



Taller de animación  
digital  
Grado en Bellas Artes



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Taller de animación digital

**Titulación:** Grado en Bellas Artes

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. D. Javier Sánchez Sierra

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.
- Aprender de manera autónoma en el campo artístico.
- Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.
- Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.
- Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.
- Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.
- Comunicarse fluidamente en lengua extranjera (inglés).
- Conocer el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.
- Conocer y aplicar las nociones básicas del lenguaje tridimensional.
- Utilizar los materiales y técnicas de cada lenguaje artístico.
- Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.

### 1.2. Resultados de aprendizaje

Demostración de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la asignatura a través de la superación de las pruebas finales, ordinaria y extraordinaria.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Para el Taller de Animación Digital, haber cursado la asignatura Técnicas de animación digital y representación 3D.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Profundizar en el uso de las herramientas de animación por ordenador, en 2D y 3D.
- Realización de prácticas supervisadas por el profesor de cada una de las fases de proyecto de animación digital.
- Realización, montaje y producción de proyectos de animación en 2D y 3D.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

1. **Realización de un proyecto:** La asignatura tiene carácter de taller. Durante el curso el alumno desarrollará —individualmente— un proyecto artístico de animación digital. Desde el primer al último día de clase, la docencia estará destinada a propiciar que dichos proyectos lleguen a su fin con éxito. Como es propio del formato taller, será esencial el debate y las aportaciones de toda la clase en la marcha de cada proyecto.
2. **Fase de búsqueda e investigación:** Las dos primeras semanas de clase estarán dedicadas a que el alumno encuentre la idea para su proyecto. Para ello, se explorarán en clase un buen número de referencias —históricas y actuales— de la animación artística.
3. **Estrategias de organización:** Dado que estamos en el último curso de grado se animará al estudiante a explorar ideas y estrategias, a través de su proyecto, encaminadas a la consecución del TFG y de la exposición colectiva de fin de grado.

### 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Análisis visual y narrativo de ejemplos relevantes de animaciones artísticas.* Los alumnos, de manera individual, propondrán ejemplos y los analizarán, presentando los resultados ante la clase.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Análisis visual y narrativo de ejemplos relevantes de animaciones artísticas realizadas por medios digitales.* Los alumnos, de manera individual, propondrán ejemplos y los analizarán, presentando los resultados ante la clase.

*Para evaluar al estudiante, éste tendrá que presentar tanto las actividades académicas como los exámenes en el tiempo y la forma que indique específicamente el profesor.*

*De no ser así, la calificación del estudiante será de No Presentado (NP).*

### 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y práctica (30%): 45h, 100% presencialidad.

Trabajo personal (50%): 75h, 0% presencialidad.

Tutorías (10%): 15h, 50% presencialidad.

Evaluación (10%): 15h, 50% presencialidad.

### 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

#### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

#### 3.2. Criterios de evaluación

##### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

##### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

#### 3.3. Restricciones

##### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

##### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

##### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

#### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía básica

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons.  
 Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica.  
 Rush, M. (2005). *New Media in Art*. London: Thames & Hudson.  
 Tejada, C. (2008). *Arte en fotogramas*. Madrid: Cátedra.  
 Tribe, M. & Reena J. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Hong Kong: Taschen  
 Young, P. & Duncan, P. (Ed). (2009). *Cine artístico*. Köln: Taschen.  
 Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit (expanded edition)*. New York: Faber & Faber.

##### Bibliografía recomendada

- Beauchamp, R. (2005). *Designing sound for animation*. Amsterdam; Boston: Elsevier/ Focal Press.  
 Whitaker, H. & Halas, J. (2002). *Timing for Animation*. Oxford: Focal.

##### Otros recursos

- [www.adobe.com](http://www.adobe.com)

#### 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Javier Sánchez Sierra
Departamento	Ingeniería Industrial
Titulación académica	Doctor en Ingeniería Industrial
Correo electrónico	jsanchezsi@nebrija.es
Localización	Campus de Dehesa de la Villa. Despacho 304
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por email

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Doctor Ingeniero Industrial en Tecnun, Universidad de Navarra. Profesor asistente de asignaturas de Expresión Gráfica y Diseño asistido por Ordenador (CAD/CAM/CAE, modelado 3D sólidos y superficies, Pro Engineer/Rhino 3D) y fundador del laboratorio de prototipado rápido de Tecnun.</p> <p>He sido profesor visitante de la Universidad de Washington, Seattle, a cargo de proyectos de diseño compartidos entre estudiantes de USA y España.</p> <p>He realizado mi tesis doctoral en el campo de la arquitectura textil, realizando software para el diseño de superficies tensadas, campo en el que he realizado numerosas publicaciones. Me especializo posteriormente en Dessau (Alemania) donde obtengo el título de Archineer en el campo de Estructuras Tensadas, impartido por los profesionales más influyentes del sector.</p> <p>De 2008 a 2001 realizo una estancia post-doctoral en la Universidad de Stanfor, en el CCRMA (Center for Computer Research in Music and Acoustics). Participo en numerosos proyectos multidisciplinares con artistas, principalmente en temas de visualización musical, utilizando numerosas tecnologías: max/msp, pd, processing, programación de dispositivos móviles (iOS/Android), dispositivos hápticos, programación de arduino, etc. Ha impartido asignaturas de programación de dispositivos móviles (iOS/Android) como profesor asociado en varias universidades de Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) y Berklee College of Music.</p> <p>Cuento con una amplia experiencia en el desarrollo de aplicaciones móviles para iOS. He trabajado como desarrollador freelance en más de 40 Apps.</p> <p>Desde 2011 he participado como cofundador en varias startups: Xculpture, DressApp, <a href="#">Lingualia</a>, <a href="#">Luraki</a>, <a href="#">Flits</a>. En la última de ellas, con sede en Hamburgo y enfocada en el sector musical, estoy a cargo de la parte tecnológica (CTO), y el producto que estamos desarrollando nos permite reconocer una tema musical (tipo Shazam), pero aplicado a la música en vivo, donde puede haber variaciones de tiempo, tono, ritmo, estructura, etc.</p> <p>He colaborado con artistas en desarrollos concretos (programación gráfica, processing, max/msp) de proyectos visuales:</p> <p>+ BIOMA de Solimán López, <a href="http://bioma.solimanlopez.com">http://bioma.solimanlopez.com</a>  + Jarek Kapuscinski, Univ. Stanford, USA  <a href="http://jaroslawkapuscinski.com">http://jaroslawkapuscinski.com</a></p>
---	--