

Título de Grado Universitario en Animación

PLAN DE ESTUDIOS

Asignaturas pendientes de cursar en la Universidad Europea

Grado en Animación

Asignaturas (84 ECTS)
Modelado orgánico (6 ECTS)
Proyectos de Animación II (6 ECTS)
Edición y Montaje (6 ECTS)
Proyecto de Animación III (6 ECTS)
Modelado 3D escenarios (6 ECTS)
Animación 3D IV Facial (6 ECTS)
Diseño Vectorial e Ilustración Digital (6 ECTS)
Rigging (6 ECTS)
Técnicas de Creatividad (6 ECTS)
Optativa (6 ECTS)
Optativa (6 ECTS)
Trabajo Fin de Grado (18 ECTS)

Total pendientes de cursar en Grado: 84 ECTS

Modelado orgánico (6 ECTS)

Modelado en 3d de personajes haciendo uso de un software de modelado orgánico. Superficies de subdivisión, mallas dinámicas, retopología, voxels. Realización de escenas renderizadas o cut-scenes. Modelado con Nurbs e Hypernurbs. Expostado y testeo de modelos en motor de tiempo real.

Proyecto de Animación II (6 ECTS)

Taller transversal a los conocimientos adquiridos y a las diversas técnicas de aprendizaje asimiladas durante toda la etapa formativa, que puedan contribuir a componer un proyecto de animación tridimensional o mixto sencillo apoyándose en las materias que conviven en el mismo trimestre de esta asignatura proyectual. En este momento el estudiante estará en disposición de elaborar una pieza digital adaptada al nivel de complejidad que le permiten los conocimientos alcanzados atendiendo a los aspectos técnicos de las herramientas que domina.

Edición y Montaje (6 ECTS)

Conocimientos de montaje, narrativa audiovisual, planificación y edición de secuencias y planos avanzados. El estudiante será capaz de: conocer los principios de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural y aplicar estos conocimientos de composición y narrativa audiovisual.

Proyecto de Animación III (6 ECTS)

Taller transversal a los conocimientos adquiridos y a las diversas técnicas de aprendizaje asimiladas durante el tercer curso, que puedan contribuir a componer un proyecto de animación complejo, apoyándose en las materias que conviven en el mismo semestre de esta asignatura proyectual. En este momento el alumno estará en disposición de elaborar una pieza de animación compleja, atendiendo además del aspecto técnico audiovisual, a la implicación socioeconómica y comercial del proyecto.

Modelado 3D escenarios (6 ECTS)

Modelado en 3D de escenarios y atrezzo analizando las características del empleo de diferentes herramientas y tipos de software. Procedimientos de modelado a partir de fotografía, dibujo o concept 2d. Diferencias entre modelado para animación y videojuegos.

Animación 3D IV Facial (6 ECTS)

El estudiante aprenderá a diseñar los gestos que mejor representen las emociones del personaje planteadas en el guión para dotarle de expresiones reales que reflejen sus sentimientos.

Diseño Vectorial e Ilustración Digital (6 ECTS)

Este módulo forma al estudiante en el conocimiento de las herramientas gráficas propias del dibujo, desde las herramientas analógicas a las digitales. La formación es progresiva, desde la representación vectorial a las técnicas de dibujo y pintura digital, aprendiendo a representar el cuerpo humano y la creación de mundos de personajes controlando el fenómeno cromático y lumínico en el diseño. Estas capacidades del módulo se concretan, en esta asignatura, en el objetivo del conocimiento de conceptos básicos sobre diseño, así como las herramientas informáticas para el desarrollo del dibujo vectorial y el tratamiento de imagen digital. Para alcanzar este objetivo se desarrollan aspectos relacionados con el diseño vectorial - eligiendo la herramienta informática más adecuada a cada caso. Asimismo, se desarrollan otras destrezas de la composición digital relacionadas con la

maquetación, combinación de imagen y texto, ilustración e impresión de los elementos clave más relevantes del proyecto. Las herramientas digitales más utilizadas en las actividades son Photoshop, Illustrator, Indesign y Rhinoceros, si bien otro tipo de herramientas digitales y analógicas podrán aplicarse.

Rigging (6 ECTS)

Esta asignatura permite al alumno conocer y aplicar las técnicas digitales en proyectos tridimensionales adaptándose a los requerimientos del guion técnico de un proyecto animado. El estudiante aprenderá a elaborar el rig completo de un personaje en 3D para poder introducir movimiento al esqueleto de los personajes. Para ello conocerá y aplicará los sistemas de jerarquías y huesos para elaborar esqueletos y asignarles mallas (rigging).

Técnicas de Creatividad (6 ECTS)

El diseño de un videojuego atraviesa varias fases en las que el componente creativo tiene que desenvolverse en distintas áreas y aplicaciones, tanto artísticas como técnicas. En la asignatura vamos a potenciar los caminos mentales de los alumnos y a otorgarles las herramientas y procesos de cara a entrenar, abrir y explorar los cauces creativos que culminarán en las narraciones, diseños, códigos y representaciones gráficas que requiere cada proyecto, sabiendo adaptarse a éste. Mediante ejercicios, reglas, rutinas y hábitos, el alumno aprenderá a identificar los bloqueos y los problemas que presenta cada proyecto y a generar ideas y buscar soluciones creativas desde diversos ángulos y perspectivas.

Optativa (6 ECTS 4º)*

Elección entre las siguientes asignaturas: Diseño de Cabello y Vestuario // Diseño de Fondos, Entornos y Arquitecturas // Entornos de Desarrollo en 3D // Fotografía e Imagen Digital // Narrativas transmediáticas // Programación Gráfica // Realidad Virtual y Realidad Aumentada // Realización y Dirección Cinematográfica // Tecnología de Videojuegos y Diseño de Escenarios Virtuales // Teoría e Historia de los Medios Audiovisuales e Interactivos // Práctica Profesional II // Actividades Universitarias.

Optativa (6 ECTS 4º)*

Elección entre las siguientes asignaturas: Diseño de Cabello y Vestuario // Diseño de Fondos, Entornos y Arquitecturas // Entornos de Desarrollo en 3D // Fotografía e Imagen Digital // Narrativas transmediáticas // Programación Gráfica // Realidad Virtual y Realidad Aumentada // Realización y Dirección Cinematográfica // Tecnología de Videojuegos y Diseño de Escenarios

Virtuales // Teoría e Historia de los Medios Audiovisuales e Interactivos //
Práctica Profesional II // Actividades Universitarias.

****Las optativas para el Curso Académico en el que se matricule el alumnado las marcará la Universidad Europea de Madrid durante los meses de mayo a junio (correspondientes al final del curso lectivo, antes de continuar la progresión académica en la UEM).***

Trabajo Fin de Grado (18 ECTS)

CONDICIONES ECONÓMICAS PARA ESTUDIANTES DE CREANAVARRA

El importe a abonar por los estudiantes de Creanavarra que cursen el Grado en Animación es para el curso 2019/2020 de **10.353€** (una vez aplicado el descuento). Par subsiguientes Cursos Académicos será el que resulte de aplicación de conformidad con las tarifas de la UNIVERSIDAD fijadas por cada Curso Académico que se comunicarán a Creanavarra y que estarán en todo caso disponibles en la página web de la UNIVERSIDAD.

No obstante a la anterior, a dichos estudiantes de Creanavarra se les aplicará un descuento del 15% sobras las tarifas de la UNIVERSIDAD no acumulables con otras promociones, descuentos o becas.