



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

Facultad: Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

Código: 2050321 **Nombre:** Animación 2D

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 3 **Semestre:** 1

Módulo: POSTPRODUCCIÓN

Materia: ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCIÓN **Carácter:** Obligatoria

Departamento: Multimedia y Artes Digitales

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

2053A Paula Garrote Fliquete (**Profesor responsable**)

paula.garrote@ucv.es



Organización del módulo

POSTPRODUCCIÓN

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
ANIMACIÓN Y POSTPRODUCCI ÓN	24,00	Animación 2D	6,00	3/1
		Edición y composición de video y audio	6,00	3/2
		Motion Graphics	6,00	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6,00	4/1



Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

- R1 Desarrollar animaciones y recursos en dos dimensiones para ser utilizados como material en el desarrollo de proyectos de animación y/o videojuegos.
- R2 Utilizar el lenguaje expresivo de la narrativa audiovisual en proyectos de animación y/o vídeo digital.
- R3 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de la animación en dos dimensiones, en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R4 Desarrollar animaciones en dos dimensiones, siguiendo la metodología proyectual propia de los proyectos de animación.
- R5 Aplicar los fundamentos teóricos del movimiento y la animación en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R6 Animar personajes y los diferentes elementos de un proyecto de animación en 2d para videojuegos.
- R7 Desarrollar un proyecto de animación en 2d para videojuegos controlando el tiempo, el ritmo y la acción.
- R8 Desarrollar gráficos en movimiento (carátulas, interfaces, títulos de crédito, etc.) para proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R9 Emplear audio y efectos de sonido en la composición de videos y/o gráficos en movimiento.
- R10 Aplicar los conocimientos, adquiridos en la asignatura, sobre retoque y ajuste de color básicos en vídeos y/o gráficos en movimiento.
- R11 Emplear el software y las técnicas básicas relacionadas con la animación de gráficos en movimiento para proyectos de animación o video para videojuegos.
- R12 Utilizar el vocabulario específico relacionado con el ámbito de los gráficos en movimiento (motion graphics) en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R13 Utilizar el vocabulario específico de edición y postproducción en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R14 Aplicar los principios y fundamentos del montaje y el lenguaje audiovisual en los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R15 Elaborar bases rítmicas y efectos de sonido para proyectos de animación o videojuegos.



- R16 Utilizar con una finalidad expresiva, los diferentes tipos de sonido audiovisual en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R17 Emplear software específico del ámbito de la edición de audio y vídeo no lineal, en proyectos de animación o vídeo para videojuegos.
- R18 Crear efectos audiovisuales originales y estéticamente adecuados a los requerimientos de los proyectos desarrollados en la asignatura.
- R19 Utilizar vocabulario específico de la edición y postproducción de efectos visuales en el desarrollo de los proyectos de la asignatura.
- R20 Elaborar simulaciones y efectos visuales bidimensionales (niebla, humo, fuego, etc.) para proyectos de animación o videojuegos.
- R21 Crear los recursos necesarios para elaborar efectos visuales para videojuegos.
- R22 Desarrollar elementos y recursos tridimensionales para ser utilizados en simulaciones o efectos visuales (humo, polvo, fluidos, explosiones, efectos de lente, etc.) para animación o videojuegos.
- R23 Aplicar efectos especiales de vídeo y audio en proyectos de animación y/o vídeo para videojuegos.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

BÁSICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
B2				X
B4				X
B5				X

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G1				X
G5				X

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E14				X
E15				X



E16	Diseñar la gráfica visual y los elementos de relación con el usuario (carátulas e interfaces).				X
E17	Realizar la producción de efectos especiales, a nivel básico, a aplicar en personajes y escenarios virtuales de animación y videojuegos (tales como humo, fuego, niebla y explosiones y otros).				X
E19	Preparar recursos de forma analítica en dos y tres dimensiones susceptibles de ser incluidos en los proyectos de animación y videojuegos.				X



Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	40,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	60,00%	Elaboración de proyectos

Observaciones

Evaluación única

Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de la asistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, un sistema de evaluación extraordinario y excepcional al que podrán optar aquellos estudiantes que, de forma justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua, y así lo soliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisión de la petición de evaluación única del estudiante y se le comunicará la aceptación/denegación. Por lo que a la asignatura de Animación 2D se refiere, el porcentaje de asistencia mínima requerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencial solicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a los siguientes criterios entrega de los proyectos de final de módulo (40% de la nota) y examen final (60% de la nota) en 1ª convocatoria y a entrega de uno de los proyectos, indicado por el profesor (40% de la nota) y examen (60% de la nota) en 2ª convocatoria.

Uso de la Inteligencia Artificial

En la asignatura de Animación 2D únicamente se permitirá el uso de la IA cuando el profesor así lo manifieste en el enunciado del ejercicio

No se usará la IA anoser que el profesor lo haya indicado en el ejercicio



CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Según el artículo 14.4 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

- M4 Resolución de ejercicios y problemas
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	20,00	0,80
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	40,00	1,60
TOTAL		60,00	2,40

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios... M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	30,00	1,20
El estudiante, de manera individual o colectiva, dirige su acción a la elaboración de un resultado final tangible (producto) en cuyo proceso se incorporan los conocimientos y competencias necesarias para su realización. M4, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R12, R13, R14, R15, R16, R17, R18, R19, R20, R21, R22, R23	60,00	2,40
TOTAL		90,00	3,60



Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Bloque 1	<ol style="list-style-type: none">1.Fundamentos de la animación bidimensional<ul style="list-style-type: none">·Los 12 principios básicos de la animación.·La importancia del tiempo, el ritmo y la acción.2.Animación de personajes en 2D:<ul style="list-style-type: none">·El <i>rig</i> (esqueleto y jerarquía de elementos) de un personaje en 2D. Cinemática directa (FK - <i>forward kinematic</i>) y cinemática inversa (IK - <i>inverse kinematic</i>).·Narrativa audiovisual: el lenguaje expresivo del plano.·La composición en 2.5D (simular profundidad en un plano bidimensional).·Animación de una escena mediante keyframes3.Animación en 2D para videojuegos: Creación de recursos y fondos para videojuegos, animación de personajes, animación de elementos para videojuegos y exportación de recursos.

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Bloque 1	30,00	60,00



Referencias

- 1. *The Illusion of life – Disney animation.*** Frank Thomas and Ollie Johnston.
- 2. *The nine old men – Lessons, techniques, and inspiration from Disney’s great animators.*** Andreas Deja.
- 3. *The animator’s survival kit – A manual of methods, principles and formulas.*** Richard Williams
- 4. *Cartoon animation.*** Preston Blair
- 5. *El dibujo animado.*** Sergi Cámara