

### III. OTRAS DISPOSICIONES

## UNIVERSIDADES

**8373** *Resolución de 8 de julio de 2013, de la Universidad Camilo José Cela, por la que se publica el plan de estudios de Graduado en Animación.*

Acreditados por el Consejo de Universidades el plan de estudios conducente a la obtención del título oficial Grado de Animación, y establecido su carácter oficial y su inscripción en el Registro de Universidades, Centros y Títulos por Acuerdo del Consejo de Ministros de 8 de marzo de 2013 («BOE» núm. 98, de 24 de abril de 2013), conforme a lo establecido en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, en la redacción dada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril. El plan de estudios al que se refiere la presente Resolución quedará estructurado conforme figura en el anexo de la misma.

Villanueva de la Cañada, 8 de julio de 2013.–La Vicerrectora de Ordenación Académica, Purificación García Mateos.

#### ANEXO

##### Planificación de las enseñanzas

###### *Estructura de las enseñanzas*

El Plan de estudios propuesto para la formación de Grado de Animación de la UCJC, se ha estructurado por materias, utilizando la siguiente clasificación:

Materias básicas, que incluyen tanto conocimientos teóricos como instrumentales o de soporte básicos y que el alumno debe adquirir en los primeros dos años de estudios.

Tipo de materia	Créditos
Formación Básica (FB) . . . . .	60
Obligatorias (OB) . . . . .	120
Optativas (OP) . . . . .	36
Prácticas Externas (PE) . . . . .	12
Trabajo Fin de Grado (TFG) . . . . .	12
<b>Total . . . . .</b>	<b>240</b>

Materias obligatorias, que corresponden a conocimientos teóricos especializados. Las competencias transferibles se garantizan aquí a través de las metodologías de enseñanza-aprendizaje.

Materias optativas que se desarrollan, fundamentalmente, al finalizar los estudios y que permiten dar al egresado la orientación profesional comprometida en el perfil definido.

Los objetivos de cada materia, medidos en términos de competencias a adquirir por el alumno definen, evidentemente, las metodologías de enseñanza-aprendizaje y la forma de evaluación de cada materia.

*Distribución del plan de estudios en créditos ECTS, por tipo de materia*

Las materias se agrupan en módulos y materias:

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS	Carácter
Fundamentos.	Fundamentos Artísticos.	Introducción al dibujo y a la Pintura.	6	B
		Principios de Animación.	6	B
		Sistemas de Representación Geométrica.	6	OB
		Teoría del Color y la Luz.	6	OB
		Fotografía.	6	B
		Historia y Tradición Artística.	6	B
		Fundamentos de Música y Diseño de sonido.	6	OB
	Forma y Cuerpo.	Anatomía Humana y Animal.	6	OB
		Escultura.	6	B
		Principios de Dinámicas del Cuerpo.	3	OB
		Dibujo del Cuerpo.	6	B
	Creación de Personajes y Elementos.	Diseño de Entornos y Arquitectura.	6	OB
		Diseño de Personajes.	6	OB
		Diseño de elementos.	3	OB
	Lenguaje Audiovisual.	Elementos de Composición Visual y Cinematografía.	6	B
		Narrativa Audiovisual.	6	B
		Historia del Cine.	6	B
		Guión Visual: Storyboarding.	6	OB
Técnicas Digitales.	Modelado.	Principios de Gráficos 3D.	6	B
		Modelado Orgánico.	3	OB
		Modelado de Objetos.	3	OB
	Animación.	Animación de Personajes (I).	6	OB
		Animación de Personajes (II).	6	OB
		Layout.	6	OB
	Iluminación Digital.	Texturizado y Shaders.	6	OB
		Iluminación y Renderizado (I).	6	OB
		Iluminación y Renderizado (II).	6	OB
	VFX.	Efectos Visuales.	6	OB
Composición (I).		6	OB	
Conocimientos transversales.	Entorno Empresarial.	Producción Digital.	6	OB
		Pensamiento Creativo.	6	OB
		Presentación de Proyectos.	3	OB
		Habilidades de Dirección.	3	OB
		Reconocimiento Académico de Créditos.	6	OP

Módulo	Materia	Asignatura	ECTS	Carácter
Optatividad.	Narrativa.	Previsualización y Realización.	6	OP
		Guión.	6	OP
		Edición avanzada.	6	OP
	Expresión.	Setup.	6	OP
		Gestualidad.	6	OP
		Generación de Gráficos.	6	OP
	VFX.	Composición (II).	6	OP
		Desarrollo de Efectos.	6	OP
		Sistemas de simulación y Sistemas Procedurales.	6	OP
	Arte.	Color y Pintura digital.	6	OP
		Diseño Gráfico.	6	OP
		Matte Painting.	6	OP
Prácticas en Empresa.	Prácticas en Empresa.	Prácticas en Empresa.	12	PE
Proyecto Fin de Grado.	Proyecto Fin de Grado.	Proyecto Fin de Grado.	12	TFG

### Temporalización

Asignatura	Curso	ECTS	Carácter	Duración
<b>Primero</b>				
Introducción al dibujo y a la Pintura . . . . .	1.º	6	B	1.º semestre
Anatomía Humana y Animal . . . . .	1.º	6	OB	1.º semestre
Escultura . . . . .	1.º	6	B	1.º semestre
Principios de Gráficos 3D . . . . .	1.º	6	B	1.º semestre
Producción Digital . . . . .	1.º	6	OB	1.º semestre
Principios de Animación . . . . .	1.º	6	B	2.º semestre
Sistemas de Representación Geométrica . . . . .	1.º	6	OB	2.º semestre
Dibujo del Cuerpo . . . . .	1.º	6	B	2.º semestre
Diseño de Personajes . . . . .	1.º	6	OB	2.º semestre
Diseño de elementos . . . . .	1.º	3	OB	2.º semestre
Modelado de Objetos . . . . .	1.º	3	OB	2.º semestre
<b>Segundo</b>				
Teoría del Color y la Luz . . . . .	2.º	6	OB	1.º semestre
Fotografía . . . . .	2.º	6	B	1.º semestre
Historia y Tradición Artística . . . . .	2.º	6	B	1.º semestre
Principios de Dinámicas del Cuerpo . . . . .	2.º	3	OB	1.º semestre
Elementos de Composición Visual y Cinematografía . . . . .	2.º	6	B	1.º semestre
Modelado Orgánico . . . . .	2.º	3	OB	1.º semestre
Fundamentos de Música y Diseño de sonido . . . . .	2.º	6	OB	2.º semestre
Narrativa Audiovisual . . . . .	2.º	6	B	2.º semestre
Historia del Cine . . . . .	2.º	6	B	2.º semestre
Animación de Personajes (I) . . . . .	2.º	6	OB	2.º semestre
Texturizado y Shaders . . . . .	2.º	6	OB	2.º semestre
<b>Tercero</b>				
Diseño de Entornos y Arquitectura . . . . .	3.º	6	OB	1.º semestre
Animación de Personajes (II) . . . . .	3.º	6	OB	1.º semestre
Iluminación y Renderizado (I) . . . . .	3.º	6	OB	1.º semestre
Efectos Visuales . . . . .	3.º	6	OB	1.º semestre

Asignatura	Curso	ECTS	Carácter	Duración
Pensamiento Creativo .....	3.º	6	OB	1.º semestre
Guión Visual:Storyboarding .....	3.º	6	OB	2.º semestre
Layout .....	3.º	6	OB	2.º semestre
Iluminación y Renderizado (II) .....	3.º	6	OB	2.º semestre
Composición (I) .....	3.º	6	OB	2.º semestre
Presentación de Proyectos .....	3.º	3	OB	2.º semestre
Habilidades de Dirección .....	3.º	3	OB	2.º semestre
Cuarto				
Prácticas en Empresas .....	4.º	12	PE	1.º semestre
Proyecto Fin de Grado .....	4.º	12	TFG	2.º semestre
Previsualización y Realización .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Guión .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Edición avanzada .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Setup .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Gestualidad .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Generación de Gráficos .....	4.º	6	OP	1.º semestre
Composición (II) .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Desarrollo de Efectos .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Sistemas de simulación y Sistemas Procedurales .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Color y Pintura digital .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Diseño Gráfico .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Matte Painting .....	4.º	6	OP	2.º semestre
Reconocimiento Académico de Créditos .....	4.º	6	OP	1.º semestre

La información referida a contenidos específicos por materia, duración, actividades formativas, metodología de enseñanza-aprendizaje y sistema de evaluación se encuentran en las fichas de las materias.