



Guía docente

Guia docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Animación de Personajes		Código	730529037
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Optativa	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
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				
Descripción general	Animación y rigging de personajes.			

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 y facial.	AP17 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP8
Animación de personajes: mecánicas, ciclos y acting.	AP17 AP37	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP7 BP8 BP10 BP11	CP2 CP4 CP5 CP6 CP8

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

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A17 B3 B4 B10 C5	18	36	54
Prueba mixta	B1 B4 C4	1.5	0	1.5
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	2	0	2
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	0	36	36
Taller	A17 A37 B2 B8 B10 B11 C2 C6 C8	18	36	54
Atención personalizada		2.5	0	2.5

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. La clase magistral es también conocida como conferencia?, ?método expositivo? o ?lección magistral?. Esta última modalidad se suele reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales, con un contenido que supone una elaboración original y basada en el uso casi exclusivo de la palabra como vía de transmisión de la información a la audiencia.
Prueba mixta	Examen teórico
Prueba práctica	Examen práctico
Portafolio del alumno	Trabajo final
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.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Portafolio del alumno	Las tutorías complementarán los talleres y las clases teóricas, 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.
Taller	

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba práctica	B1 B7 B8 C4 C6	Examen práctico	25
Portafolio del alumno	A37 B2 B5 B8 B11 C2 C5 C8	Trabajo final	25
Taller	A17 A37 B2 B8 B10 B11 C2 C6 C8	Ejercicios prácticos	25
Prueba mixta	B1 B4 C4	Examen teórico	25

Observaciones evaluación

La evaluación de la asignatura consistirá en una examen práctico, un examen teórico, un trabajo final (portfolio, showreel?) y los ejercicios prácticos realizados a lo largo de la asignatura. Cada prueba supone un 25% de la nota total.

Las fechas de entrega y la presentación de los trabajos prácticos se indicarán previamente en clase y se publicarán en Moodle a lo largo del cuatrimestre.

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

El alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica deberá realizar los exámenes práctico y teórico y entregar el trabajo final en las fechas establecidas. Se recomienda que los ejercicios semanales se vayan entregando semanalmente en las fechas solicitadas; pudiendo también entregarlos todos juntos el mismo día de la entrega del trabajo final.

Fuentes de información



Básica	- Andrei Tarkovski (2016). Esculpir En El Tiempo. - Gary Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. - John Halas , Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. - Ollie Johnston , Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation . - Preston Blair (1996). Cartoon Animation . - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. - Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation . Burlington : Focal Press/Elsevier
Complementaria	

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 prejuicios 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