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

Rama de conocimiento:

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 POSTPRODUCCIÓN.	24	Animación 2D	6	3/1
		Edición y composición de video y audio	6	3/2
		Motion Graphics	6	2/1
		Postproducción Efectos Visuales	6	4/1

Resultados de aprendizaje

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

-

RA del titulo que concreta

Tipo RA: Descripción

-

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

Modalidad presencial

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	40,00%	SE6 - Pruebas prácticas.
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	60,00%	SE8 - Elaboración de proyectos.

Observaciones

Evaluación únicaAcorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las EnseñanzasOficiales y Títulos Propios de la UCV, la evaluación única está vinculada a la imposibilidad de laasistencia del alumnado matriculado en una titulación de modalidad presencial. Es, por tanto, unsistema 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 losoliciten al profesor responsable de la asignatura quien decidirá expresamente sobre la admisiónde 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 mínimarequerido es del 80%, siendo pues este el límite a tener en consideración para la potencialsolicitud de evaluación única. Esta, en caso de ser concedida, se articulará en base a lossiguientes 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 ArtificialEn la asignatura de Animación 2D únicamente se permitirá el uso de la IA cuando el profesor así lomanifieste en el enunciado del ejercicioNo 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 MD4 - Resolución de ejercicios y problemas.

M6 MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	17,00	0,68
AF6 - 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	43,00	1,72
TOTAL			**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

ACTIVIDAD	RELACIÓN CON RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	METODOLOGÍA	HORAS	ECTS
AF8 - Trabajo autónomo. Estudio, memorización, preparación de pruebas, ejercitación de habilidades prácticas, elaboración de trabajos, ensayos, reflexiones, metacogniciones, elaboración portafolios...	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	11,00	0,44
AF6 - 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	17,50	0,70
AF4 - Aplicación de la teoría aprendida en circunstancias reales o simuladas.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	MD4 - Resolución de ejercicios y problemas. MD6 - Aprendizaje basado en proyectos.	61,50	2,46
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	1.Fundamentos de la animación bidimensional ·Los 12 principios básicos de la animación. ·La importancia del tiempo, el ritmo y la acción.2.Animación de personajes en 2D: ·El rig (esqueleto y jerarquía de elementos) de un personaje en 2D. Cinemática directa (FK - forward kinematic) y cinemática inversa (IK - inverse kinematic). ·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	60,00

Referencias

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