



GUÍA DOCENTE: ANIMACIÓN.

(rev. 20170803)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2017/2018
Titulación	CURSO UNIVERSITARIO DE RIG Y ANIMACIÓN PARA PELÍCULAS Y VIDEOJUEGOS
Nombre de la Asignatura	ANIMACIÓN
Código	MA13
Curso	PRIMERO (TERCERO)
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	18
Estimación del volumen de trabajo del alumno	450
Organización Temporal/Temporalidad	CUATRIMESTRAL
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
Coordinadora de la asignatura SALVADOR CONESA DIEGO MOYA	Categoría	INFOGRAFISTA 3D				
	Correo Electrónico					
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
Grupo: 1	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
		C1				



2. Presentación

Esta materia nos permitirá adquirir destreza con las técnicas de animación a través de la realización de los ciclos de animación más frecuentes en los videojuegos.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

4. Competencias

Competencias básicas

- **CB1.** Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como general.
- **CB2.** Conocer en su entorno laboral la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de la animación y los videojuegos.
- **CB3.** Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía y complejidad.
- **CB4.** Reunir e interpretar datos relevantes dentro del sector de la animación y los videojuegos para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- **CB5.** Adquirir conocimientos en el área de la animación y videojuegos que, partiendo de la base de la educación secundaria general, llegue a un nivel en el que puedan consultar en libros de texto avanzados conocimientos procedentes de la vanguardia en la animación y los videojuegos.

Competencias generales

- **CG5.** Ser capaz de generar animaciones digitales.

Competencias específicas

- **CE11.** Adquirir destrezas en la utilización de herramientas digitales.
- **CE19.** Adquirir destrezas en las técnicas de animación.



5. Contenidos y temporalización aproximada

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

BLOQUE 1: ANIMACIÓN

Peculiaridades de los ciclos de animación en los videojuegos.

Semana 01 / **Tema 1**– Pose Base (idle). Ciclo de caminar

Semana 02 / **Tema 2**– Ciclo de Saltar.

Semana 03 / **Tema 3** – Ciclo de Correr.

Semana 04 / **Tema 4** – Ciclo de Golpear.

Semana 05 / **Tema 5** – Ciclo de Recibir.

Semana 06 / **Tema 6** – Movimiento especial: Voltereta.

Semana 07 / **Tema 7** – Movimiento especial: Colgado de los brazos.

Semana 08 / **Tema 8** – Movimiento especial: Empujar y estirar.

Semana 09 / **Tema 9** – Acciones no cíclicas: Muerte y resurrección.

Semana 10-12 / **Tema 10** – Sincronización labial.

6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	30	45	75
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	150	225	375
		180	270	450

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/ce/2017-18/horarios>

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

9. Bibliografía básica operativa.

- Richard E. Williams (2009). **The Animator's Survival Kit**. Faber & Faber. ISBN-13: 978-0571238347



GUÍA DOCENTE: ANIMACIÓN.

(rev. 20170803)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

- John Halas (2009). **Timing for Animation**. Focal Press. ISBN-13: 978-0240521602

10. Observaciones

No hay observaciones a destacar.