

Asignatura

Nombre Asignatura	Historia y Arte de la Animación
Código	100522044
Créditos ECTS	6.0

Plan/es donde se imparte

Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual (Plan 2022)
Carácter	OBLIGATORIA
Curso	4

Datos Generales

➤ PROFESORADO

Pablo Úrbez Fernández

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

No se requieren conocimientos previos

➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

- Proporcionar al alumno una visión global sobre cómo ha evolucionado el mundo de la animación desde sus orígenes a nuestros días.
- Que el alumno comprenda la relación existente entre animación y otras manifestaciones artísticas.
- Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la animación y sepa reconocer estilos y técnicas.
- Conocer e identificar las distintas técnicas de animación, tanto tradicional como experimental.
- Comprender el origen de las técnicas de animación como parte de un contexto artístico.
- Comprender las posibilidades expresivas de cada técnica.

➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

- Comprender el proceso de creación de una animación como una sucesión de fases.
- Desarrollar cada una de las fases de creación de una animación con calidad profesional.
- Experimentar con técnicas creativas originales en la producción de animación.
- Crear un proyecto personal de animación que cubra todas las fases fundamentales de producción.
- Valorar la importancia del dibujo como parte esencial de cualquier creación de animación.

-Manejar con suficiente habilidad todas las herramientas que intervienen en el proceso de creación de una animación.

➤ **COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN / RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

A. Competencias generales-transversales

CGT1. Conocimientos para comprender los cambios y la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, así como los distintos modelos del lenguaje cinematográfico, audiovisual y multimedia.

CGT2. Conocimientos para analizar el discurso audiovisual, atendiendo a los parámetros básicos del análisis y los modelos teóricos existentes.

CGT5. Conocimientos para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica.

CGT6. Conocimientos para comprender los nuevos soportes comunicativos, además de producir, crear, distribuir y analizar contenidos específicos de los mismos.

CGT7. Conocimiento de las bases expresivas del lenguaje. Abarcará todo lo relativo a la comunicación, lenguaje y habla: fonología y fonética, paisaje sonoro, presentación, locución y doblaje.

CGT9. Conocimiento de los fundamentos artísticos, históricos, literarios, sociológicos, económicos, etc., que le permitan decidir mediante criterios propios y hacerse aconsejar ante cada producción audiovisual.

B. Competencias específicas

CE1. Conocimiento de la historia y evolución de los medios audiovisuales a través de sus soportes y propuestas estéticas, artísticas e industriales. Conocimiento de la relación entre la evolución tecnológica e industrial y el lenguaje audiovisual teniendo en cuenta los conceptos teórico-prácticos de las representaciones audiovisuales, los sistemas de comunicación y los valores simbólicos y culturales.

CE4. Conocimiento de las técnicas y modelos de los procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, tecnológicos, humanos y económicos hasta su comercialización.

CE7. Conocimiento de los diferentes mecanismos y elementos de la construcción del guión atendiendo a diferentes medios, formatos, tecnologías y soportes de producción, así como el trabajo del dialoguista o el adaptador de obras literarias. También se incluye el conocimiento

teórico y práctico del análisis audiovisual. Conocimiento de los modelos teóricos de construcción narrativa de las obras audiovisuales (cine, radio, televisión, videojuegos, multimedia y otros), así como de los elementos básicos de la narración y de la creación de relatos y la articulación de los mismos gracias al montaje.

CE9. Conocimiento de la creación del espacio de la imagen y de sus representaciones icónicas, tanto en la imagen fija aislada (pintura y fotografía) como en la imagen secuencial fija o en movimiento (cine, cómic, videojuegos y otros). Estos conocimientos también abarcan las relaciones entre imágenes y sonidos desde el punto de vista estético y narrativo en los diferentes soportes y tecnologías audiovisuales.

CE19. Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen mediante las nuevas herramientas y tecnologías de la comunicación.

CE22. Conocimientos para entender los procesos estéticos de la cultura de la imagen. Entendiendo los distintos grados e importancia del uso de la estética audiovisual.

➤ **CONTENIDO DEL PROGRAMA**

- Introducción a la animación: leyes y principales técnicas
- Desarrollo del proceso creativo de una producción en animación
- Diseño y creación de personajes
- Frontend: elaboración de los componentes del plano
- Backend: iluminación, render y composición final
- Elementos sonoros y postproducción
- Historia de la animación en EEUU
- Historia de la animación en Japón
- Historia de la animación en Europa

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

- Clase magistral: 26 horas (100% de presencialidad)
- Clase práctica: 10 horas (100% de presencialidad)

- Trabajos (individuales o grupales): 40 horas (0% de presencialidad)
- Tutorías (individuales o grupales): 8 horas (25% de presencialidad)
- Estudio independiente (no presencial): 62 horas (0% de presencialidad)
- Pruebas de evaluación (oral y/o escrita): 4 horas (100% de presencialidad)

TOTAL: 150

➤ **CRITERIOS Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará teniendo en cuenta la asistencia y participación del alumno en las clases prácticas y teóricas, su trabajo en los ejercicios prácticos y la nota obtenida en el examen.

La calificación final en la **CONVOCATORIA ORDINARIA** se obtendrá según los siguientes porcentajes:

ASISTENCIA y PARTICIPACIÓN: 10%

PRÁCTICAS: 40%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 50%

* Para aprobar la asignatura será imprescindible obtener como mínimo un 3,5 en el examen final

La calificación final en la **CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA** se obtendrá según los siguientes porcentajes:

PRÁCTICAS: 40%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 60%

*Para aprobar la asignatura, será imprescindible obtener como mínimo un 3,5 en el examen final

**El alumno podrá conservar las calificaciones aprobadas de la convocatoria ordinaria.

ALUMNOS EN SEGUNDA MATRÍCULA O PROCEDENTES DE OTRAS UNIVERSIDADES QUE ESTÉN EXENTOS DE ASISTENCIA

PRÁCTICAS: 50%

EJERCICIOS DE EVALUACIÓN: 50%

*Si el profesor lo considera conveniente, el alumno de segunda matrícula podrá acordar un sistema de evaluación alternativo.

NORMAS COMUNES SOBRE EXPRESIÓN ESCRITA

Se aplican para la corrección de los exámenes escritos de la asignatura y de cualquier entrega de ejercicios escritos tanto en la convocatoria ordinaria como la extraordinaria: La corrección en la expresión escrita es una condición esencial del trabajo universitario.

Con objeto de facilitar la tarea de profesores y alumnos, desde el curso 2020/21 la Universidad adopta como referente el conjunto de criterios de calificación utilizados en la Evaluación para el Acceso a la Universidad (EVAU) aprobados por la Comunidad de Madrid en lo que se refiere a calidad de la expresión oral y, en particular, en relación con la presencia de faltas de ortografía, acentuación y puntuación. Se valorará la capacidad de redacción, manifestada en la exposición ordenada de las ideas, el correcto engarce sintáctico, la riqueza léxica y la matización expresiva, para lo que se tendrán en cuenta la propiedad del vocabulario, la corrección sintáctica, la corrección ortográfica (grafías y tildes), la puntuación apropiada y la adecuada presentación. Errores ortográficos sucesivos se penalizarán con un descuento de 0,25 cada uno, hasta un máximo de dos puntos.

➤ BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

Bibliografía básica

Catmull, Edwin, *Creatividad*, S. A., Conecta, 2018

Moscardó Guillén, J. (1997). *El cine de animación en más de 100 largometrajes*. Alianza.

Winder, Catherine y Dowlatabadi, Zahra. (2017). *Producing Animation*, Routledge.

Bibliografía complementaria

Costa Villaverde, E. (2012). *El elemento fantástico en el cine de animación : imaginarios, culturales y representaciones de arquetipos*.

Martínez Barnuevo, M. L. (2008). *El largometraje de animación español : análisis y evaluación*.

Muñoz, L., León, R. J. R. de, & Rolando José Rodríguez de León. (2009). *El cine de animación en Japón (1917-1967)*. Editorial Mnk Books.

Sánchez Navarro, Jordi. (2020). *La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de*

animación, UOC.

Yébenes, P. (2002). *Cine de animación en España* (1ª ed.). Ariel.

➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

Horario de la asignatura

-Lunes de 16:40 a 18:25

-Miércoles de 15:00 a 16:35

El profesor estará a disposición de los alumnos para cualquier duda en tutorías, preferentemente los lunes de 13:00 a 15:00, previa solicitud por correo electrónico: **pablo.urbez@villanueva.edu**

El calendario de exámenes podrá consultarse a través de la plataforma WebUntis en [Horarios](#)

➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha elaborado de acuerdo a la memoria verificada de la titulación.