

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Creación Artística Digital (Título Propio asociado a Bellas Artes)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Animación 2D		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	26212
Periodo docente:	Tercer semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Laura Soret Madolell	laura.soret@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Haciendo honor a su nombre, la Animación es sin duda el arte de dotar de ánima (alma, vida) a un personaje. Desde las cavernas, el ser humano ha tenido una fascinación por el movimiento, y ha tratado de entenderlo y plasmarlo, ya sea sobre pared de piedra, papel, fotografía o una pantalla de ordenador. La asignatura es un repaso de los principios básicos universales de la animación, a través de ejemplos y ejercicios, y la sabiduría que nos pasan los maestros de la historia. Busca inspirar en el alumno esa fascinación y proporcionarle una forma de expresar sus inquietudes interiores.

## OBJETIVO

Dotar al alumno de una fundación sólida construida con nociones básicas, principios esenciales y un conocimiento sobre las distintas técnicas, dando un paseo por los infinitos estilos con el fin de encontrar uno propio. Al final del semestre, el alumno estará preparado y armado de todas las herramientas para encararse con cualquier tipo de animación.

Los fines específicos de la asignatura son:

Formar al alumnos en los 12 principios de la animación básicos

Preparar al alumno para afrontar un encargo profesional que requiera de animación 2d.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos en la figura humana.

Conocimientos en Anatomía, Forma, Pose, Proporción, Equilibrio, Movimiento y Composición.

## CONTENIDOS

El mundo de la animación es inmenso y no se puede abarcar en un solo curso. Lo que esta asignatura ofrece es una visión panorámica de este amplio y versátil arte, su historia, los pilares sobre los que se sustenta, y un tour detallado de sus principios y herramientas universales. Los 12 principios de la animación. Encontrar un trabajo en la industria. Del storyboard al intercalado.

## 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

Clases expositivas

Tutorías

Ejercicios guiados

Dailies (sesiones diarias de feedback)

### TRABAJO AUTÓNOMO

Investigación y documentación

Ejercicios semanales individuales

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas, ejemplos y teoría. 20h	Trabajos individuales. 50h Investigación y documentación 40h

20h Clases prácticas, ejercicios guiados individuales y grupales. 40h 40h	
--	--

## COMPETENCIAS

Observar el mundo que nos rodea de manera analítica; la forma en que se mueven las personas y los animales, el efecto de la gravedad y la inercia en los cuerpos físicos.

Armarse de paciencia y perseverancia para lo que es un oficio laborioso y minucioso.

Conocer las fuentes de referencias que nos ayudarán a la hora de crear una animación creíble, atractiva y expresiva; buscadores online, libros, películas, grabaciones...

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Desarrollar habilidades comunicativas, primero con la profesora y los compañeros de clase, y algún día con los directores y supervisores de animación.

Adquirir sensibilidad estética.

Desarrollar una capacidad para recibir y aplicar críticas constructivas.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA:  
15% Asistencia y actitud en clase  
85% Media de los ejercicios semanales

### REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR

Es obligatorio presentar todos los trabajos individuales para aprobar la asignatura en ambas convocatorias. Se trata de una asignatura de evaluación continua por lo que si el alumno excede un 20% de inasistencia, perderá dicha evaluación y además de presentar todos los trabajos individuales, tendrá una prueba técnica el día del examen oficial.

### EN CASO DE NUEVA EMERGENCIA SANITARIA

La teoría se impartirá por Canvas.

Los ejercicios serán los mismos, ajustados en su dificultad, y se recomienda al alumno que tenga el material necesario para el caso de tener que trabajar desde casa.

### ALUMNOS REPETIDORES

Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores.

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

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Williams, Richard (2009) THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. Faber & Faber; Edición: Main - Revised

### Complementaria

Blair, Preston (1996) CARTOON ANIMATION. Ed: Walter Foster Publishing

Muybridge, Eadweard. (2010) MUYBRIDGE'S COMPLETE HUMAN AND ANIMAL LOCOMOTION. Colonia. Ed. Taschen.

Parr, Peter.(2016) SKETCHING FOR ANIMATION, Fairchild Books; Edición: 01

Thomas, Frank & Johnston, Ollie.(1995) THE ILLUSION OF LIFE. Ed. Disney Pr. Hyperion.