “Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias”

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas Laboratorio Tutoría Resolución de ejercicios Evaluación	Trabajo en Grupo/Individual Estudio práctico Estudio Teórico

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los 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

Que los 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

Que los 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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

El alumno será capaz de poder trabajar como un artista visual autónomo y autosuficiente en la práctica creativa y en la exposición de la obra con un conocimiento lo más amplio posible de los medios de expresión artística.

El alumno será capaz de ampliar y profundizar en los conocimientos del campo artístico a partir del aprendizaje del desarrollo de procesos formativos, didácticos, teóricos y experimentales.

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

Competencias específicas

Conocer los métodos artísticos susceptibles de ser aplicados a proyectos socio-culturales.

Adquirir la capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.

Adquirir la capacidad de Producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.

Adquirir una comprensión crítica de la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Sabe confeccionar un Story Board de animación en cine y vídeo arte.

Contextualiza el análisis conceptual de un sistema dentro de un guión de animación y vídeo arte.

Realiza un análisis de una presentación de una animación o vídeo arte.

Desarrolla una animación profesional derivada del story board.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, el sistema de evaluación puede variar para adaptarse a las circunstancias.

La evaluación será continua y su calificación final será el resultado de ponderar numéricamente las calificaciones de carácter individual y las que hubiera de grupo:

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA:

Esto supone que el alumno debe asistir a todas las clases.

Una inasistencia superior a 6 clases supone un suspenso en la asignatura.

Todos los alumnos deben presentar todos los trabajos propuestos, no presentar un trabajo, supone un suspenso.

Es obligatorio dar se alta en el aula virtual, puesto que todos los trabajos se propondrán por esta vía.

Se hará a modo de examen , una presentación presencial individual de la animación por parte de cada uno de los alumnos ante sus compañeros. (En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, esta presentación se hará de la misma manera, vía blackboard o mediante cualquier otra plataforma que proporcione la universidad).

Estos son los porcentajes de evaluación:

CONVOCATORIA ORDINARIA

Asistencia a clase y actitud: 10% (este porcentaje puede variar en el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla y por ello este 10% se contabilizaría dentro del porcentaje de los Ejercicios prácticos individuales. Si hubiera examen en la evaluación en remoto, este será presencial.).

Ejercicios prácticos individuales: 50%

Ejercicio final: 40% presencial. (Si hubiera examen en la evaluación en remoto, este será presencial).

Técnica de observación. La participación activa y la actitud hacia la asignatura (asistencia, participación en las tutorías, visitas y trabajos de grupo): 10% de la calificación final. El profesor verificará regularmente, tanto la participación como el interés del alumno por los contenidos tratados en la asignatura. Para los estudiantes que no superen el 80% de asistencia, su examen pasará a valer un 50% y la participación activa y la actitud hacia la asignatura no se valorará.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no hayan aprobado la asignatura en primera convocatoria deberán entregar todos los proyectos exigidos durante el curso, con el mismo grado de exigencia que en convocatoria ordinaria, en el examen de convocatoria extraordinaria.

Los criterios de evaluación para dichos proyectos son los mismos que para los aprobados por curso.

Los porcentajes de evaluación para la convocatoria extraordinaria serán los mismos y la participación activa y la actitud hacia la asignatura no se valorará.

En la convocatoria extraordinaria, el alumno debe presentar obligatoriamente todos los trabajos individuales así como el cuaderno de trabajos, que no hayan sido presentados durante el curso, además del trabajo final.

Los porcentajes de evaluación son los siguientes:

Ejercicios prácticos individuales: 50%

Ejercicio final: 50%. Presencial. (Si hubiera examen en la evaluación en remoto, este será presencial).

Es importante la asistencia y la participación activa, ya que se trata de aprender y ser críticos con el trabajo propio y ajeno. Los trabajos prácticos estarán relacionados con los contenidos explicados y darán la posibilidad al alumno de probarse y mejorar sus habilidades.

Además de los trabajos individuales, el alumno presentará paneles de inspiración, y por último, un trabajo final que aúne todo lo aprendido en el curso buscando sobre todo comunicar mediante imágenes las ideas o conceptos que se le presenten.

La presentación y aspecto de los trabajos será determinante en la valoración de los mismos.

SISTEMA DE EVALUACION ALTERNATIVO:

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se mantendrán los porcentajes, ajustándose los pesos de ejercicios concretos en caso de que fuese necesario.

Se podrán simplificar alguno de los ejercicios o prácticas o sustituir alguno por otro más adecuado.

Los EXAMENES se realizarán de manera PRESENCIAL.

Es responsabilidad del alumno contactar con el profesor de la asignatura para conocer las pautas relativas a la evaluación final.

ALUMNOS REPETIDORES: Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en el sistema ordinario.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

“Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

MUYBRIDGE, Eadweard. The human figure in motion. [s.l.]: Dover.

MUYBRIDGE, Eadweard. Animals in motion. [s.l.]: Dover.

HULGREN, Ken. The art of animal drawing. [s.l.]: Dover.

EISNER, Hill. Los comics y el arte secuencial. [s.l.]: NORMA Editorial.

HELLER, Eva. Psicología del Color. Gustavo Gili, 2004

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The ilusion of life . [s.l.]: Abbeville.

Complementaria

-David Harland Rousseau, Benjamin Reid Phillips. (2013). Storyboarding Essentials: How to Translate Your Story to the Screen for Film, TV, and Other Media. USA: SCAD Creative Essentials.

-Jennifer Van Sijll. (2005). Cinematic Storytelling: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know: The 100 Most Powerful Film Conventions Every Filmmaker Must Know. USA: Michael Wiese Productions .

-Giuseppe Cristiano . (2008). The Storyboard Design Course: The Ultimate Guide for Artists, Directors, Producers and Scriptwriters. USA: Thames & Hudson.

-Susannah Shaw . (2004). Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. UK: Taylor & Francis.

-AAVV. (2015). Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (Basics Animation). UK: Fairchild Books.

Técnicas de Animación. Chris Webster, Anaya Multimedia, 2006.

Animación, tiempos e intercalaciones. John Halas y Harold Whitaker, Escuela de Cine y Video, 1981.

Stop Motion. Barry Purves, Blume Animación. 2011

Animación Stop Motion. Cómo hacer y compartir vídeos creativos, Melvyn Ternan. Promopress, 2014

Dibujos Animados. El dibujo de historietas a su alcance. Preston Blair, Evergreen, 1994.

Cracking Animation. The Aardman Book of 3-D Animation. Peter Lord y Brian Sibley, Thames and Hudson, 1998.

The Animation Book. Laybourne, Kit. Three Rivers Press, 1998.

Stop Motion. Passion, Process and Performance. Barry Purves, Focal Press, 2008.

The Animation Bible. Maureen Furniss, Harry N. Abrams, 2008.

The Animator's Survival Kit. Richard Williams, Faber & Faber, 2009.