



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Animación 3D: Mecánica Corporal

GUÍA DOCENTE

MÁSTER UNIVERSAL EN CREACIÓN DE ANIMACIÓN AUDIOVISUAL

Curso 2025/2026

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
<i>Docente</i>	

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.

Competencias

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	Idear y dirigir la construcción de personajes 3D con la expresividad apropiada según las necesidades de la narración, teniendo en cuenta, durante su elaboración, criterios estilísticos, anatómicos y técnicos.

Resultados de aprendizaje

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

1. Demostrar capacidad para construir una narración visual por medio de la interpretación corporal del personaje.
2. Dotar de movimiento tanto a personajes bípedos como a cuadrúpedos en actitudes complejas, teniendo en cuenta la compleja mecánica que vincula todo el cuerpo.
3. Desarrollar personajes cuyo carisma y personalidad se transmita a su actitud corporal.
4. Demostrar conocimiento de los principales proyectos y autores considerados referentes en la historia de esta disciplina.
5. Demostrar capacidad de análisis crítico de distintas propuestas de animación 3D.

Metodología docente

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

Contenidos

Temario	1. Mecánica corporal. Arcos. Ciclo de caminado completo para bípedos y cuadrúpedos. 2. Interpretación cartoon vs interpretación realista. 3. Mecánica corporal avanzada. Actitudes complejas. 4. Personalidad y carisma del personaje en la puesta en escena. Appeal y staging. Lenguaje corporal.
---------	---

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

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

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

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.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE2 Valoración de trabajos y proyectos aplicados	Sí	Sí (nota mínima: 5)	50%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Sí	Sí (nota mínima: 5)	40%
SE4 Actitud y participación	No	No	10%
			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

Bibliografía básica

- V.V.A.A. (2.004). *Animation Art: From pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI*. Flame Tree Publishing.
- Blair, P. (2019) *Cartooning: Animation 1 with Preston Blair*. Walter Foster Publishing
- Hallas, J. (2009) *Timing for Animation*. Focal Press.
- Hans Christian, A. (2010). *Eadweard Muybridge: the human and animal locomotion photographs*. Taschen.
- Ratner, P. (2004). *Animación 3D*. Madrid. Anaya Multimedia.
- Sykut, Andrzej (2011), *Photoshop for 3D Artists Vol 1: Enhance Your 3D Renders!*
- Previz, *Texturing and Post-Production*. 3DTotal Publishing. ISBN: 978-0955153037
- Williams, R. (2012). *The Animator's Survival Kit (expanded edition)*. New York: Faber & Faber.

Bibliografía recomendada

- Whitaker, H., Halas, J. (2007). *Animación: tiempos e interacciones*. Madrid. Escuela de cine y video.
- Thomas, F., Johnston, O. (1981). *The illusion of life*. Disney Edition
- Birn, J. (2007). *Iluminación y render*. Madrid. Anaya Multimedia.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

- El viaje de Chihiro (Studio Ghibli)
- Toy Story. (Pixar)
- Coco (Pixar)
- Buscando a Nemo (Pixar)
- Wall-e (Pixar)
- UP (Walt Disney Pictures y Pixar Animation)
- Shrek. (DreamWorks)
- Kung Fu Panda. (DreamWorks)
- Los mundos de Coraline. (LAIKA)
- Kung Fu Panda (Dreamworks)
- Cars (Disney-Pixar)
- Polar Express (Warner Bros.)
- Beowulf (Warner Bros.)
- Avatar (20th Century Fox)

SITIOS WEBS DE INTERÉS:

- <https://knowledge.autodesk.com/es/>
- <https://www.pinterest.ie/characterdesigh/boards/>
- <https://www.cartoonbrew.com>
- <https://www.annecy.org>
- <http://www.3dwire.es>
- <http://www.polygonblog.com>
- <http://es.esotericsoftware.com/>
- <https://www.cmstudies.org>
- <https://renderman.pixar.com>



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES@*taiarts.com*
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

<https://www.animum3d.com>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES