

Facultad de Bellas Artes

Grado en Bellas Artes

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Técnicas de la imagen animada
(2023 - 2024)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Técnicas de la imagen animada	Código: 889610921
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Bellas Artes- Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes- Titulación: Grado en Bellas Artes- Plan de Estudios: 2021 (Publicado en pendiente)- Rama de conocimiento: Artes y Humanidades- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Bellas Artes- Área/s de conocimiento: Dibujo- Curso: 3- Carácter: Optativa- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Castellano	

2. Requisitos de matrícula y calificación

No existen requisitos para cursar la asignatura.

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: MARIA DEL CARMEN REYES DUQUE
- Grupo: PA101
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: MARIA DEL CARMEN- Apellido: REYES DUQUE- Departamento: Bellas Artes- Área de conocimiento: Dibujo

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teléfono 1: - Teléfono 2: - Correo electrónico: carreyes@ull.edu.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es 						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Jueves	08:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
<p>Observaciones: Las tutorías son presenciales previa cita concertada 24 horas antes. Contacto: carreyes@ull.edu.es En casos puntuales se abrirá un enlace específico en [Google Meet]. Periodo Lectivo sin docencia martes de 08:30 a 14:30 horas. Facultad de Bellas Artes en el Aula 3.19</p>						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	11:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19

Todo el cuatrimestre		Miércoles	13:00	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Viernes	13:00	14:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Lunes	13:00	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19
Todo el cuatrimestre		Martes	13:00	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.19

Observaciones: Las tutorías son presenciales previa cita concertada 24 horas antes. Contacto: carreyes@ull.edu.es En casos puntuales se abrirá un enlace específico en [Google Meet]. Periodo Lectivo sin docencia martes de 08:30 a 14,30 horas. Facultad de Bellas Artes en el Aula 3.19

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Mención en dibujo, ilustración y animación (ME)**

Perfil profesional: **La asignatura se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, siendo de especial relevancia para los vinculados al ejercicio práctico de la creación artística.**

5. Competencias

Mención de Dibujo, Ilustración Y Animación

CMD2 - Conocer la terminología, códigos y conceptos propios de las prácticas artísticas del dibujo, la ilustración y la animación.

CMD5 - Conocer y comprender críticamente los procedimientos, técnicas y materiales aptos para la creación de dibujos, ilustraciones o animaciones.

CMD6 - Resolver problemas relacionados con la creación de dibujos, ilustraciones o animaciones mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

CMD7 - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación artística de dibujos, ilustraciones y animaciones, así como otros productos visuales y culturales derivados.

Generales

CG1 - Conocer y utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicables a la práctica artística visual y la gestación y gestión de productos y actividades culturales.

Básicas

CB2 - 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

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Específicas

CE2 - Conocer la terminología, códigos y conceptos propios del arte.

CE5 - Conocer y comprender de forma crítica los procedimientos, técnicas y materiales aptos para la creación de obras de artes visuales.

CE6 - Resolver problemas relacionados con la creación de imágenes mediante las metodologías y técnicas adecuadas.

CE7 - Demostrar habilidades y destrezas técnicas e intelectuales para la creación de obras de arte y productos visuales y culturales.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

INTRODUCCIÓN

-Entender la imagen animada: técnicas, procedimientos y recursos.

-El animador: fotograma a fotograma / *frame a frame* / cuadro a cuadro.

-¿Qué es animar?

-Equipos, sistemas de captura y registro.

-Definición. La imagen animada se basa en una matriz narrativa audiovisual, es decir, en el modo que tenemos para articular una acción, plano o secuencia a través de la construcción, registro y disposición correlativa de las interacciones de imágenes visuales y acústicas a la hora de contar una historia. [María del Carmen Reyes Duque]

-Metodología ESTRUCTURA BÁSICA [PP-Planteamiento-Conflicto-Desenlace-FF]

Bloques Temáticos: Cada tema se trabaja siguiendo las estructuras siguientes:

ESTRUCTURA NARRATIVA:

-*Story Line*. Individual.

-*Story Line*. Grupo.

ESTRUCTURA GRÁFICO-PLÁSTICA:

-Bocetos miniatura [*thumbnail*]. Individual.

-Ideas y variables miniaturas [*thumbnails*]. Individual.

-*Storyboard* miniatura [*thumbnail*]. Individual.

-Ideas y variables conceptuales [*layouts*]. Grupo.

-*Storyboard* conceptual [*layout*]. Grupo.

ESTRUCTURA FÍLMICO-PLÁSTICA:

-Tomas de planos: Encuadres y ángulos. Individual.

-Animática miniatura [*thumbnail*]. Individual.

-Animática conceptual [*layout*]. Grupo.

-Tomas de planos según las cuestiones planteadas. Grupo.

-Montaje y sonorización. Individual.

Tema 1.- NIVEL

Cuestión 1.01 Dibujar lo imaginado.

Tema 2.- ANIMACIÓN SIMPLE

Cuestión 2.01 Acción correlativa en 2 tiempos [*flipbook*].

Cuestión 2.02 Metamorfosis simbólica correlativa en 24 imágenes [*flupbook*].

Tema 3.- ANIMACIÓN BIDIMENSIONAL

Cuestión 3.01 Partículas e hilos [*stopmotion*].

Cuestión 3.02 Húmedo sobre húmedo [*stopmotion*].

Cuestión 3.03 *Collages* propios [*cut-out*].

Tema 4.- ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL

Cuestión 4.01 Materiales moldeables [*claymation*].

Cuestión 4.02 Marionetas-Guiñoles [*puppertoons*].

Cuestión 4.03 Personajes reales [pixilación].

Cuestión 4.04 Luz [luminogramas].

Cuestión 4.05 Diálogos [*lipsync*].

Cuestión 4.06 Sombras lapsus temporales [*time e hiper laps*].

Tema 5.- DEMO REEL PROFESIONAL

Cuestión 5.01 Valoración, selección y montaje.

Actividades a desarrollar en otro idioma

Visualización de documentales específicos, de entrevistas, de secuencias y de cortos de autores significativos en (v.o.).

En los ejercicios específicos de [animáticas y animaciones] los diálogos en español se traducen al inglés y se añaden como subtítulos.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

Esta asignatura con contenidos eminentemente prácticos, sólo puede realizarse durante el periodo lectivo asignado, por lo que, sólo puede evaluarse por evaluación continua [véase Capítulo III; Artículo 4; Apartado 10 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (Aprobado en la sesión del Consejo de Gobierno del día 21 de junio de 2022; modificado por acuerdos del CG de 13-07-2022, 8-11-2022 y 31-05-2023)]. La metodología combina la teoría con la práctica. El carácter de esta disciplina presenta diferencias con otras ya que ocupa un limitado espacio en el plan docente, lo que obliga a fundamentarla en un modelo multidireccional que relaciona la teoría, el lenguaje, los procedimientos y la estética dentro de un marco totalizador. De esta manera, el alumnado adquiere un bagaje esencial amplio que le permite su posterior aplicación en las diferentes cuestiones que se presentan a lo largo del curso académico. La asignatura se desarrolla siguiendo tres vertientes esenciales:

-Las clases teóricas no deben entenderse únicamente desde el punto de vista expositivo, sino como una interacción con el alumnado a través de la participación abierta, de comentarios, de preguntas en las que se cuestionen métodos y si es preciso se pongan en tela de juicio determinadas hipótesis, puntos de vista o las posibles maneras de resolver las cuestiones

planteadas.

-Las actividades prácticas giran alrededor de una serie de cuestiones, el alumnado debe plantear posibles caminos para su resolución. Para ello, se pretende crear un clima de confianza y seguridad necesario para recoger la información plástica más comprometida y relevante. Favorecer el diálogo, la discusión, la búsqueda y el análisis para activar el pensamiento para comprender y valorar las diferentes interpretaciones y provocar su iniciativa, su reformulación y reconducir su desarrollo. En todo momento se informa de sus logros. El alumnado propone y decide la elección del cómo lograr los objetivos a cumplir. Es una enseñanza continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada, aunque se incluyen actividades en grupo, siempre que lo requieran los objetivos de las cuestiones propuestas.

-El papel del profesorado es el de conducir el medio de enseñanza, dirigir el uso de los recursos disponibles y coordinar la información. Se fomenta el proyecto personal para el desarrollo de sus particulares propósitos, lo que posibilita la obtención de nuevas metas. El material bibliográfico, gráfico y audiovisual empleado se abre a múltiples campos, se fundamenta en los especialistas, en la exposición personal y en el contacto directo con materiales originales e inéditos, bocetos, manuscritos, incunables o primeras ediciones, facsímiles, pruebas de artistas para poder ampliar algunas cuestiones concretas. El seguimiento de cada uno de los trabajos se hace de manera continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada.

Todo el material se desarrolla con el previo visto bueno del profesorado, paso a paso y cada semana se presenta en formato digital [JPG o MP4] debidamente montados, sonorizados con sus respectivos títulos de crédito identificativos y enviados [Google Drive] al correo electrónico: carreyes@ull.edu.es

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas y análisis de casos	10,00	0,00	10,0	[CE2], [CB5], [CB2], [CG1], [CMD7], [CMD6], [CMD5], [CMD2]
Clases prácticas	50,00	0,00	50,0	[CE7], [CE6], [CE5]
Trabajo autónomo, prácticas de taller o proyectos de creación	0,00	90,00	90,0	[CE7], [CE6], [CE5]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

-CHIÓN, Michael (2009) El cine y sus oficios. Cátedra, Madrid.

- OIDA, Yoshi y MARSHALL, Lorna (2010) El actor invisible. Alba, Barcelona.
- REYES, María del Carmen (2007) Nada en el silencio. Tiempo abolido. (4 cd y 2 dvd) Reyes ISBN 97884-811-8166-7, Santa Cruz de Tenerife.
- REYES, María del Carmen y otros (1999) Cómico, animación y metodología del sentido. DL: TF-2079-99, Santa Cruz de Tenerife.
- SEGER, Linda (2007) Cómo crear un personaje inolvidable. Paidós, Barcelona.
- ZUNZUNEGUI, Santos (1994) Paisajes de la forma. Ejercicios de análisis de la imagen. Cátedra, Madrid.

Bibliografía Complementaria

- BLAIR, Preston (1999) Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance. Evergreen, Barcelona.
- BLOCK, Bruce (2008) Narrativa visual. Creación de estructuras visuales para cine, vídeo y medios digitales. Ed. Omega, Barcelona.
- BRADY, John (1995) El oficio del guionista. Entrevista con cuatro prestigiosos guionistas. Gedisa, Barcelona.
- CÁMARA, Sergi (2004) El dibujo animado. Aula de Dibujo, Norma, Barcelona.
- CHIÓN, Michel (1988) Cómo se escribe un guión. Cátedra, Madrid.
- COMPARATO, Doc (1988) De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión. RTVE. Madrid.
- FABER, Liz y WALTERS, Helen (2004) Animación ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940. Ocho y Medio, Madrid.
- FIELD, Syd (2005) El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un guión paso a paso. Plot, Madrid.
- FINCH, Christopher (1973) The art Walt Disney. Abradale Press, New York.
- GARCÍA, Raúl (1995) La magia del dibujo animado. Actores del lápiz. Ayuso, Madrid.
- HALAS, John y MANVELL, Roger (1980) La técnica de los dibujos animados. Omega, Barcelona.
- LUCCI, Gabriele (2005) Animación. Electa, Barcelona.
- MARTÍNEZ, Gabriel (1998) El guión del guionista. El desarrollo del guión desde la idea al guión literario. CIMS, Barcelona.
- McKEE, Robert (2009) El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba, Barcelona.
- MELGAR, Luis Tomás (2007) El guión de cine. De la premisa a la copia para el director. Escuela de Cine, Guipúzcoa.
- MUYBRIDGE, Eadweard (1975) Animals in motion . Dover, New York.

- MUYBRIDGE, Eadweard (1979) Human and animal locomotion. 3 vol. Dover, New York.
- PARKER, Philip (2003) Arte y ciencia del guión. Robinbook, Barcelona.
- PATMORE, Chris (2004) Curso completo de animación. Los principios, prácticas y técnicas de una animación exitosa. Acanto, Barcelona.
- SÁENZ, Rodolfo (2006) Arte y técnicas de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. La Flor, Buenos Aires.
- SEGER, Linda (2004) Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Rialp, Madrid.
- SELBY, Andrew (2009) Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos. PAD, Barcelona.
- SIMON, Mark (2009) Storyboards: Cómo dibujar el movimiento. Omega, Barcelona.
- STICHITA, Víctor I. (2011) La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea. Cátedra, Madrid.
- TAYLOR, Richard (2000) Enciclopedia de técnicas de Animación. Acanto, Barcelona.
- TERNAN, Melvyn (2014) Animación Stop Motion. Promopress, Barcelona.
- THOMAS, Frank y JOHNSTON, Ollie (1981) Disney Animation. The illusion of life. Abbeville Press. New York.
- THOMAS, Frank y JOHNSTON, Ollie (1987) Too Funny for words. Abbeville Press. New York.
- TRUBY, John (2007) Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos. Alba, Barcelona.
- VANOYE, Francis (1996) Guiones modelo y modelos de guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine. Paidós, Barcelona.
- VOGLER, Christopher (2002) El viaje del escritor. Robinbook, Barcelona.
- WHITAKER, Harold y HALAS, John (2008) Animación: Tiempos e intercalaciones. Escuela de Cine, Guipúzcoa.
- WHITE, Tony (1986) The animator's workbook. Phaidon Press, Oxford.
- WIEDEMANN, Julius (ed.) (2004) Animation now! Taschen, Madrid.

Otros Recursos

www.vimeo.com

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

De acuerdo con el Capítulo III; Artículo 4, Apartado 10 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (Aprobado en la sesión del Consejo de Gobierno del día 21 de junio de 2022; modificado por acuerdos del CG de 13-07-2022, 8-11-2022 y 31-05-2023) esta asignatura se evalúa por evaluación continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada, por lo cual se debe cumplir los requisitos establecidos.

Esta asignatura con contenidos eminentemente prácticos, sólo puede realizarse durante el periodo lectivo asignado, por lo que, sólo puede evaluarse por evaluación continua [véase Capítulo III; Artículo 4, Apartado 10 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (Aprobado en la sesión del Consejo de Gobierno del día 21 de junio de 2022; modificado por acuerdos del CG de 13-07-2022, 8-11-2022 y 31-05-2023)].

En la segunda convocatoria, el alumnado que haya concurrido en primera convocatoria por evaluación continua y no haya superado la asignatura, podrá optar por recuperar las actividades de evaluación continua que no se hayan superado en primera convocatoria.

EI QUÉ EVALUAR:

- De obligado cumplimiento [nota]: Conocimientos y conceptos relacionados directamente con los contenidos planteados a lo largo del curso.
- Deseables [+]: Desarrollo de actitudes y aptitudes en relación con la autoexpresión, el descubrimiento personal, el espíritu crítico y el pensamiento creador.
- Destacables [^]: Aplicación de los conocimientos adquiridos, la versatilidad en las propuestas, alto nivel de compromiso y de autoexigencia.

EI CÓMO EVALUAR:

La evaluación es continua, presencial ya sea en el aula o de modo virtual e individualizada. Se verifica objetivamente la asistencia por medio del control de firmas [transcurridos 5 mn. de cortesía] ya sea antes, durante o / y después de la clase. En cada clase se deben entregar los trabajos basados en las cuestiones propuestas relacionadas con los contenidos de los bloques temáticos de la asignatura, en un plazo de 1 ó 2 semana se comentan [según el número de alumnado] y se especifican los resultados obtenidos públicamente en el correspondiente control de seguimiento bajo firma.

La EVALUACIÓN CONTINUA constará de 13 entregas con una ponderación sobre la nota del 7,69% c/u.

En el caso que se detecte y se pruebe que el alumnado comete plagio fehaciente por el empleo de medios ilícitos o fraudulentos, se aplica el Artículo 7, Apartado 3 y el Artículo 11, Apartado 1 dentro del Capítulo III del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (Aprobado en la sesión del Consejo de Gobierno del día 21 de junio de 2022; modificado por acuerdos del CG de 13-07-2022, 8-11-2022 y 31-05-2023).

EI CUÁNDO EVALUAR:

Se desarrolla en cada clase, cada ejercicio precisa de un seguimiento continuo, presencial e individualizado, por lo que el alumnado conoce el resultado inmediatamente y queda registrado en la hoja de asistencia que diariamente firma. Se considera que el alumnado se presenta a la asignatura desde el momento en que entrega el 50% de los ejercicios.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Trabajos y proyectos	[CE7], [CE6], [CE5], [CE2], [CB5], [CB2], [CG1], [CMD7], [CMD6], [CMD5], [CMD2]	Nivel de correspondencia con el trabajo propuesto según los ítems de aplicación.	100,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado será capaz de:

1. Recordar y utilizar la terminología, códigos y conceptos técnicos básicos propios del campo de la animación.
2. Recordar y emplear los procedimientos y técnicas de la imagen animada.
3. Identificar y aplicar recursos técnicos a la resolución de problemas relacionados con la creación artística en el campo de la imagen animada.
4. Emplear habilidades y destrezas técnicas para la creación de trabajos básicos de animación.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La organización de esta asignatura tiene en cuenta los factores que configuran la realidad formativa derivados tanto de la propia dinámica de la materia como del nivel general del curso.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	Introducción	Introducción Jueves 14/09/2023: Festivo	2.00	5.00	7.00
Semana 2:	Tema 1 y Tema 2 Animación Simple	Tema 1 y Tema 2 Animación Simple ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Bocetos: Individual ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Tomas: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 25/09 ESTRUC. NARRATIVA - <i>Story Line</i> por ordenador: Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 25/09	4.00	5.00	9.00

Semana 3:		<p>ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Ideas: Grupo como suma de individualidades -<i>Storyboard</i>: Grupo como suma de individualidades ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Animática: Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 09/10</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 4:		<p>ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Desarrollo ANIMACIÓN SIMPLE según cuestiones planteadas: Grupo</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 5:		<p>-Desarrollo Jueves 12/10/2023: Festivo</p>	2.00	5.00	7.00
Semana 6:		<p>-Desarrollo ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Montaje: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 23/10</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	Tema 3 Animación Bidimensional	<p>Tema 3 Animación Bidimensional ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Bocetos: Individual ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Tomas: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 30/10 ESTRUC. NARRATIVA -<i>Story Line</i> por ordenador: Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 30/10</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 8:		<p>ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Ideas: Grupo como suma de individualidades -<i>Storyboard</i>: Grupo como suma de individualidades ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Animática: Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 13/11</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 9:		<p>ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Desarrollo ANIMACIÓN BIDIMENSIONAL según cuestiones planteadas: Grupo</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 10:		<p>-Desarrollo ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Montaje: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 04/12</p>	4.00	5.00	9.00

Semana 11:	Tema 4 Animación Tridimensional	Tema 4 Animación Tridimensional ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Bocetos: Individual ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Tomas: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 27/11 ESTRUC. NARRATIVA - <i>Story Line</i> por ordenador. Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 27/11	4.00	5.00	9.00
Semana 12:		ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Ideas: Grupo como suma de individualidades - <i>Storyboard</i> : Grupo como suma de individualidades ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Animática: Grupo Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 11/12	4.00	5.00	9.00
Semana 13:		ESTRUC. GRÁFICO-PLÁSTICA -Desarrollo ANIMACIÓN TRIDIMENSIONAL según cuestiones planteadas: Grupo	4.00	5.00	9.00
Semana 14:		-Desarrollo	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	Tema 5 Demo Reel Profesional	-Desarrollo ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Montaje: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 08/01/2024 Tema 5 Demo Reel Profesional ESTRUC. FÍLMICO-PLÁSTICA -Montaje: Individual Entrega: hasta las 08:30 horas del lunes 08/01/2024	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:	Comentario general del curso		4.00	15.00	19.00
Total			60.00	90.00	150.00