



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE ARTES @ [taiarts.com](mailto:taiarts.com)  
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad  
Rey Juan Carlos

# *Animación 3D: Mecánica Corporal*

## GUÍA DOCENTE

MÁSTER OFICIAL EN CREACIÓN DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL  
Curso 2023/2024

## *Identificación de la asignatura*

<i>Periodo de impartición</i>	
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital

## *Presentación de la asignatura*

Técnicas digitales de animación, empleando personajes de estructura compleja para descubrir la importancia que la mecánica corporal y conceptos como el appeal y el staging adquieren para el desarrollo de una correcta interpretación en el personaje. También se ofrecerá al alumno un estudio pormenorizado y crítico de la historia de la animación 3D, destacando los desarrollos y figuras esenciales, así como los principales hitos que han configurado la historia de esta industria.

## *Competencias*

<i>Código Competencia</i>	<i>Descripción</i>
CB06	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.
CB07	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.
CB08	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.
CB09	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.
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.
CG01	Realizar análisis crítico, evaluación y síntesis de los discursos y conceptos dominantes en las prácticas audiovisuales de animación.
CG03	Aplicar las nuevas tecnologías informáticas relacionadas con la animación a proyectos en diferentes sectores.
CG04	Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación.
CG05	Utilizar diferentes procesos creativos para el desarrollo de proyectos audiovisuales de animación.

CE07

Investigar la idiosincrasia artística y socio-cultural de entornos creativos audiovisuales.

## *Resultados de aprendizaje*

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01. Demostrar conocimiento de los principales proyectos y autores históricos en las prácticas fotográficas artística y documental con especial atención a los procesos de interferencia entre la fotografía y el arte, y las primeras tensiones que se establecen sobre la idea de documento y arte.
02. Demostrar conocimiento sobre las técnicas y campos conceptuales implícitos en los principales proyectos y autores históricos en las prácticas fotográficas artísticas y documentales.
03. Demostrar capacidad de análisis crítico y de relación entre los proyectos fotográficos citados durante las clases y sus contextos sociohistóricos de producción
04. Sintetizar principios técnicos, tácticos y conceptuales para la construcción de proyectos propios a partir del análisis de los proyectos referentes descritos en clase
05. Identificar puntos en común y divergentes entre la fotografía artística y las narrativas fotográficas documentales
06. Demostrar conocimiento sobre la diversidad de vínculos que ha adoptado la fotografía específicamente con las prácticas artísticas

## *Metodología docente*

<i>MD1</i>	Impartición de clases teóricas.
<i>MD2</i>	Impartición de clases prácticas.
<i>MD3</i>	Talleres de resolución de problemas y discusión de resultados
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos

## *Contenidos*

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>01 Mecánica corporal. Arcos. Ciclo de caminado completo para bípedos y cuadrúpedos.</li> <li>02 Interpretación cartoon vs interpretación realista. Uso de metraje de referencia para la animación. Sistemas de captura de movimiento.</li> <li>03 Mecánica corporal avanzada. Actitudes complejas: carrera, escalada, arrastrarse.</li> <li>04 Personalidad y carisma del personaje en la puesta en escena. Appeal y staging. Lenguaje corporal.</li> <li>05 Historia de la animación 3D. Principales autores y propuestas. Discusión y crítica de los títulos esenciales en la historia de la animación 3D.</li> </ol>
----------------	--

## *Actividades formativas*

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	16 horas
AF4	Realización de prácticas en aula informática.	30 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales	10 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento	4 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas	90 horas

\* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

## Evaluación

### CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El equipo docente decide la aplicación de esta norma.

#### CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

#### ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

#### TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

### EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria.  SÍ  NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación de en los plazos establecidos por el equipo docente.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Descripción de la prueba</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.		50-70%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.		25-45%
SE4 Actitud y participación.		5-15%
		100%

*(\*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...)*

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

## REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

## *Recursos didácticos*

### BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

### FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

### SITIOS WEBS DE INTERÉS:

### MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

### VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES