



1. Código: 30043 **Nombre:** LA ANIMACIÓN: DE LA IDEA A LA PANTALLA

2. Créditos: 5,00 **--Teoría:** 2,50 **--Prácticas:** 2,50 **Caràcter:** Optativo

Titulació: 2033-MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Módulo: 8-ESPECIALIDAD **Materia:** 16-ARTE Y TECNOLOGÍA

Centro: FACULTAD DE BELLAS ARTES

3. Coordinador: Álvarez Sarrat, Sara
Departamento: DIBUJO

4. Bibliografía

Animation unlimited : innovative short films since 1940	Liz Faber
Animation now!	Wiedemann, Julius
Experimental animation : origins of a new art	Robert Russett

5. Descripción general de la asignatura

La asignatura aborda la producción de animación independiente, desde la primera idea hasta su proyección en la pantalla. Partiendo de las definiciones de animación, recorreremos la trayectoria trazada desde sus orígenes, anteriores a la aparición del cine, hasta las producciones contemporáneas más recientes, donde la animación se erige como un espacio de creación que entremezcla lenguajes artísticos. El foco principal de la asignatura se centra en el desarrollo de estrategias creativas para la producción de animación, estimulando la experimentación en la fase de concepto y desarrollo del proyecto. Así mismo, se impulsa el espíritu crítico y analítico a partir del visionado de películas y procesos de trabajo, el estudio de los autores independientes más destacados y sus procesos de producción.

A lo largo de la asignatura se desarrollan pequeños trabajos prácticos individuales y un proyecto final colaborativo. En todos ellos se hace hincapié tanto en la producción, como en los formatos de presentación oral y escrito del mismo (pitching y biblia de producción).

6. Conocimientos recomendados

Para garantizar el máximo aprovechamiento de la asignatura se recomienda contar con conocimientos básicos sobre:

- Animación
- Fotografía
- Edición de vídeo

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

- 12(E) Capacidad para trabajar de manera autónoma y en equipo, con iniciativa y liderazgo.
- 20(E) Habilidad en la aplicación de las herramientas metodológicas y conceptuales al ámbito de la producción y la investigación artística.
- 13(E) Capacidad de integrar conocimientos, habilidades y disciplinas que permitan el desarrollo de un perfil polivalente.

Competencias transversales

- (02) Aplicación y pensamiento práctico
 - Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
 - Proyecto de animación colaborativo a partir de un concepto común
 - Descripción detallada de las actividades
 - La actividad consiste en realizar una animación colaborativa a partir de un concepto común, que se llevará a cabo combinando las técnicas del cadáver exquisito y la pauta de patrones de movimiento (key frames, loops)
 - Criterios de evaluación
 - La actividad se evaluará utilizando las metodologías de proyecto y portfolio

8. Unidades didácticas

- 1. La animación: contextualización
 - 1. Definiciones
 - 2. Orígenes y trayectoria
- 2. Etapas de producción: de la idea a la pantalla

Document signat electrònicament per <i>Documento firmado electrónicamente por</i> Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 20/07/2017	1 / 2	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació <i>Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación</i> Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUWEWPDZ01 https://sede.upv.es/eVerificador		



8. Unidades didácticas

1. Desarrollo
2. Pre-producción
3. Producción
4. Post-producción
5. Difusión
3. Estudios del caso
 1. Visionado de películas
 2. Estudio de autores/as
 3. Análisis de procesos de producción
 4. Debate
4. Presentar el proyecto
 1. Información técnica y memoria detallada
 2. La biblia de producción
 3. Presentación oral (pitching)
5. Distribución
 1. Festivales
 2. Museos
 3. Instituciones
 4. Auto-promoción, micromecenazgo, ayudas, becas

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	3,00	9,00
2	6,00	--	--	10,00	--	--	--	16,00	30,00	46,00
3	10,00	--	--	6,00	--	--	--	16,00	15,00	31,00
4	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	30,00	36,00
5	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
TOTAL HORAS	25,00	--	--	25,00	--	--	--	50,00	88,00	138,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	2	20
(09) Proyecto	2	40
(08) Portafolio	2	30
(07) Diario	1	10

Se valorará especialmente la participación activa en la asignatura, la implicación en el proyecto colaborativo y la evolución personal, evaluados a través de la técnica de observación.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	

Document signat electrònicament per
Documento firmado electrònicamente por
Electronically signed document by

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Data/Fecha/Date
20/07/2017

2 / 2

Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació
Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación
Original document can be verified by Secure Verification Code

ALUWEWPDZ0I
<https://sede.upv.es/eVerificador>

