



- 1. Còdigo:** 13831 **Nombre:** Fundamentos de la animación 2D
- 2. Crèdits:** 9,00 **--Teoría:** 3,00 **--Pràcticas:** 6,00 **Caràcter:** Optativo
- Titulació:** 185-Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
- Módulo:** 6-Sistemas del diseño y las tecnologías creativas **Materia:** 11-Diseño y procesos de creación
- Centro:** FACULTAD DE BELLAS ARTES

- 3. Coordinador:** Rodríguez Valdunciel, Sergio
Departamento: DIBUJO

4. Bibliografía

Animación digital	Chong, Andrew
Hollywood 2D digital animation : the new Flash production revolution	Corsaro, Sandro - Parrott, Clifford J
Animación : nuevos proyectos y procesos creativos	Selby, Andrew
The animator's survival kit : [a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators]	Williams, Richard
La magia del dibujo animado	García, Raúl
How to cheat in Adobe Flash CC : the art of design and animation	Georgenes, Chris
Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator	White, Tony

5. Descripción general de la asignatura

Esta asignatura introduce al estudiante en el dominio de las leyes del movimiento de los cuerpos. Desarrolla su aprendizaje a partir del conocimiento de los principios básicos de la animación tradicional, y se introduce al alumno en la utilización de la animación dibujada digital.

6. Conocimientos recomendados

- (13800) Principios básicos de la animación
- (13802) Medios Audiovisuales
- (13807) Fundamentos del dibujo y anatomía
- (13810) Fundamentos de la imagen digital

Conocimiento del uso gráfico de las tabletas gráficas.

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CB1(GE) 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

G-01(GE) Innovar para responder satisfactoriamente y de forma original a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales con una actitud emprendedora dentro del ámbito del diseño y las tecnologías creativas

E-07(ES) Utilizar adecuadamente en la praxis, las herramientas y medios informáticos empleados y desarrollados para trabajar proyectos de diseño, ilustración, animación o medios interactivos y audiovisuales

Competencias transversales

(02) Aplicación y pensamiento práctico

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia
Generar una pieza animada basada en la historia de la animación 2D.
- Descripción detallada de las actividades
Partiendo de la documentación de la historia de la animación, seleccionar un ítem destacable con el fin de crear un gif animado. Es importante analizar los datos, para aplicar de forma adecuada a la animación.
- Criterios de evaluación
Cumplir los objetivos propuestos. Adaptar la información dada a la actividad. Extraer nueva información o dar el giro adecuado. La solución debe estar documentada y explicada. Práctica y técnica (70%). Organización, planificación y presentación (30%).

Document signat electrònicament per <i>Documento firmado electrónicamente por</i> Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 12/07/2018	1 / 3	
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació <i>Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación</i> Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUA1GKAQIP https://sede.upv.es/eVerificador		



8. Unidades didácticas

1. Introducción animación 2D.
 1. Animación completa y limitada.
 2. Animación analógica y digital. Dibujo digital.
2. Entorno de trabajo animación 2D.
 1. Fotogramas, línea de tiempo, mesa de luz y herramientas.
 2. Animación directa y poses a pose.
3. Principios de la animación I.
 1. Fotograma clave e intercalados. Gráficos de movimiento
 2. Ritmo, espacio, aceleración y frenada.
4. Principios de la animación II.
 1. Anticipando, deformando, exagerando y arcos.
5. Principios de la animación III.
 1. Pose, línea de acción, silueta y acción continuada.
6. Mecánica del cuerpo.
 1. Volúmenes animados.
 2. Ciclos de movimiento.
7. Cut-out digital.
8. Competencia transversal.

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	5,00	--	--	5,00	--	--	6,00	16,00	3,00	19,00
2	3,00	--	--	5,00	--	--	12,00	20,00	4,00	24,00
3	5,00	--	--	10,00	--	--	18,00	33,00	6,00	39,00
4	4,00	--	--	8,00	--	--	14,00	26,00	4,00	30,00
5	3,00	--	--	8,00	--	--	16,00	27,00	6,00	33,00
6	6,00	--	--	11,00	--	--	20,00	37,00	9,00	46,00
7	2,00	--	--	8,00	--	--	12,00	22,00	4,00	26,00
8	2,00	--	--	5,00	--	--	10,00	17,00	4,00	21,00
TOTAL HORAS	30,00	--	--	60,00	--	--	108,00	198,00	40,00	238,00

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	10	80
(11) Observación	4	5
(08) Portafolio	1	10
(07) Diario	2	5

El sistema de evaluación es continua: el trabajo académico posee el mayor peso y se distribuye equitativamente a lo largo del semestre. La observación mediante acciones de verificación del aprendizaje complementan estos trabajos, junto al seguimiento mediante un diario (blog) de la asignatura. La evaluación del semestre tendrá dos encuentros de revisión en aula y tutoría y autoevaluación del alumno. Como documentación final de todo el período formativo cada alumno elaborará un portafolio final que recoja todo lo realizado durante el semestre, reflexionado, valorado críticamente y documentado en todo su proceso.

Las calificaciones de la asignatura se expresarán numéricamente de 0 a 100, atendiendo a las pautas establecidas en cada actividad, recibiendo el feedback necesario, que después debe realizar el alumno para el portafolio final.

La nota se obtendrá de la media ponderada de las notas obtenidas en cada Bloque, siempre y cuando todas superen el 50 (aprobado).

Para aprobar la asignatura será obligatoria una asistencia mínima al aula del 85 %. El absentismo queda establecido en la falta de asistencia sin justificar a las clases presenciales de un máximo del 15 % del total de clases del curso. Una vez agotada esta asistencia mínima sin justificar, se podrá penalizar con 10 puntos, por cada falta de asistencia, sobre la nota final. En casos extremos o excepcionales puede incluso negarse la evaluación de la asignatura en dichos casos.

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 12/07/2018	2 / 3
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code		ALUA1GKAQIP https://sede.upv.es/eVerificador	





10. Evaluación

Los trabajos entregados fuera del plazo establecido por el profesor solo serán evaluados hasta un máximo de 60 puntos.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	15	Asistencia mínima obligatoria (95%). Cada falta de asistencia no justificada podrá descontar 0,10 de nota en la media final.
Teoría Seminario	0	
Práctica Aula	15	Asistencia mínima obligatoria (85%). Cada falta de asistencia no justificada podrá descontar 0,10 de nota en la media final.
Práctica Laboratorio	15	Asistencia mínima obligatoria (85%). Cada falta de asistencia no justificada podrá descontar 0,10 de nota en la media final.
Práctica Informática	15	Asistencia mínima obligatoria (85%). Cada falta de asistencia no justificada podrá descontar 0,10 de nota en la media final.

