



Universidad
Nebrija



**MASTER
UNIVERSITARIO EN
DISEÑO INDUSTRIAL
CURSO 2010/2011**

**Asignatura: Animación Digital
en el Cine, la Publicidad y el
Videojuego.**

Código: MDA105



Asignatura: Animación Digital en el Cine, la Publicidad y el Videojuego

Formación: Optativa

Créditos ECTS: 4

Curso: 1º

Semestre: Segundo

Profesores:

Curso académico: 2010-2011

1. REQUISITOS PREVIOS

Ninguno

2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

ANIMACIÓN DIGITAL EN EL CINE, LA PUBLICIDAD Y EL VIDEOJUEGO

DEFINICIÓN DE CONCEPTOS E HISTORIA DE LA ANIMACIÓN DIGITAL

- Introducción y perspectivas sobre la creación de animación en formato digital. Historia de la animación en formato digital y de su utilización en las principales industrias audiovisuales.

APROXIMACIÓN AL TRABAJO CON ANIMACIÓN DIGITAL

- Método de trabajo del animador digital en un gran equipo audiovisual. Personal especializado, secciones e infraestructura. Modo de trabajo en Cine Digital y en el campo del Videojuego.
- Método de trabajo del director de contenidos audiovisuales con animación digital en un pequeño equipo audiovisual. Equipo necesario, posibilidades, dirección, guión e history-board, organización del proyecto y sus tiempos de producción.
- Animación digital y animaciones interactivas. Creación audiovisual para el medio multimedia on-line.

TEORÍA EN LA REALIZACIÓN DE UN PROYECTO DE ANIMACIÓN DIGITAL

- Aprendizaje de las posibilidades y técnica del rodaje en formato digital con cámara profesional.
- Métodos de animación tradicional en el medio digital. Animación por fotogramas y animación vectorial. Animación por rotoscopia.
- Nuevos medios de animación digital. La animación con programas de 3 dimensiones como el 3d Studio y su integración en sistemas audiovisuales lineales o interactivos.

APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS TEÓRICOS EN LA EJECUCIÓN PRÁCTICA DE UN PROYECTO DE ANIMACIÓN

- Creación de un guión, story-board y planificación de la preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual con animación digital.
- Rodaje en video digital en interior y en exterior.
- Animación digital en 2d . Uso de herramientas tipo Adobe Photoshop.
- Integración de animación digital en 3d. Uso de herramientas tipo 3d Studio.
- Montaje final del proyecto. Uso de herramientas tipo After Effects.
- Compresiones finales y masters.

3. COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Las competencias que adquiere el estudiante:

- Conocer y saber aplicar las técnicas de animación gráfica digital de uso en la producción cinematográfica, publicitaria y el videojuego.
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la **complejidad** de formular **juicios** a partir de una información inicial del proyecto de diseño que, siendo **incompleta o limitada**, incluya reflexiones sobre las responsabilidades vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios, y en particular aplicando las principales técnicas de la animación digital y su integración en los modernos medios audiovisuales.
- Que los estudiantes sepan **comunicar** sus conclusiones, y los conocimientos y **razones últimas que las sustentan**, analizando las distintas posibilidades y limitaciones del formato digital así como los distintos enfoques a la hora de acometer un proyecto dentro de las diferentes industrias audiovisuales.
- 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**. Especialmente relevante puesto que este Máster les facilita el acceso al Doctorado, donde se desarrollan programas de investigación específicos en este campo.

Resultados del aprendizaje: Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas, son: el **conocer, saber seleccionar y aplicar** los conocimientos de la materia, el **formular juicios** a partir de un información inicial del proyecto de diseño, la **aplicación con criterio** de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, **redactar y comunicar** utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y **aprender por sí mismo** otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización del examen final y extraordinario en su caso.
- En la creación de un cortometraje de animación.
- En sus ejercicios de clase.

4. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

Clases de teoría: (1.2 ECTS) Las clases utilizan la metodología de lección magistral, con ejemplos específicos prácticos y se desarrollará en el aula empleando el ordenador con el software adecuado y el cañón de proyección.

Tutorías: (0.5 ECTS) Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

Proyecto: (1 ECTS) El proyecto será individual. Consistirá en desarrollar un producto audiovisual de pequeño metraje usando las herramientas de diseño y postproducción digital cuyo uso habrá sido explicado en clase. El alumno aprenderá

la utilización de herramientas específicas y estandarizadas en la industria audiovisual y desarrollará un juicio crítico y razonado que le permitirá analizar los procesos de postproducción en obras audiovisuales actuales y pasadas.

Estudio individual: (1.3 ECTS) Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual.

Para facilitar el estudio y la realización del proyecto, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a las aulas informáticas, donde podrá utilizar libremente las herramientas software de esta asignatura, a la biblioteca y al campus virtual de la asignatura, donde podrá descargar todos los apuntes, enlaces interesantes, etc.

5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

5.1. Convocatoria Ordinaria:

1.1. Trabajo de clase	20 %
1.2. Proyecto	30 %
1.3. Examen final	50 %

Restricciones y explicación de la ponderación.

Las ponderaciones del examen parcial como la del proyecto, solo se aplicarán si el alumno obtiene al menos un 4.5 en el examen final.

La no presentación del proyecto escrito supone el suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria.

5.2. Convocatoria Extraordinaria.

La calificación final se obtiene como suma ponderada entre la nota del examen final extraordinario (80%) y las calificaciones obtenidas en el proyecto (20%) si está aprobado, los alumnos con el proyecto suspenso deben repetirlo. Para poder hacer media entre el proyecto y el examen final es necesario que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 4.5.

6. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

Bal, Mieke: Teoría de la narrativa: (una introducción a la narratología), Madrid: Cátedra, D.L. 1990.

Kermode, Frank: El sentido de un final, Barcelona : Gedisa, 1983.

Case, Dominic: Nuevas técnicas aplicadas a la postproducción cinematográfica, Oxford: Focal Press, 2003.

Mcgrath, Declan: Montaje y postproducción, Barcelona: Océano, 2001.

Bibliografía Complementaria:

Hart, John: La Técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación, Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, D.L. 2001.

Chong, Andrew: Animación digital; [traducción, Rosa Cano Camarasa], Barcelona : Blume, 2010.

Bermejo Berros, Jesús, Narrativa audiovisual: investigación y aplicaciones, Madrid: Pirámide, 2005.

7. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR

8. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

MASTER: MASTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO INDUSTRIAL

ASIGNATURA: MDA 105 ANIMACIÓN DIGITAL EN EL CINE, LA PUBLICIDAD Y EL VIDEOJUEGO

SEMESTRE: SEGUNDO

CRÉDITOS ECTS: 4

Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos del alumno	Horas Presenciales	Horas Estudio y Trabajo
1	Introducción. El formato audiovisual digital.	PROYECTO	1,5	2,5
2	La realización audiovisual en formato digital.		1,5	2,5
3	Conceptos básicos sobre cámara digital		1,5	2,5
4	Práctica de cámara		1,5	2,5
5	Iluminación y uso del Chromakey		1,5	2,5
6	Prácticas de iluminación		1,5	2,5
7	Conceptos básicos sobre la Narración Audiovisual		1,5	2,5

8	Creación de un Guión Técnico e “Storyboard”		1,5	2,5
9	Animación tradicional y sus aplicaciones en el campo de la Infografía.		1,5	2,5
10	Examen Parcial		1,5	5
11	Integración digital y tracking.		1,5	2,5
12	Integración en entornos 3d.		1,5	2,5
13	Movimientos de cámaras virtuales		1,5	2,5
14	Programación en AE		1,5	2,5
15	Prácticas de Realización 1		1,5	2,5
16	Prácticas de Realización 2		1,5	2,5
17	Prácticas de Realización 3		1,5	2,5
18	Prácticas de Realización 4		1,5	2,5
19	Exposición de proyectos		1,5	2,5
20	Evaluación Final Ordinaria y Extraordinaria	Preparación Examen	1,5	7,5
	Tutorías		12,5	
	Total		42,5	57,5



	ECTS	HORAS	SESIONES
Clases de teoría	1,2	30	20
Proyecto	1	25	
Tutorías	0,5	12,5	
Estudio individual	1,3	32,5	
TOTAL	4	100	20
Horas presenciales		42,5	
Horas de estudio		57,5	
Total Horas		100	