



Guia docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Animación de Personajes		Código	730529037
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinador/a	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Web	https://anxotutoriales.blogspot.com/			
Descripción general	Animación y rigging de personajes.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios 2. Metodologías -Metodologías docentes que se mantienen: -Sesión magistral -Portafolio del alumno -Solución de problemas -Metodologías docentes que se modifican. -Prueba mixta (Se realizará de manera no presencial) -Prueba práctica (Se realizará de manera no presencial) -Taller (Se realizará de manera no presencial) 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado. -Teams: Herramienta para realizar los talleres no presenciales, la prueba mixta y la prueba práctica según el calendario y los horarios establecidos. También se utilizará para las tutorías individuales y en grupo previa solicitud por parte del alumnado. -Moodle: Plataforma para la reserva de tutorías; entrega de las prácticas, portfolio del alumnado y la prueba práctica; realización de la prueba mixta; utilización del foro de consultas y novedades; descarga y consulta del contenido de la asignatura. -Streams: Espacio para la consulta de las sesiones magistrales grababas y de los video-tutoriales destinados a la realización de las prácticas. -Blog: Sitio web destinado para la consulta de los video-tutoriales destinados a la realización de las prácticas. 4. Modificaciones en la evaluación No se realizan cambios 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizan cambios			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A17	CE17 - Analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear los elementos necesarios de un videojuego



A37	CE37 - Crear personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir del diseño de un videojuego
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con que deben enfrentarse
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica, necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C5	CT5 - Asunción de la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida y capacidad de autoaprendizaje mediante la inquietud por buscar y adquirir nuevos conocimientos
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C8	CT8 - Conocimiento y utilización de las nuevas tecnologías necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Rigging de personajes: esqueleto corporal	AP17	BP1	CP2
	AP37	BP2	CP4
		BP3	CP5
		BP4	CP6
		BP5	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP10	
		BP11	
Animación de personajes: mecánicas, ciclos y acting.	AP17	BP1	CP2
	AP37	BP2	CP4
		BP3	CP5
		BP4	CP6
		BP5	CP8
		BP7	
		BP8	
		BP10	
		BP11	



Contenidos	
Tema	Subtema
Introducción	Character TD. Diferentes sistemas de rigging. Herramientas básicas de rigging y animación. Animación para videojuegos.
Rigging	El sistema columna vertebral-pelvis. Sistema cuello-cabeza. Extremidad superior. Extremidad inferior. Twist. Stretching. Sistema de control global y secundario. Look at. Skinning. Blend shapes.
Animación	Limpieza de animaciones de captura de movimiento. Mecánica. Ciclos. Introducción al acting.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A17 B3 B4 B10 C5	18	27	45
Solución de problemas	A17 B1 B3 B4 B7 B10 C5	8	12	20
Taller	A17 A37 B2 B8 B10 B11 C2 C6 C8	18	27	45
Prueba mixta	B1 B4 C4	1	0	1
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	36	36
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Método expositivo complementado con el uso de material audiovisual, cuya finalidad es la de transmitir conocimientos, mostrar diferentes métodos de aprendizaje y definir un "workflow" de trabajo.
Solución de problemas	Modalidad expositiva y participativa en la que el equipo docente muestra las posibles soluciones a los problemas detectados en las prácticas y a las dudas expuestas por el alumnado.
Taller	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la cual el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Portafolio del alumno Taller	La atención personalizada que se describe para las actividades que se desarrollarán en torno a estas metodologías se concibe como momentos de trabajo con el equipo docente para la atención y seguimiento del trabajo individual y el realizado en grupo. Implican una participación obligatoria para el alumnado. La forma y el momento en que se desarrollará se indicará en relación la cada actividad a lo largo del curso segun el plan de trabajo de la asignatura. Además, las tutorías telemáticas complementarán los talleres y el contenido expositivo, para resolver de forma individual o en pequeños grupos las dudas o dificultades que surjan durante el estudio y el trabajo no presencial de los alumnos. ----- El alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial segundo establece la "NORMA QUE REGULA EI RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AI ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC (Arts. 2.3; 3. b y 4.5) (29/5/212). Este alumnado desarrollará su actividad con la asistencia y participación en las dinámicas que se recogen en el Paso 4 y en la "Atención personalizada" descrita para los "Talleres", a través de los grupos de trabajo que se conformen en la materia. La actividad se hará atendiendo a las observaciones de la evaluación sobre la flexibilidad de la asistencia, participación y los requisitos para superar la asignatura.
---------------------------------	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	Examen práctico	20
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Trabajo final	20
Taller	A17 A37 B2 B8 B10 B11 C2 C6 C8	Ejercicios prácticos	40
Prueba mixta	B1 B4 C4	Examen teórico	20

Observaciones evaluación



La evaluación de la materia consistirá en un examen práctico (20% de la nota final), un examen teórico (20%), un trabajo final (20%) y los ejercicios prácticos (40%) realizados a lo largo de la materia.

Las competencias, las fechas de entrega y los criterios de evaluación que se desarrollarán en cada prueba se notificarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

El alumnado que se encuentre en modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas en las fechas señaladas. Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para abarcar el mayor grado de inclusión posible. Si fuese necesario y siempre bajo petición previa del alumnado; se realizarán las adaptaciones necesarias para no perjudicar la calificación del alumnado.

Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para garantizar el aprendizaje autónomo no presencial; por lo tanto el alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas durante los periodos de tiempo señalados.

Los criterios de evaluación para la segunda oportunidad serán los mismos.

Fuentes de información

Básica	- Andrei Tarkovski (2019). Esculpir En El Tiempo. Madrid : Rialp, 2019 - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber, - Gary Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. New York : Watson-Guptill - John Halas , Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. New York : Focal Press, 2009 - Ollie Johnston , Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation . New York : Disney Editions - Preston Blair (1996). Cartoon Animation . California : Walter Foster Pub - Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation . Burlington : Focal Press/Elsevier - Miyazaki, Hayao (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA. : VIZ Media - Miyazaki, Hayao (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA : VIZ Media - Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Abingdon, Oxon : Routledge - Gilland, Joseph (2009). Elemental magic. Boca ratón ; Burlington : CRC Press : Focal Press - Andrei Tarkovski (2019). Esculpir En El Tiempo . Madrid : Rialp, 2019
Complementaria	Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD

Recomendaciones



Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Modelado de Personajes II. Materiales/730529036
Modelado de Personajes I. Geometría/730529035
Modelado y Animación 3D para Videojuegos II/730529016
Modelado y Animación 3D para Videojuegos I/730529006
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenido y cumplir con el objetivo de la acción número 5: "Docencia e investigación saludable y sostenible ambiental y social" del "Plan de Acción Green Campus Ferrol": 1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. 1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. 1.3. De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. 4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas?). 5. Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías