



## Información de la asignatura

**Titulación:** Grado en Diseño y Narración de Animación y Videojuegos

**Facultad:** Facultad de Ciencias Jurídicas, Económicas y Sociales

**Código:** 2051322 **Nombre:** Animación de personajes en 3D II

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

**Módulo:** MODELADO Y ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES

**Materia:** ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES **Carácter:** Obligatoria

**Departamento:** Multimedia y Artes Digitales

**Tipo de enseñanza:** Presencial

**Lengua/-s en las que se imparte:** Castellano

**Profesorado:**



## Organización del módulo

### MODELADO Y ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
MODELADO EN TRES DIMENSIONES	24,00	Modelado de personajes y esculpido digital en 3D I	6,00	3/1
		Modelado de personajes y esculpido digital en 3D II	6,00	3/1
		Modelado y representación en 3D I	6,00	1/1
		Modelado y representación en 3D II	6,00	2/1
ANIMACIÓN EN TRES DIMENSIONES	18,00	Animación de personajes en 3D I	6,00	2/2
		Animación de personajes en 3D II	6,00	3/1
		Animación en 3D	6,00	2/2

## Conocimientos recomendados

Es indispensable para cursar la asignatura Animación de personajes II haber superado la asignatura Animación de personajes I

## Requisitos previos



Es indispensable para cursar la asignatura Animación en 3D haber superado las asignaturas Modelado y representación en 3D I y Modelado y representación en 3D II

Es indispensable para cursar la asignatura Animación de personajes I haber superado las asignaturas Animación en 3D y Modelado de personajes y esculpido digital I

Es indispensable para cursar la asignatura Animación de personajes II haber superado la asignatura Animación de personajes I

## Resultados de aprendizaje

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

- R1 Realizar vídeos de animaciones de personajes, ajustando los parámetros de exportación (tamaño, velocidad FPS, resolución, iluminación global, calidad, etc.)
- R2 Realizar un trabajo en el que se manifiesten ideas y propuestas originales de animación de personajes (posturas y expresión corporal y facial).
- R3 Realizar vídeos de animaciones de personajes, ajustando los parámetros de exportación (tamaño, velocidad FPS, resolución, iluminación global, calidad, etc.)
- R4 Desarrollar de forma cooperativa animaciones de personajes para ser incluidas en proyectos de animación y/o videojuegos.
- R5 Emplear el vocabulario específico de la animación de personajes, adquirido en la asignatura.
- R6 Desarrollar animaciones de personajes tridimensionales (keyframes, juntas y cinemática inversa).
- R7 Registrar el movimiento real de personas mediante sistemas de captura de movimiento y aplicarlo en proyectos de animación.
- R8 Preparar animaciones de personajes desarrolladas en la asignatura para ser incluidas en 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
B5				X

GENERALES	Ponderación			
	1	2	3	4
G2				X
G5				X

ESPECÍFICAS	Ponderación			
	1	2	3	4
E12				X
E19				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	40,00%	Pruebas escritas
R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	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, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

En esta asignatura no se acepta la evaluación única como opción para superar la asignatura. El motivo es que se requiere una tutorización continua por parte del docente y un seguimiento presencial de las prácticas planteadas en la asignatura para obtener los resultados de aprendizaje previstos en al guía docente.



## ASISTENCIA A CLASE EN TITULACIONES PRESENCIALES

Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado. Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de "presencia" en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

### 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:

- M2 Clase magistral participativa
- M6 Aprendizaje basado en proyectos



## ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Escucha activa, elaboración y planteamiento de preguntas, resúmenes, mapas conceptuales y/o apuntes que organizan la información recibida y trabajo en pequeños grupos (estructuras de Spencer Kagan) para procesar la información recibida. M2, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	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. M2, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	40,00	1,60
<b>TOTAL</b>		<b>60,00</b>	<b>2,40</b>

## 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... M2, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	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. M2, M6	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	60,00	2,40
<b>TOTAL</b>		<b>90,00</b>	<b>3,60</b>



## Descripción de los contenidos

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

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Bloque 1	<p>La asignatura de animación de personajes II es continuación de la asignatura Animación de personajes I y completa y amplía los conocimientos en el campo de la animación de personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Física del movimiento en proyectos de animación.</li><li>· Fluidez, coherencia y naturalidad de los personajes.</li><li>· Acting de personajes.</li><li>· Técnicas de animación facial y sincronización labial.</li><li>· Sistemas de captura de movimiento (MoCap) con los que dar vida y realismo a los personajes digitales.</li></ul> <p>Render de la animación de los personajes en función del medio al que esté destinada: web, cine, televisión o la incorporación a un videojuego.</p>

Organización temporal del aprendizaje:

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

## Referencias