



## **ACG43/5: Máster Propio en Animación 3d de Personajes. 1ª Edición 11/M/030**

---

- Aprobado en Sesión Extraordinaria del Consejo de Gobierno celebrado el 26 de mayo de 2011



UGR Universidad de Granada

# PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Información General)



CÓDIGO:

VERSIÓN:

11/M/030

(A rellenar por la Escuela de Posgrado)

**Título del Curso:**

Course Title

**MASTER PROPIO EN ANIMACIÓN 3D DE PERSONAJES**

**Edición: 1ª**

Edition

**ÓRGANO PROPONENTE:**

School Proposing the Course

**Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos  
Fundación General Universidad de Granada – Empresa**

**NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL CENTRO ORGANIZADOR:**

Name and Address of the Organizing Institution

**Escuela de Posgrado de la Universidad de Granada  
Avda. Constitución, 18. Pasaje Elvira.  
18071.- Granada**

**Dirección del curso:**

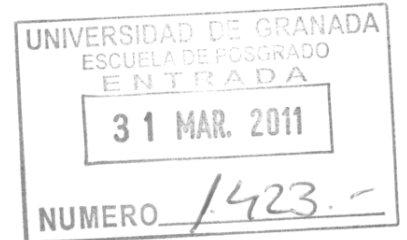
Course Director

**PEDRO CANO OLIVARES (UGR)  
FRANCISCO FERNÁNDEZ DAPENA (KANDOR GRAPHICS)  
GABRIEL GARCÍA POIGNET (KANDOR GRAPHICS)**

**Coordinación del curso:**

Course Coordinator

**JUAN CARLOS TORRES CANTERO (UGR)  
ALESSANDRO SARNO (KANDOR GRAPHICS)**



Granada, a 31 de marzo de 2011

Firmado: Pedro Cano Olivares

# I. INFORMACIÓN GENERAL

GENERAL INFORMATION

## 1. TÍTULO(S) OFERTADO(S) (Indicar denominación completa)

Degree Awarded

Título Propio de Máster por la Universidad de Granada

## 2. UNIVERSIDADES PARTICIPANTES: (ver comentario)

Universities taking part in the program

Universidad	Tipo de participación
Universidad de Granada	Reconocimiento de Título

## 3. EMPRESAS E INSTITUCIONES PÚBLICAS COLABORADORAS: (ver comentario)

Institutions/Enterprises collaborating on the program

Institución/Empresa	Tipo de participación
Kandor Graphics	COLABORACIÓN (Docencia)
Facultad de Bellas Artes	COLABORACIÓN (Docencia)
E.T.S. Ingenierías Informática y de Telecomunicación	COLABORACIÓN (Docencia)
Centro de Enseñanzas Virtuales	COLABORACIÓN (Aulas)
Fundación General Universidad de Granada – Empresa	COLABORACION (Gestión)

## 5. DURACIÓN (Horas):

Duration

1500

## Créditos ECTS:

Credits ECTS

60

## 6. Nº DE ALUMNOS:

Number of Students

25

## Nº mínimo de alumnos para asegurar la viabilidad del proyecto:

Minimum number of Students for the viability of the program: (ver comentario)

20

## 7. FECHAS PREVISTAS

Planned Calendar

### Fecha de inicio

First Entry

Octubre de 2011

### Fecha de finalización

Closing date

Julio de 2012

### Especificar período sin clases dentro de las fechas de realización, en su caso

Navidad, Semana Santa y días festivos que coincidan con los días de clases presenciales

## 8. HORARIO PREVISTO (días y horario/día):

Planned timetable

Clases presenciales:  
Viernes de 16 a 20 y Sábado de 9 a 14

## 9. LUGAR DE REALIZACIÓN DEL CURSO:

Classroom Address

Centro de Enseñanzas Virtuales de la Universidad de Granada  
Aula DARRO

## 10. RAMA/S DE CONOCIMIENTO: (ver comentario)

Knowledge Fields

Artes y Humanidades, Ingeniería y Arquitectura

## 11. REQUISITOS DE ADMISIÓN:

Admission Requirements

- Los legalmente establecidos por la normativa vigente.
- Podrán acceder al proceso de selección otros candidatos sin la titulación universitaria requerida en virtud de sus méritos académicos y profesionales, y del puesto de trabajo que ocupen.
- Conocer alguna herramienta de modelado y animación por ordenador.
- Capacidad de trabajo en grupo y capacidad creativa.
- Conocimientos básicos de dibujo.

## 12. PROCEDIMIENTO Y CRITERIOS DE ADMISIÓN EN CURSOS CON PREINSCRIPCIÓN:

(ver comentario)

Admission Procedure and Entry Criteria.

Es necesaria preinscripción en su curso

Baremación:

- Expediente Académico (10%)
- Curriculum vitae y experiencia profesional (10%)
- Conocimiento y uso de herramientas de modelado y animación 3D (20%)
- Otra experiencia demostrable en campos relacionados con: el arte, dibujo, pintura, audiovisuales, diseño gráfico, programación de aplicaciones gráficas, animación, ... (20%)
- Entrevista personal (40%)

En caso afirmativo deberá tener en cuenta:

1. Que habrá un proceso de baremación que tendrá que realizar el Director/Coordinador o personas que se designen.
2. Qué se deberá indicar el baremo que se empleará para la admisión de alumnos, si no se especifica, se utilizará el siguiente criterio:
  - a. Expediente Académico ( 60% )
  - b. Otros méritos: Curriculum vitae, experiencia profesional etc (40%)
3. Qué será necesario publicar la lista provisional de admitidos, establecer un plazo de reclamaciones y resolver las mismas.

### 13. HOMOLOGACIÓN:

Admission Procedure and Entry Criteria.

Si tiene previsto que el curso sea homologado por alguna Administración o Institución, distinta a la Universidad de Granada, indique en los siguientes apartados lo que corresponda:

**Sí. Indique que Institución: Consejería de Empleo**

En caso de seleccionar Otra, indique cual:

**No**

En caso afirmativo, indique el procedimiento para su tramitación:

**A solicitud de la propia Dirección del proyecto formativo.**

**Mediante petición a la Escuela de Posgrado, cuando se trate fundamentalmente de cursos a homologar por el Instituto Andaluz de Administración Pública. En este caso, se deberá entregar la documentación requerida por dicho Instituto.**

## II. INFORMACIÓN SOBRE LA DIRECCIÓN/COORDINACIÓN

ACADEMIC AUTHORITIES INFORMATION

### 1. INFORMACIÓN A EFECTOS DE PUBLICIDAD (información complementaria a la suministrada por la Unidad de Formación Continua de la Escuela de Posgrado):

School Proposing the Course. Information for promoting of the course

**Centro/Facultad/Escuela:** Fundación General Universidad de Granada - Empresa

**Departamento:** Area de formación

**Dirección:** Plaza San Isidro nº5 (Junto a Facultad de Medicina)

**C.P.:** 18071

**Localidad:** Granada

**Teléfono:** 958 24 61 20

**Fax:** 958 28 32 52

**E-mail:** cursos@fundacionugempresa.es

**Web:** <https://fundacionugempresa.es>

**Empresa:** Kandor Graphics

**Contacto:** María Torres Martín

**Departamento:** Relaciones Institucionales

**Dirección:** C/ Palencia 32

**C.P.:** 18008

**Localidad:** Granada

**Teléfono:** 958 125 837

**E-mail:** mtorres@kandorgraphics.com

**Web:** <http://www.kandorgraphics.com>

## 2. DATOS DE CONTACTO DE LA DIRECCIÓN/COORDINACIÓN DEL CURSO: (de obligada cumplimentación)

Academic Authorities Contact Details

DIRECCIÓN	Nombre	<b>Pedro Cano Olivares</b>
	Departamento	Lenguajes y Sistemas Informáticos (UGR)
	Teléfono	958242809
	Teléfono móvil	655284755
	E-mail	pcano@ugr.es
DIRECCIÓN	Nombre	<b>Francisco Fernández Dapena</b>
	Empresa	Kandor Graphics
	Teléfono	958125837
	E-mail	pcano@ugr.es
DIRECCIÓN	Nombre	<b>Gabriel García Poignet</b>
	Empresa	Kandor Graphics
	Teléfono	958125837
	E-mail	pcano@ugr.es
COORDINACIÓN	Nombre	<b>Juan Carlos Torres Cantero</b>
	Departamento	Lenguajes y Sistemas Informáticos (UGR)
	Teléfono	958249307
	E-mail	jctorres@ugr.es
COORDINACIÓN	Nombre	<b>Alessandro Sarno</b>
	Empresa	Kandor Graphics
	Teléfono	958125837
	E-mail	asarno@kandorgraphics.com

### III. JUSTIFICACIÓN DEL PROGRAMA

RATIONALE

#### 1. REFERENTES ACADÉMICOS (señalar aquello que justifique la presentación del proyecto):

Academic References

	Marca de Selección
Adecuación a los objetivos estratégicos de la Universidad o Universidades	<input checked="" type="checkbox"/>
Interés y relevancia académica-científica-profesional	<input checked="" type="checkbox"/>
Existencia de programas similares en el contexto regional, nacional, internacional	<input checked="" type="checkbox"/>
Derivación de un título anterior	<input type="checkbox"/>
Otros (especificar):	<input type="checkbox"/>

#### 2. Justificar la propuesta atendiendo a los criterios anteriores:

(ver comentario)

Proposal Justification

- La Universidad de Granada contempla acciones formativas de este tipo como objetivos estratégicos dentro del proyecto GENIL en el ámbito del Campus de Excelencia Internacional, y a través del proyecto "Impulso Digital UGR: Estrategias para la Formación y el desarrollo de una industria de contenidos digitales" en el que participa el Centro de Enseñanzas Virtuales.
- Algunos de los profesores participantes imparten docencia de Grado y Posgrado relacionada con el campo al que se orienta el máster: los gráficos por ordenador. Dichos profesores forman parte del Grupo de Investigación en Informática Gráfica de la UGR, por lo que el máster puede servir de apoyo al desarrollo de transferencia de investigación dentro del grupo.
- En el ámbito profesional, la orientación del máster se centra en formar animadores profesionales, un mercado creciente con necesidades muy especiales. Tras unos inicios en las que prosperaban las figuras de artistas 3D generalistas nos acercamos hacia una mayor especialización necesaria para obtener resultados que puedan competir con las grandes producciones internacionales. Es necesario por tanto ofrecer acciones formativas que ocupen este vacío académico.
- Aunque existen algunos programas similares a nivel internacional, a nivel nacional son muy pocos y normalmente no están vinculados con la Universidad, sino en empresas privadas, No existe ninguna titulación oficial específica que contemple los contenidos planteados en el máster, por lo que la relevancia profesional de la propuesta es muy importante.



# IV. INFORMACIÓN ACADÉMICA

ACADEMIC INFORMATION

## 1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO A EFECTOS DE DIFUSIÓN Y PUBLICIDAD:

Course Philosophy and Goals for Promotion.

En la sociedad actual de la información en la que nos movemos cada vez se hace más necesario el uso de imágenes y animaciones generadas por ordenador en cualquier campo, pero es en el entretenimiento donde está adquiriendo una gran importancia. Cada vez son más las series y películas de animación 3D por ordenador que podemos ver en televisión y cine, y el uso de modelos 3D y animación de personajes en juegos es un hecho que ya nadie puede obviar.

El número de personas trabajando en este campo es cada vez mayor, y es previsible que en los próximos años exista una importante demanda de personal cualificado que cubra las distintas áreas de trabajo necesarias para realizar producciones digitales relacionadas con los ámbitos profesionales de la publicidad, televisión, cine y entretenimiento.

Con el objetivo de cubrir las necesidades de formación tan específicas de este tipo de profesionales, se plantea la creación de este *Máster en Animación 3D de Personajes*, con un enfoque totalmente aplicado a la futura actividad profesional de los alumnos.

La animación de personajes es la especialización por excelencia en el mundo del 3D:

- Es algo muy visible e importante en cada producción.
- Las mejores películas de animación nos brindan personajes 3D verdaderamente capaces de emocionar.
- Se trata de una de las especializaciones con mayor componente artística dentro del sector.
- Es a menudo el departamento con más personal y, aunque hay mucha competencia, este campo ofrece también muchas otras posibilidades de empleo (animación para videojuegos, contenidos televisivos, publicidad, películas, animación para efectos, etc.)

Tras unos inicios en las que prosperaban las figuras de artistas 3D generalistas nos acercamos hacia una mayor especialización necesaria para obtener resultados que puedan competir con las grandes producciones internacionales.

Algunas de las ventajas que ofrece la propuesta formativa ofrecida son:

- Máster propio oficial de la Universidad de Granada
- Orientación profesional de los contenidos y fórmulas de trabajo.
- Animadores profesionales dando clase y tutorizando.
- Exigencias y dinámicas de producción real.
- Uso de herramientas de producción específicas y totalmente actualizadas.
- *Master Classes* integradas en el programa que dan valor añadido (diseño de personajes, narrativa, rigging, FX, ...)
- Elaboración durante el máster de una *demoreel* como carta de presentación de los alumnos.

Los objetivos que nos planteamos con nuestra propuesta son:

- Formación universitaria-profesional.
- Tutorización y seguimiento personalizado.
- Enseñar lo realmente necesario.
- Estudiar como si estuvieras trabajando en un estudio de animación real.
- Utilización de las herramientas y técnicas profesionales más actuales.
- Crear una carta de presentación útil.
- Facilitar la incorporación a la dinámica real de un estudio de animación.

En definitiva, pretendemos formar animadores de personajes realmente preparados para incorporarse directamente al ámbito profesional.

## 2. OBJETIVOS EDUCATIVOS Y PROFESIONALES (deben ser evaluables) (ver comentario)

Educational and Professional Goals

### El alumno sabrá/comprenderá:

The student will know/understand

- Los fundamentos de las bases teóricas de la animación 3D de personajes y una metodología de trabajo.
- La función de un animador dentro de un estudio.
- Los conocimientos técnicos sobre programas, herramientas y el flujo de trabajo para facilitar la interacción de los animadores con el software.
- Sólido conocimiento de *body mechanics*.
- Comprensión de la mecánica del cuerpo. Una vez dominada, se estudiará una introducción a la psicología de los personajes.
- Adquirir las bases teóricas del acting y ponerlas en práctica en planos sencillos.
- Controlar la jerarquía del plano manejándose en planos de más dificultad.
- Agudizar el sentido crítico y auto-crítico, así como su capacidad analítica.
- Analizar lo que se demanda en una demoreel y realizar un correcto enfoque práctico hacia el mercado.
- Redactar correctamente un CV y como promocionarse a través de una *demo reel*.

### El alumno será capaz de:

The Student will be able to

- Trabajar de forma fluida con las herramientas que ha usado durante el curso.
- Utilizar los conocimientos adquiridos y aplicarlos a nuevos y más complejos personajes.
- Comprender los errores más comunes, como evitarlos y como acercarse a situaciones futuras con personajes más complejos.
- Explorar las bases del acting, gestos, timing, emociones y pensamientos.
- Dar vida a sus personajes añadiendo una nueva dimensión de credibilidad a lo largo de las actuaciones.
- Realizar y aceptar críticas para retomar y modificar piezas de animaciones ya acabadas
- Orientar su trabajo como si se estuviese dentro de un estudio de animación.
- Preparar una *demoreel* que le sirva como carta de presentación para el ámbito profesional.

## 3. Cualificación profesional/Empleos a los que da acceso:

Professional Status/Employment targets

- Animador profesional de personajes 3D para cualquiera de los campos donde se requiere dicho perfil: publicidad, series de televisión, cine, museos, videojuegos, entretenimiento, simuladores, ...

## 4. Idioma(s) utilizado(s) en la enseñanza:

Language(s) of instruction

Español

5. Realización de prácticas en instituciones o empresas: Practical training in institutions/enterprises	Elija una opción
Sí, obligatorias (incluidas en la carga lectiva)	<input type="checkbox"/>
Sí, optativas (no incluidas en la carga lectiva)	<input checked="" type="checkbox"/>
No	<input type="checkbox"/>

**Horas de prácticas externas:**  
Practical training duration

**Instituciones/Empresas receptoras:**  
Institutions/enterprises participating

Se está estudiando la posibilidad de que **Kandor Graphics** realice una selección de alumnos de cada edición del máster para que realicen unas prácticas optativas en dicho estudio, incorporando a los alumnos en el proceso real de trabajo de un estudio de animación.

La temporización y posibilidad de realización de estas prácticas dependerán del estado en el que se encuentre el estudio en su producción en el momento que los alumnos puedan incorporarse.

El Grupo de Investigación en Informática Gráfica, dentro del **Laboratorio de Realidad Virtual** del que dispone, también ofrece la posibilidad de seleccionar algunos alumnos para realizar p´rcticas relacionadas con los proyectos que en cada momento tenga activos, y en los que la animación de personajes puede ofrecer un valor añadido.

**6. PROGRAMA DEL CURSO:** (ver comentario)  
Course Program

**6.1. Indicación de módulos, con indicación de horas/créditos, y resumen de materias de cada uno de ellos. Esta información se integrará en una “Información complementaria al Título”, de estructura similar al Suplemento Europeo al Título**  
General Description of Modules and Individual Course Units

Ver Documento Anexo “MAP\_Programa.xls”

**6.2. Desarrollo de módulos (adjuntar como anexo):** (ver comentario)  
Module Descriptions

Ver Documento Anexo “MAP\_Modulos.doc”

**7. Cuadro de carga de trabajo (adjuntar como anexo):** (ver comentario)  
Module and associated ECTS Workload Summary

Ver Documento Anexo “MAP\_Carga\_trabajo.doc”

**8. EVALUACIÓN:** (ver comentario)  
Assessment

- Asistencia a clases presenciales
- Seguimiento de clases presenciales virtuales
- Participación activa en el flujo de trabajo establecido
- Evaluación de Actividades
- Proyecto/*Demoreel* final

**9. Resumen del Programa que ha de figurar al dorso del Título:  
(máximo 20 líneas, no epígrafes)**

- 1 Introducción a la animación de personajes
- 2 Flujo de trabajo (*Workflow*) en un estudio de animación
- 3 Historia de la animación y fundamentos
- 4 Herramientas de trabajo y *workflow*
- 5 Personalización de la Interface del animador (GUI)
- 6 Fundamentos Básicos. Introducción a las herramientas del animador
- 7 Dibujo para la animación
- 8 Manejo de *rigging* de personajes
- 9 *Timing* y Poses
- 10 Introducción a la Dinámica Corporal
- 11 Planificación de un plano de animación de personajes
- 12 Dinámica Corporal avanzada
- 13 Optimización de la escena de trabajo, personalización
- 14 Introducción a la Actuación (*Acting*)
- 15 Actuación (*Acting*) Avanzada
- 16 Mejoras y *Portfolio*
- 17 *Master Classes*: Diseño de personajes, Acting, Rigging, Storyboard, Efectos y simulación

## V. PROFESORADO

LECTURERS  
(ver recomendaciones generales)

### 1. PROFESORADO DE LA UGR: (ver comentario)

UGR Lecturers

		Doctor	Nº horas
1. Apellidos y nombre:	Pedro Cano Olivares	<input checked="" type="checkbox"/>	28
NIF.:	52547081Q		
2. Apellidos y nombre:	Germán Arroyo Moreno	<input checked="" type="checkbox"/>	30
NIF.:	74663328S		
3. Apellidos y nombre:	Rosana Montes Soldado	<input checked="" type="checkbox"/>	12
NIF.:	44297158D		
4. Apellidos y nombre:	Francisco Velasco Anguita	<input checked="" type="checkbox"/>	26
NIF.:	24258868D		
5. Apellidos y nombre:	Miguel Lastra Leidinger	<input checked="" type="checkbox"/>	27
NIF.:	44251525P		
6. Apellidos y nombre:	Vicente del Sol López	<input type="checkbox"/>	10
NIF.:	26454196X		
7. Apellidos y nombre:	Raúl Campos López	<input checked="" type="checkbox"/>	8
NIF.:	74648637K		
8. Apellidos y nombre:	Ana García López	<input checked="" type="checkbox"/>	8
NIF.:	52543848A		
9. Apellidos y nombre:	Sergio García Sánchez	<input checked="" type="checkbox"/>	7
NIF.:	24227435V		
10. Apellidos y nombre:	Miguel Ángel Moleón Viana	<input checked="" type="checkbox"/>	7
NIF.:			
<b>Nº TOTAL DE HORAS</b>			<b>163</b>

### 2. PROFESORADO UNIVERSITARIO NO PERTENECIENTE A LA UGR:

Non UGR Lecturers

(ver comentario)

		Doctor (x)	Nº horas
1. Nombre y apellidos:		<input type="checkbox"/>	
NIF.:	Procedencia:		
2. Nombre y apellidos:		<input type="checkbox"/>	
NIF.:	Procedencia:		
<b>Nº TOTAL DE HORAS</b>			

<b>3. PROFESORADO NO UNIVERSITARIO/PROFESIONALES:</b> (ver comentario)		Doctor (X)	Nº horas
Non Lectures / Professionals			
<b>1. Nombre y apellidos:</b>	Francisco Fernández Dapena	<input type="checkbox"/>	55
<b>NIF:</b>	70809887V	<b>Procedencia:</b>	Supervisor de animación <b>Kandor Graphics</b>
<b>2. Nombre y apellidos:</b>	Gabriel García Poignet	<input type="checkbox"/>	69
<b>NIF:</b>	75576205E	<b>Procedencia:</b>	Supervisor de animación <b>Kandor Graphics</b>
<b>3. Nombre y apellidos:</b>	Ernesto Estes Molina	<input type="checkbox"/>	15
<b>NIF:</b>	29192911T	<b>Procedencia:</b>	Lead Animator <b>Kandor Graphics</b>
<b>4. Nombre y apellidos:</b>	Juan Miguel Vadell	<input type="checkbox"/>	69
<b>NIF:</b>	43090858J	<b>Procedencia:</b>	Senior Animator <b>Kandor Graphics</b>
<b>5. Nombre y apellidos:</b>	Sebastián Marín	<input type="checkbox"/>	32
<b>NIF:</b>	53270563X	<b>Procedencia:</b>	Senior Animator <b>Kandor Graphics</b>
<b>6. Nombre y apellidos:</b>	Jesús Gómez Díaz	<input type="checkbox"/>	16
<b>NIF:</b>	30220643T	<b>Procedencia:</b>	Senior Animator <b>Kandor Graphics</b>
<b>7. Nombre y apellidos:</b>	Antonio Frías Carmona	<input type="checkbox"/>	17
<b>NIF:</b>	53157171P	<b>Procedencia:</b>	Supervisor de <i>Hair Simulations</i> <b>Kandor Graphics</b>
<b>8. Nombre y apellidos:</b>	Camile Campion	<input type="checkbox"/>	32
<b>NIF:</b>	070635303913 (DNI Francés)	<b>Procedencia:</b>	Senior Animator <b>Kandor Graphics</b>
<b>9. Nombre y apellidos:</b>	Adrien Barbier	<input type="checkbox"/>	34
<b>NIF:</b>	Y14381018R	<b>Procedencia:</b>	Animador <b>Kandor Graphics</b>
<b>10. Nombre y apellidos:</b>	Jaime Visado Cañizares	<input type="checkbox"/>	22
<b>NIF:</b>	23280505C	<b>Procedencia:</b>	Supervisor de <i>Previz</i> <b>Kandor Graphics</b>
<b>11. Nombre y apellidos:</b>	Alessandro Sarno	<input type="checkbox"/>	30
<b>NIF:</b>		<b>Procedencia:</b>	Recursos Humanos <b>Kandor Graphics</b>
<b>12. Nombre y apellidos:</b>	Cesar Sáez	<input type="checkbox"/>	16
<b>NIF:</b>		<b>Procedencia:</b>	Supervisor de <i>Rigging</i> <b>Kandor Graphics</b>
<b>Nº TOTAL DE HORAS</b>			<b>407</b>

**NOTA:** La suma de horas de profesorado hacen un total de 570. Las 30 que faltan son las correspondientes a *Master Classes* que no aparecen por no tener asignadas aun profesorado (ver detalle en ficha del módulo 9)

### 3. TUTORÍAS:

#### NOTA:

Al tratarse de un curso semipresencial, las tutorías se han planteado como no presenciales a través de una plataforma de teleformación que se preparará para realizar el seguimiento de las actividades que los alumnos realicen durante el curso. Esa tutorización virtual será llevada a cabo por al menos dos profesores en cada módulo (generalmente un profesor de la Universidad junto con un profesor del ámbito profesional). Se harán uso de todas las herramientas disponibles en la plataforma de teleformación utilizada (foros, correo, chats, videoconferencias, seminarios Web, etc.)

Además, se han planteado una serie de sesiones presenciales virtuales (mediante videoconferencia) que servirán para, semanalmente, realizar un seguimiento personalizado (en grupos reducidos) de las tareas y actividades asignadas a los alumnos.

Finalmente, los directores y coordinadores del curso realizarán además un seguimiento y tutorización personalizado de los proyectos asignados a los alumnos como resultado final del curso, evaluando dicho trabajo en conjunto con el seguimiento del máster.



# VI. SISTEMA DE GARANTÍA DE LA CALIDAD

QUALITY ASSURANCE SYSTEM

## 1. Órgano o persona responsable del seguimiento y garantía de la calidad del Programa

Body or Person in Charge of the Quality Assurance System

Comisión Académica + Asesor Técnico de la Escuela de Posgrado.

## 2. Mecanismos aportados por la Escuela de Posgrado:

Centro de Formación Continua Procedures

- Realización de una encuesta de opinión-valoración general a la terminación del programa a la totalidad del alumnado, en su caso.
- Análisis de los datos y elaboración de informe puesto a disposición de la Dirección del Curso, en su caso.
- Encuestas telefónicas de inserción laboral a egresados al año de la finalización del programa, en su caso.
- Atención a sugerencias/reclamaciones de los estudiantes.
- Asesoramiento a Directores/Coordinadores sobre Aseguramiento de la Calidad en programas de Posgrado.

## 3. Mecanismos aportados por los Responsables Académicos del programa:

Academic Authorities Procedures

(ver comentario)

## 4. Revisión/Actualización del programa:

Program Updating

### Fecha de revisión/actualización del programa:

Program Updating Date

### Órgano/Persona responsable de la revisión/actualización:

Body or Person in charge of the Updating

### Criterios/Procedimientos de revisión/actualización del programa:

Updating Criteria/Procedures

Firma:

Master Propio en Animación 3D de Personajes  
 Universidad de Granada - Kandor Graphics

PROGRAMA DEL CURSO

Modulo	ECTS	Presencial	Virtual	No presencial	Trabajo autónomo	Profesorado	Descripción y objetivos	Bibliografía
<b>1</b>	<b>0,32</b>	<b>6</b>		<b>2</b>				
<b>Introducción</b>								
Presentación del curso	1					Directores y Coordinadores		
La Historia de la animación y fundamentos	5			2		Gabriel García - Supervisor de animación		
De dónde venimos y a dónde vamos	0,5					Miguel Lastra (LSI)	Conocimientos básicos de la historia de la animación, evolución y estado actual	The Illusion Of Life Disney Animation / Frank Thomas & Olla Johnston
Papel del animador	1							Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator / Tony White
Estudio de los diferentes tipos de animación	1							Blue Sky: The Art of Computer Animation / Peter Weisbar
Pros y contras de cada tipo de animación	1							Computer Animation (Eye on Art) / Hal Marcovitz
La animación 3D	1							
Animación comercial y Enfoque del curso	6,5							
<b>2</b>	<b>2,08</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>30</b>			
<b>Workflow (Flujo de trabajo)</b>								
Presentación de las Herramienta de trabajo y workflow	3		2	2	20	Ernesto Esteso - Lead de animación		
Primer contacto con el Soft 3D	1					Pedro Cano (LSI)	El alumno será capaz de utilizar las herramientas básicas para animar	Digital Tutor - XSI Softimage Training (DVD SERIES) The Official Guide to Advanced Character Modeling in SOFTIMAGE's XSI / Steve Kahlweil
Los diferentes desplazamientos y transformaciones	3							Softimage @XSI Character Animation f/x and Design / Chris Maraffi
Las curvas y tipos de interpolaciones	2							XSI Illuminated: Character / Anthony Rossano
El Gimbal Lock	2							
Timeline y Gestión de claves	1							
Personalización de la Interface del animador (GUI)	5	2		2	10	Antonio Frias - Supervisor de animación de pelo		
Programa 3D (3DS)	2					Germán Arroyo (LSI)	El alumno sabrá gestionar sus proyectos en los programas que va a utilizar	
Edición (Premiere)	2							
QuickTime	1							
<b>3</b>	<b>11,5</b>	<b>59</b>	<b>14</b>	<b>34</b>	<b>180</b>			
<b>Fundamentos Básicos</b>								
Herramientas del animador	36	6		6	75	F. Fernandez - Director de animación Jaime Viesedo - Animador		
Introducción a las herramientas del animador (Toolkit y 12 principios)	3					Francisco Velasco (LSI)	Asumir los principios que rigen la animación	The Animator's Survival Kit / Richard Williams
Timing	4					Rosana Morlas (LSI)		
Squash & Stretch	3							How to Write for Animation / Jeffrey Scott
Slow in & Slow Out	2							The Art of 3D Computer Animation and Effects / Isaac Karlow
Anticipación	4							Computer Animation: Algorithms and Techniques / Rick Parent
Overlap	2							Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator / Tony White
Arco	3							
Pose to Pose vs Straight Ahead	4							
Pose	4							
Acción secundaria	2							
Staging	2							
Exageración	2							
Appeal	2							
Dibujo para la animación	9	2		7	40	Ana García López (BBAA)		
Perspectiva y formas geométricas	1					Raul Campos López (BBAA)	Dotar al alumno de las capacidades básicas de dibujo para planear en 3D conceptos que se llevarán al 3D	Simplified Drawing for Planning Animation / Wayne Gilbert
Anatomía humana simplificada	1					Sergio García (BBAA)	Entender los conceptos anatómicos del bipedo	How to Draw Animation: Learn the Art of Animation from Character Design to Storyboards and Layouts / Christopher Hart
Anatomía humana cartoon o caricaturizada	1					Miguel Ángel Molodt (BBAA)		Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels / Tom Secorff
Posing de los personajes	2							
Planificación dibujada de un plano y Ruff Storyboard	3							
Introducción a las líneas de fuerza	5							
Manejo de rigging	5	2		9	25	C. Saez - Supervisor de Rigging	Comprensión básica del rigging y de sus herramientas	Inspired 3D Advanced Rigging and Deformations / Brad Clark, John Hood and Joe Perkins
Herramientas propietarias para animadores: Char Manager, Sinoptico etc...	5							
Timing y Poses	9	2		19	40	Jesús Gómez - Animador	Comprensión de la repercusión del tiempo como factor físico y psicológico	Timing for Animation / John Hales, Harold Whitaker & Tom Sib
Intro al timing	9							
<b>4</b>	<b>8,24</b>	<b>46</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>120</b>			
<b>Introducción a la Dinámica Corporal</b>								
IDC	37	6		26	80	Juan Miguel Vadell - Animador		
Introducción a las mecánicas de los cuerpos	15					Francisco Velasco (LSI)	Asumir los conceptos básicos del movimiento de seres vivos articulados	Character Animation Crash Course / Eric Goldberg
Peso	14					Miguel Lastra (LSI)		Digital Character Animation / George Maestri
El ciclo	9							
Equilibrio y líneas de acción	9							
Planificación de un plano	9	4		10	30	Francisco Fernandez - Director de animación		
Preparación de un plano	3					Vicente del Sol (LSI)	Estructurar de manera organizada y funcional la producción de un plano	How to cheat in Maya 2011 / Eric Luba
Taller de grabaciones	4							Character Animation in Depth: The Complete Expert's Guide to Professional Character Animation / Doug Kelly
Busqueda de referencias	2							
<b>5</b>	<b>9,4</b>	<b>45</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>150</b>			
<b>Dinámica Corporal avanzada</b>								
DCA	40	8		26	130	Sebastián Marin - Animador Camille Camille Camille		
Prácticas de dinámica corporal avanzadas con personaje sencillo completo	7					Camille - Animador	Profundizar el conocimientos de seres vivos articulados y añadir la interpretación sin diálogo	Tips and Tricks / Shawn Kelly
Desarrollo de historia sin diálogo	4					Sergio García (BBAA)	Conocer el lenguaje corporal y fomentar el análisis y la observación en la realidad	The Human Figure in Motion / Edward Maybridge
Estudio de un personaje	4							Body Language: Advanced 3D Character Rigging / Iric Allen
Estado anímico de un personaje	4							
Recuerdo de los fundamentos básicos aplicados	5							
Estudio de pantomima	4							
Lenguaje corporal	4							
Clase de acting	4							
Trucos (Tips and Tricks)	4							
Optimización de la escena de trabajo, personalización	5	2		4	20	Gabriel García - Supervisor de animación	Gestionar un espacio de trabajo	
Optimización	2							
Pipeline (Situación de un animador en el estudio)	2							
Settings	1							
<b>6</b>	<b>8,08</b>	<b>42</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>120</b>			
<b>Introducción a la Actuación</b>								
Introducción al diálogo	15	4		6	60	Gabriel García - Supervisor de animación	Transmitir emociones a través de los personajes apoyándonos en 3 factores claves:	Acting in Animation: A Look at 12 Films / Ed Hooks
Sincronización Labial (Lipsync)	9	2		12	40	Francisco Velasco (LSI)		Acting for animators / Ed Hooks
Los ojos	9	2		8	25	Miguel Lastra (LSI)		
Las Manos	9	2		8	25			
Acting real	4							
Optimización de la escena de trabajo, personalización	5	2		4	20	Gabriel García - Supervisor de animación	Gestionar un espacio de trabajo	
Optimización	2							
Pipeline (Situación de un animador en el estudio)	2							
Settings	1							
<b>7</b>	<b>9,76</b>	<b>49</b>	<b>10</b>	<b>35</b>	<b>150</b>			
<b>Actuación Avanzada</b>								
Interpretación avanzada	9	2		10	60	F. Fernandez - Director de animación	Profundizar el concepto de actuación incorporando varios personajes	Action! Acting Lessons for CG Animators / John Kundert-Gibbs
Estudios de clichés	4	2		5	20	Germán Arroyo (LSI)		Acting for animators / Ed Hooks
Interacción de dos personajes	9	2		10	40	Sergio García (BBAA)		
Foco de atención en la interacción de más personajes	9	2		5	20			
Montaje de una secuencia y principios de montaje básicos	9	2		5	20			
Analizar y respetar los requisitos del director	9	2		5	20			
<b>8</b>	<b>9,44</b>	<b>46</b>	<b>10</b>	<b>30</b>	<b>150</b>			
<b>Mejoras y Portafolio</b>								
Mejoras de animaciones finalizadas	14	2		10	30	Juan Miguel Vadell - Animador	Detectar y mejorar sus puntos débiles y enfatizar los puntos fuertes de cada alumno	How to Get a Job in Computer Animation / Ed Harris
Estudio de demo reel	4	2		2	10	Alessandro Sarno - Recursos Humanos		Your Career in Animation: How to Survive and Thrive / David Levy
Acting avanzado	14	2		8	30	Pedro Cano (LSI)		Getting a Job in CG: Real Advice from Real People / Sean Wagstaff
Creación de una demo reel y de un CV	5	2		2	10	Miguel Ángel Molodt (BBAA)		Careers in Computer Graphics & Animation / Garth Gardner
Especialización en un campo	9	2		8	20			
<b>9</b>	<b>30</b>							
<b>Master Classes</b>								
Diseño de personajes	6						Por determinar	
Acting	6						Por determinar	
Rigging	6						Por determinar	
Storyboard y Previsualización	6						Por determinar	
Efectos y simulación	6						Por determinar	
<b>TOTAL</b>	<b>60</b>	<b>337</b>	<b>68</b>	<b>195</b>	<b>900</b>			
<b>TOTAL CARGA LECTIVA (Horas)</b>		<b>600</b>						
<b>TOTAL CARGA TRABAJO DEL ALUMNO (Horas)</b>					<b>900</b>			

## Máster Propio en Animación 3D de Personajes

Sumario	Módulos									Global
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>ECTS</b>	0,32	2,08	11,48	8,24	9,4	8,08	9,76	9,44	1,2	60
Horas equivalentes	8	52	287	206	235	202	244	236	30	1500
<b>Carga lectiva (horas)</b>										
Clases Presenciales	6	14	59	46	45	42	49	46		307
Teoría	6	9	36	23	18	15	15	8		130
Prácticas		5	23	23	27	27	34	38		177
MasterClasses									30	30
Clases Presenciales Virtuales Seguimiento/Corrección de actividades		4	14	10	10	10	10	10		68
Clases no presenciales / Tutorización Virtual	2	4	34	30	30	30	35	30		195
<b>Subtotal</b>	<b>8</b>	<b>22</b>	<b>107</b>	<b>86</b>	<b>85</b>	<b>82</b>	<b>94</b>	<b>86</b>	<b>30</b>	<b>600</b>
<b>Carga de trabajo del alumnado (horas)</b>										
Subtotal		30	180	120	150	120	150	150		900
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>52</b>	<b>287</b>	<b>206</b>	<b>235</b>	<b>202</b>	<b>244</b>	<b>236</b>	<b>30</b>	<b>1500</b>



Universidad  
de Granada

## PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



### Denominación del Módulo:

Module Title

### ECTS

0,32

Carga lectiva (horas)

8

### Coordinación

Coordinator

Pedro Cano

### Teléfono

Telephone

655284755

Correo electrónico

pcano@ugr.es

### Competencias generales adquiridas

(utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá")

Aims and Learning Outcomes

### Temario y Contenidos

Syllabus and Contents

1. Presentación del curso
2. La Historia de la animación y fundamentos
  - 2.1. De dónde venimos y a dónde vamos
  - 2.2. Papel del animador
  - 2.3. Estudio de los diferentes tipos de animación
  - 2.4. Pros y contras de cada tipo de animación
  - 2.5. La animación 3D
  - 2.6. Animación comercial

**Conocimientos básicos de la historia de la animación, evolución y estado actual**

### Planificación Teórico-Práctica

Theoretical and Practical Planning

### Unidades temáticas

Individual Course Units

- 1- Presentación del curso
- 2- Historia de la animación
- 3- Fundamentos

### Actividades

Activities

Lectura de artículos y bibliografía relevante  
Estudio crítico de animaciones 2D y 3D (No Presencial)

- The Illusion Of Life Disney Animation / Frank Thomas & Ollie Jonhston
- Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator / Tony White
- Blue Sky: The Art of Computer Animation / Peter Weishar
- Computer Animation (Eye on Art) / Hal Marcovitz

### Profesorado

Lecturers

Pedro Cano, Alessandro Sarno, Manuel Sicilia  
Gabriel García (Supervisor de Animación)  
Gabriel García (Supervisor de Animación)  
Gabriel García y Miguel Lastra

Común a todos los módulos. Ver memoria global

### Bibliografía

Recommended Reading

### Método de Evaluación

Assessment



Universidad  
de Granada

**PROYECTO NORMALIZADO DE  
ENSEÑANZAS PROPIAS  
(Descripción de módulos)**



<b>Denominación del Módulo:</b> Module Title		<b>2. Flujo de trabajo (Workflow)</b>	
<b>ECTS</b>	2,08	<b>Carga lectiva (horas)</b>	22
<b>Coordinación</b> Coordinator	Ernesto Esteso (Lead de animación)		
<b>Teléfono</b> Telephone	<b>Correo electrónico</b> E-mail		
<b>Competencias generales adquiridas</b> (utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá") Aims and Learning Outcomes	<p><b>El alumno será capaz de utilizar las herramientas básicas para animar</b> <b>El alumno sabrá gestionar sus proyectos en los programas que va a utilizar</b></p>		
<b>Temario y Contenidos</b> Syllabus and Contents			
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Presentación de las Herramienta de trabajo y workflow</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Primer contacto con el Soft 3D</li> <li>1.2. Los diferentes desplazamientos y transformaciones</li> <li>1.3. Las curvas y tipos de interpolaciones</li> <li>1.4. El Gimbal Lock</li> <li>1.5. Timeline y Gestión de claves</li> </ol> </li> <li><b>2. Personalización de la Interface del animador (GUI)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Programa 3D (XSI)</li> <li>2.2. Edición (Premiere)</li> <li>2.3. QuickTime</li> </ol> </li> </ol>			
<b>Unidades temáticas</b> Individual Course Units		<b>Planificación Teórico-Práctica</b> Theoretical and Practical Planning	
<b>1. Presentación de las Herramienta de trabajo y workflow</b>		<b>Actividades</b> Activities	
<b>2. Personalización de la Interface del animador (GUI)</b>		<b>Profesorado</b> Lecturers	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Digital Tutor - XSI Softimage Training (DVD SERIES)</li> <li>The Official Guide to Advanced Character Modeling in SOFTIMAGE's XSI / Steve Kahwati</li> <li>Softimage @XSI Character Animation fix and Design / Chris Maraffi</li> <li>XSI Illuminated: Character / Anthony Rossano</li> </ul>		<p>Estudio del software XSI y herramientas específicas de animación de personajes.</p> <p>Personalización de entorno de trabajo con XSI e IU</p> <p>Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual</p> <p>Ernesto Esteso (Lead de animación)</p> <p>Antonio Frías (Supervisor de Pelo)</p> <p>Ernesto Esteso, Pedro Cano y Germán Arroyo</p>	
<b>Bibliografía</b> Recommended Reading			
<b>Método de Evaluación</b> Assessment			
Común a todos los módulos. Ver memoria global			



Universidad  
de Granada

## PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



Escuela de  
Posgrado

### Denominación del Módulo:

Module Title

### ECTS

11,48

### Coordinación

Coordinator

Francisco Fernández (Director de animación)

### Teléfono

Telephone

Correo electrónico

E-mail

frankydapena@hotmail.com

107

Carga lectiva (horas)

### 3. Fundamentos Básicos

#### Competencias generales adquiridas

(utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá")  
Aims and Learning Outcomes

Asimilar los principios que rigen la animación

Dotar al alumno de las capacidades básicas de dibujo para plasmar en 2D conceptos que se llevaran al 3D. Entender los conceptos anatómicos de un bipedo  
Comprensión básica del *rigging* y de sus herramientas  
Comprensión de la repercusión del tiempo como factor físico y psicológico

#### Temario y Contenidos

Syllabus and Contents

#### 1. Herramientas del animador

1. Introducción a las herramientas del animador (Toolkit y 12 principios)
2. *Timing*
3. *Squash & Stretch*
4. *Slow In & Slow Out*
5. Anticipación
6. *Overlap*
7. Arcos
8. Pose to Pose vs Straight Ahead
9. Pose
10. Acción secundaria
11. *Staging*
12. Exageración
13. *Appeal*

#### 2. Dibujo para la animación

- 2.1. Perspectiva y formas geométricas
- 2.2. Anatomía humana simplificada
- 2.3. Anatomía humana *cartoon* o caricaturizada
- 2.4. *Posing* de los personajes
- 2.5. Planificación dibujada de un plano y *Ruff Storyboard*
- 2.6. Introducción a las líneas de fuerza

#### 3. Manejo de *rigging*

- 3.1. Herramientas propietarias para animadores: Char Manager, Sinoptico etc....

#### 4. *Timing* y *Poses*

- 4.1. Introducción al *timing*



Universidad  
de Granada

# PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



Planificación Teórico-Práctica Theoretical and Practical Planning		Profesorado Lecturers
Unidades temáticas Individual Course Units	Actividades Activities	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Herramientas del animador</li> <li>Dibujo para la animación</li> <li>Manejo de <i>Rigging</i></li> <li><i>Timing</i> y Poses</li> </ol>	<p>Ejercicios de animación básicos con un personaje creado para el curso</p> <p>Ejercicios de dibujo de personajes</p> <p>Uso de <i>Rigging</i> de personajes</p> <p>Ejercicios de control de tiempo.</p> <p>Poses varias</p> <p>Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual</p>	<p>Francisco Fernández (Director de animación)</p> <p>Jaime Visedo (Animador)</p> <p>Ana García y Raul Campos (BBAA)</p> <p>C. Sáez (Supervisor de <i>Rigging</i>)</p> <p>Jesús Gómez (Animador)</p> <p>Francisco Fernández, Francisco Velasco, Rosana Montes, Sergio García y Miguel Ángel Moleón</p>
<p><b>Bibliografía</b> Recommended Reading</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>The Animator's Survival Kit / Richard Williams</li> <li>How to Write for Animation / Jeffrey Scott</li> <li>The Art of 3D Computer Animation and Effects / Isaac Kerlow</li> <li>Computer Animation: Algorithms and Techniques / Rick Parent</li> <li>Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator / Tony White</li> <li>Simplified Drawing for Planning Animation / Wayne Gilbert</li> <li>How to Draw Animation: Learn the Art of Animation from Character Design to Storyboards and Layouts / Christopher Hart</li> <li>Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels / Tom Bancroft</li> <li>Inspired 3D Advanced Rigging and Deformations / Brad Clark, John Hood and Joe Harkins</li> <li>Timing for Animation / John Halas, Harold Whitaker &amp; Tom Sito</li> </ul>		
<p><b>Método de Evaluación</b> Assessment</p> <p>Común a todos los módulos. Ver memoria global</p>		



Universidad  
de Granada

# PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



## Denominación del Módulo:

Module Title

## ECTS

8,24

## Coordinación

Coordinator

Juan Miguel Vadell (Animador)

## Teléfono

Correo electrónico

Carga lectiva (horas)

86

## 4. Introducción a la Dinámica Corporal

**Competencias generales adquiridas**  
(utilizar las enumeradas en el documento principal:  
"el alumno sabrá", "el alumno podrá")

Aims and Learning Outcomes

**Asimilar los conceptos básicos del movimiento de seres vivos articulados  
Estructurar de manera organizada y funcional la reproducción de un plano**

## Temario y Contenidos

Syllabus and Contents

### 1. Introducción a la Dinámica Corporal

- 1.1. Introducción a las mecánicas de los cuerpos
  - 1.1.1. Peso
  - 1.1.2. El ciclo
- 1.2. Equilibrio y línea de acción

### 2. Planificación de un plano

- 2.1. Preparación de un plano
- 2.2. Taller de grabaciones
- 2.3. Búsqueda de referencias

## Planificación Teórico-Práctica

Theoretical and Practical Planning

## Unidades temáticas

Individual Course Units

### 1. Introducción a la Dinámica Corporal

### 2. Planificación de un plano

Giros y cambio de peso

Historia sin diálogos

Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual

## Actividades

Activities

## Profesorado

Lecturers

Juan Miguel Vadell (Animador)

Francisco Fernández (Director de animación)

Juan Miguel Vadell, Miguel Lastra, Francisco Velasco

y Vicente del Sol

- Character Animation Crash Course / Eric Goldberg
- Digital Character Animation / George Maestri
- How to cheat in Maya 2011 / Eric Lutha
- Character Animation In Depth: The Complete Expert's Guide to Professional Character Animation / Doug Kelly

## Bibliografía

Recommended Reading

## Método de Evaluación

Assessment

Común a todos los módulos. Ver memoria global





**PROYECTO NORMALIZADO DE  
ENSEÑANZAS PROPIAS  
(Descripción de módulos)**

<b>Denominación del Módulo:</b> Module Title	<b>5. Dinámica Corporal Avanzada</b>	
<b>ECTS</b>	9,4	85
<b>Coordinación</b> Coordinator	Sebastián Marín (Animador)	
<b>Teléfono</b>	Correo electrónico	
<b>Competencias generales adquiridas</b> (utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá")	<b>Profundizar el conocimientos de seres vivos articulados y añadir la interpretación sin diálogo Conocer el lenguaje corporal y fomentar el análisis y la observación en la realidad Gestionar un espacio de trabajo</b>	
<b>Temario y Contenidos</b> Syllabus and Contents		
<b>1. Dinámica Corporal Avanzada</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Prácticas de dinámica corporal avanzadas con personaje sencillo completo</li> <li>1.2. Desarrollo de historia sin dialogo</li> <li>1.3. Estudio de un personaje</li> <li>1.4. Estado animico de un personaje</li> <li>1.5. Recuerdo de los fundamentos básicos aplicados</li> <li>1.6. Estudio de pantomima</li> <li>1.7. Lenguaje corporal</li> <li>1.8. Clase de <i>acting</i></li> <li>1.9. Trucos (<i>Tips and Tricks</i>)</li> </ul>	
<b>2. Optimización de la escena de trabajo, personalización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Optimización</li> <li>2.2. <i>Pipeline</i> (Situación de un animador en el estudio)</li> <li>2.3. <i>Settings</i></li> </ul>	
<b>Unidades temáticas</b> Individual Course Units	<b>Planificación Teórico-Práctica</b> Theoretical and Practical Planning	
<b>1. Dinámica Corporal Avanzada</b>	<b>Actividades</b> Activities	<b>Profesorado</b> Lecturers
<b>2. Optimización de la escena de trabajo, personalización</b>	Ejercicios dirigidos con personaje simple (sin animación facial)  Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual	Sebastián Marín (Animador) Camile Campion (Animador) Gabriel García (Supervisor de animación) Sebastián Marín, Germán Arroyo, Sergio García
<b>Bibliografía</b> Recommended Reading	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tips and Tricks/ Shawn Kelly</li> <li>• The Human Figure in Motion / Edweard Muybridge</li> <li>• Body Language: Advanced 3D Character Rigging / Eric Allen</li> </ul>	
<b>Método de Evaluación</b> Assessment	Común a todos los módulos. Ver memoria global	



<b>Denominación del Módulo:</b> Module Title	<b>6. Introducción a la Actuación (Acting)</b>	
<b>ECTS</b>	8,08	Carga lectiva (horas) 82
<b>Coordinación</b> Coordinator	Gabriel García (Supervisor de animación)	
<b>Teléfono</b> Telephone		
<b>Competencias generales adquiridas</b> (utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá") Aims and Learning Outcomes	Correo electrónico garciamore@hotmail.com E-mail	
<b>Temario y Contenidos</b> Syllabus and Contents	Transmitir emociones a través de los personajes apoyándonos en 3 factores claves: Narrativa, Credibilidad, Entretenimiento	
<b>1. Introducción al diálogo</b>		
<b>2. Sincronización Labial (Lipsync)</b>		
<b>3. Los ojos</b>		
<b>4. Las Manos</b>		
<b>Unidades temáticas</b> Individual Course Units	<b>Planificación Teórico-Práctica</b> Theoretical and Practical Planning	
<b>1. Introducción a la Actuación</b>	<b>Actividades</b> Activities	<b>Profesorado</b> Lecturers
<b>Bibliografía</b> Recommended Reading	Ejercicios con personaje completo (con faciales) Ejercicios de acting sencillos Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual	Gabriel García (Supervisor de Animación) Francisco Velasco, Miguel Lastra y Gabriel García
<b>Método de Evaluación</b> Assessment	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acting in Animation: A Look at 12 Films / Ed Hooks</li> <li>Acting for animators / Ed Hooks</li> </ul> Común a todos los módulos. Ver memoria global	



Universidad  
de Granada

## PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



### Denominación del Módulo:

Module Title

### ECTS

9,76

### Coordinación

Coordinator

Francisco Fernández (Director de animación)

### Teléfono

Telephone

### Correo electrónico

E-mail

frankydapena@hotmail.com

Carga lectiva (horas) 94

### Competencias generales adquiridas

(utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá")

Aims and Learning Outcomes

**Profundizar el concepto de actuación incorporando varios personajes**

### Temario y Contenidos

Syllabus and Contents

1. Interpretación avanzada
2. Estudio de clichés
3. Interacción de dos personajes
4. Foco de atención en la interacción de más personajes
5. Montaje de una secuencia. Principios de montaje básicos
6. Analizar y respetar los requisitos del director

### Planificación Teórico-Práctica

Theoretical and Practical Planning

### Unidades temáticas

Individual Course Units

#### 1. Actuación Avanzada

#### Actividades

Activities

Ejercicios de interpretación avanzada  
Acting con dos personajes (diálogo)  
Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual

#### Profesorado

Lecturers

Francisco Fernández (Director de animación)  
Adrien Barbier (Animador)  
F. Fernández, Germán Arroyo y Sergio García

### Bibliografía

Recommended Reading

- Action!: Acting Lessons for CG Animators / John Kundert-Gibbs
- Acting for animators / Ed Hooks

### Método de Evaluación

Assessment

Común a todos los módulos. Ver memoria global



Universidad  
de Granada

## PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



<b>Denominación del Módulo:</b> Module Title	<b>8. Mejoras y Portfolio</b>
<b>ECTS</b>	9,44
<b>Coordinación</b> Coordinator	Juan Miguel Vadell (Animador)
<b>Teléfono</b> Telephone	Carga lectiva (horas) 86
<b>Competencias generales adquiridas</b> (utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá") Aims and Learning Outcomes	Correo electrónico E-mail
<b>Temario y Contenidos</b> Syllabus and Contents	<b>Detectar y mejorar los puntos débiles y enfatizar los puntos fuertes de cada alumno. Ayudarles en la preparación de su reel.</b>
<b>1. Mejoras de animaciones finalizadas</b>	
<b>2. Estudio de demo reels</b>	
<b>3. Acting avanzado</b>	
<b>4. Creación de una demo reel y de un CV para Animador de personajes</b>	
<b>5. Cómo especializarse en un campo concreto</b>	
<b>Unidades temáticas</b> Individual Course Units	<b>Planificación Teórico-Práctica</b> Theoretical and Practical Planning
<b>1. Mejoras y Portfolio</b>	<b>Actividades</b> Activities
<b>1. Proyección profesional de nuestro trabajo</b>	<b>Profesorado</b> Lecturers
<b>Bibliografía</b> Recommended Reading	Juan Miguel Vadell (Animador) Alessandro Sarno (Recursos Humanos) Pedro Cano, Miguel Ángel Moleón, Alessandro Sarno y J.M. Vadell
<b>Método de Evaluación</b> Assessment	Mejoras de los trabajos realizados en el curso Preparación de material promocional Autores de contenidos, seguimiento y tutorización virtual  • How to Get a Job in Computer Animation / Ed Harriss • Your Career in Animation: How to Survive and Thrive / David Levy • Getting a Job in CG: Real Advice from Reel People / Sean Wagstaff • Careers in Computer Graphics & Animation / Garth Gardner  Común a todos los módulos. Ver memoria global



Universidad  
de Granada

## PROYECTO NORMALIZADO DE ENSEÑANZAS PROPIAS (Descripción de módulos)



### Denominación del Módulo:

Module Title

### ECTS

1,2

Carga lectiva (horas)

30

### Coordinación

Coordinator

Alessandro Sarno (Recursos Humanos Kandor Graphics)

### Teléfono

Telephone

Correo electrónico

asarno@kandorgraphics.com

### Competencias generales adquiridas

(utilizar las enumeradas en el documento principal: "el alumno sabrá", "el alumno podrá")

Aims and Learning Outcomes

Conocer de mano de profesionales de prestigio algunos aspectos relacionados con el proceso de la animación profesional de personajes 3D que no han sido cubiertos durante el curso.

### Temario y Contenidos

Syllabus and Contents

1. Diseño de personajes
2. *Acting*
3. *Rigging* de modelos de personajes 3D
4. *Storyboard* y Previsualización
5. Efectos y simulación

### Planificación Teórico-Práctica

Theoretical and Practical Planning

### Unidades temáticas

Individual Course Units

### Actividades

Activities

### Profesorado

Lecturers

1. Diseño de personajes

2. *Acting*

3. *Rigging* de modelos de personajes 3D

4. *Storyboard* y Previsualización

5. Efectos y simulación

Por determinar

Por determinar

Por determinar

Por determinar

Por determinar

### Bibliografía

Recommended Reading

### Método de Evaluación

Assessment

Se trata de clases especiales (conferencias) para completar la formación general de los alumnos.  
Será impartida por profesionales relevantes del sector. Se definirán en función de la disponibilidad de los invitados.  
Se abrirán al público general mediante invitación.  
Este módulo no se evaluará.

## ANEXO 1. ESTUDIO ECONÓMICO DEL PROYECTO

Nombre del curso:	<b>Master Propio en Animación 3D de Personajes</b>		
Tipo:	<b>Semipresencial</b>		
Créditos ECTS	<b>60</b>	<b>1500 horas</b>	
Nº de horas del curso:	<b>600 horas +900 h. trabajo del alumno</b>		
Clases Presenciales	<b>307 horas</b>		
MasterClass Presenciales	<b>30 horas</b>		
Presenciales Virtuales	<b>68 horas</b>		
No presenciales	<b>195 horas</b>		
Nº de módulos totales:	<b>120,00 módulos</b>		
Nº de módulos virtuales:	<b>39,00 módulos</b>	<b>32,50%</b>	

INGRESOS	Unidades	Precio (€)	Total (€)
Matrículas	25	6.000,00 €	150.000,00 €
<b>TOTAL INGRESOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA.....</b>			<b>150.000,00 €</b>
GASTOS			
<b>(1) Producción del curso virtual (FGUGREM).....</b>			<b>11.082,50 €</b>
<b>(2) Autores de contenido.....</b>			<b>8.775,00 €</b>
Elaboración Materiales Didáctico Virtuales	Pago variable: 39,00 módulos	Parte proporcional 18% 225,00 €	8.775,00 €
<b>(3) Tutores.....</b>			<b>5.850,00 €</b>
Docentes Tutores virtuales	Pago fijo: 2 tutor/es 39,00 módulos	Coste tutorización por módulo 30,00 €	2.340,00 €
	Pago variable: 2 tutor/es 39,00 módulos 25 alumnos	Pago por alumno y módulo tutorizado 1,80 €	3.510,00 €
<b>(4) Clases presenciales.....</b>			<b>57.330,00 €</b>
Docentes presenciales	Horas 307	Precio 120,00 €	36.840,00 €
MasterClass Presenciales	30	200,00 €	6.000,00 €
Presenciales Virtuales (68*3)	204	60,00 €	12.240,00 €
Dirección/Seguimiento de proyectos	30	75,00 €	2.250,00 €
<b>(5) Dirección y coordinación.....</b>			<b>10.800,00 €</b>
Dirección	3	2.600,00 €	7.800,00 €
Coordinación	2	1.500,00 €	3.000,00 €
<b>(6) Material inventariable.....</b>			<b>- €</b>
<b>(7) Dietas y viajes.....</b>			<b>6.000,00 €</b>
<b>(8) Becas del alumnos</b>			<b>22.500,00 €</b>
15% de los ingresos de matrícula			
<b>(9) Otros gastos y costes del curso.....</b>			<b>8.537,50 €</b>
Publicidad			6.000,00 €
1ª Edición del Master			400,00 €
Seguro alumnos	25	5,50 €	137,50 €
Imprevistos			2.000,00 €
<b>SUBTOTAL GASTOS DEL CURSO:</b>			<b>130.875,00 €</b>
<b>(10) Compensación a la UGR .....</b>			<b>19.125,00 €</b>
Escuela Posgrado (5% de ingresos-becas)	5%	127.500,00 €	6.375,00 €
CEVUG (10% ingresos-becas)	10%	127.500,00 €	12.750,00 €
<b>TOTAL GASTOS DEL CURSO:.....</b>			<b>150.000,00 €</b>
<b>INGRESOS - GASTOS</b>			<b>- €</b>

Total Docencia

% Docencia

**Datos Personales:**

Apellidos: Fernández Dapena

Nombre: Francisco

D.N.I.: 70809887V

Titulación: Licenciado en BELLAS ARTES en la especialidad de COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y DISEÑO - (SALAMANCA, promoción 1996-2001) Matrícula de honor en Ilustración y Fotografía.

**Situación profesional Actual:**

- *Supervisor de animación* Kandor Graphics para los proyectos “El lince perdido”, “La dama y la muerte”, “Goleor”.

**ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:**

- Lead Character Animator en Pasozebra producciones (Valencia)
- Profesor de rigging y animación Master Universidad de Castellon Jaime I
- Profesor en area 3d y post produccion animación en Escuela Trazos (Madrid)
- Character animator para videojuegos en Virtual Toys Madrid

**OTROS MERITOS:**

- Varios premios con cortos personales (El sueño del Moi, pig Bang)

**Datos Personales:**

Apellidos: García Poignet

Nombre: Gabriel

D.N.I.: 75576205E

Titulación: SIC 2 y Realización del cortometraje « Workin' Progress », y obtención del Diploma de realizador numérico con Mención del jurado.

**Situación profesional Actual:**

Supervisor de Animación en Kandor Graphics S.L..

**ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:**

- Junio - Agosto 2003 :  
Becario Diseñador gráfico 3D \ Ilustrador en Doki Denki sobre Moto Racer Traffic
- 2001 - 2002 :  
Representante cultural y artístico en el parque EPCOT ( Walt Disney World, Florida) .
- Octubre 2000 - Mai 2001 :  
Diseñador gráfico y Ilustrador para Numeric Ways / Digital Arts, Lyon.

**OTROS MERITOS:**

- Realización de un corto de animación : Workin'Progress (Modeling, Texturing, Target de Morph, Animación, Decorado y Lightning) premiado en Mundos Digitales (Premio del Jurado) y de un juego de aventura en 3D isométrica : Lost Naughty Notes ( Flash, Photoshop, Painter, y programación en Flash Action Script)
- Creación de Sitios Internet : Workin-progress.com y Garciamore.com





## BREVE CURRÍCULO PARA PROFESORADO EXTERNO



### Datos Personales:

Apellidos: Esteso Molina

Nombre: Ernesto

D.N.I.:29192911T

Titulación: -Career Of Animation at AnimationMentor.com

### Situación profesional Actual:

- Lead Animator en Kandor Graphics

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

- Rodrigo Blaas “Alma” Short Film - 2007

-Working for Rodrigo Blaas (Pixar Animator), as character animator, bringing to life characters and props for his project. Software used 3D Max

- Keytoon Animation Studios ( [www.keytoon.com](http://www.keytoon.com) ) 2006-2007

-VeggieTales (Shortfilm “God Made You Special” ) – Character Animator.  
Software used 3D Max

-Bugwatch TV Series, Season 1 – Character Animator. Software used 3D Max

-Revistronic ( [www.revistronic.com](http://www.revistronic.com) ) 2006 (Three months).

-Donkey Xote – Character Animator. Software used 3D Max

-Witches- Character Animator. Software used 3D Max

-Revenge – Character Animator. Software used 3D Max

### OTROS MERITOS:



## BREVE CURRÍCULO PARA PROFESORADO EXTERNO



### Datos Personales:

Apellidos: Vadell  
Nombre: Juan Miguel  
D.N.I.: 43090858J

Titulación: **Universitat de les Illes Balears**  
Technical Engineer in Telecommunications 1999 — 2003  
• MAISCA - Universitat de les Illes Balears  
Master in Computer Animation, 2004 — 2005

### Situación profesional Actual:

*Senior animator* en Kandor Graphics  
El lince perdido- La dama y La muerte, Goleor

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

- Dygra Films  
June 2006 — July 2007 (1 year 2 months)  
Animator in two 3d animation feature films: "Holy Night!" (development phase, animating and testing characters) and "Spirit of the Forest" (production phase, animating characters)
- Anera Films  
November 2005 — June 2006 (8 months)  
In several animation TV series for Disney Channel and others. You can visit [www.nerafilms.com](http://www.nerafilms.com) for more information.  
Software used: Alias Maya
- Lion Toons  
September 2005 — November 2005 (3 months)  
3d animation teaser for TV Serie "Ted Vision"  
Character Animator
- Lion Toons  
May 2005 — June 2005 (2 months)  
2d cut out animation for TV Serie "King Arthur's Disasters"  
CGI Generalist
- Urano Films  
March 2005 — May 2005 (3 months)  
Modeling, Rigging and animating using 3DStudio Max in the audiovisual spectacle of "Fura dels Baus" named "DQ Pasajero en Transito"

## Datos Personales:

Apellidos: Marín  
Nombre: Sebastián  
D.N.I.: 53270563X  
Titulación: **Instituto Politécnico de FP de Sevilla.**

### Situación profesional Actual:

- *Senior Animator* en Kandor Graphics  
El lince perdido- La dama y La muerte, Goleor,

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

#### **01/05/2005 - 7/09/2005**

Pasozebra Producciones S.L.  
C\ Grabador Enguídamos, 50, Valencia, España  
<http://www.pasozebra.com>

Capítulo piloto de "Alfredo el cartero" (Playhouse Disney) – (Animación)  
Spot KANDOO. - Animación

#### **01/10/2003 – 19/01/2005**

Forma Animada S.L.  
C\ Moreria, 41004 Sevilla, España.  
<http://www.arquired.es/users/forma/>

Serie de TV "MocLand". - Animación "director técnico 3D"  
Spot el colegio empieza en abril. - Animación  
Campaña protección civil - autoprotección de la infancia "la familia segura" – (Animación)  
Spot protección civil. - Animación

#### **1/10/2002 - 24/5/2003**

Level51 S.L. de Futura Networks Portal de juegos multiplayer.  
c/. Gran vía 39, 28013 Madrid, España.  
<http://www.futurainteractiva.com/>

Gráficos de "Futbolution", juego de fútbol on-line en tiempo real – (Animación)

#### **01/05/1999 – 22/07/2002**

New Horizon Studios S.L.  
C/. Horizonte nº7, Edificio de EMPRESAS del ALJARAFE, 2ª Planta, módulo 17, Parque industrial Pisa, Mairena del Aljarafe, 41927 Sevilla, España.  
Cofundador, Socio y gerente de New Horizon Studios S.L., una empresa independiente que se dedicaba al desarrollo y creación de videojuegos 2d y 3d, New Horizon Studios ha sido la única empresa española que ha firmado con la compañía Virgin.

Productos:

16-11-2001/ NightStone - Virgin Interactive Entertainment (distribución internacional)  
01-01-2000/ VisualGen - Hollywood multimedia (distribución nacional)

## Datos Personales:

Apellidos: Gómez Díaz  
Nombre: Jesús  
D.N.I.:30220643T  
Titulación: Bachillerato artístico

### Situación profesional Actual:

*Senior Animator* en Kandor Graphics  
El lince perdido- La dama y La muerte, Goleor,

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

1998 - 2000 LAMBSOFTWARE SEVILLA  
ANIMADOR  
Elaboración de la parte 3d de un juego de estrategia

2005 FORMA ANIMADA SEVILLA  
INFOGRAFISTA  
Realización proyecto de infoarquitectura

2005 - 2006 PIZZEL SEVILLA  
ANIMADOR  
Para la serie Andaluna, emitida en canal Sur, <http://www.andaluna.org/>

2006 Metro Sevilla SEVILLA  
INFOGRAFISTA FREELANCE  
Imágenes de Plaza Nueva y San Fernando

2006 - 2007 KANDOR GRAPHICS GRANADA  
ANIMADOR  
Para la película "the missing lynx", <http://www.themissinglynxmovie.com/>

2007 RON CACIQUE GRANADA  
ANIMADOR FREELANCE  
Para el primer corto de la temporada 2007 "escucha la llamada"

2007 Isla Mágica Sevilla  
ANIMADOR FREELANCE  
Animación de peces y plantas carnívoras para espectáculo del lago

2007 Ayuntamiento Barcelona GRANADA  
INFOGRAFISTA FREELANCE  
Para un software de carácter interno, para visualización de la ciudad en 3d, realizando edificios en baja.

**DATOS PERSONALES:**

Apellidos: Frías Carmona

Nombre: Antonio

D.N.I.:53157171P

Titulación: Todos los estudios hasta C.O.U. (incluida selectividad).

Master de 900 horas de animación y modelado 3d con Softimage Xsi, y postproducción con Combustion de **Discreet**.

**Situación profesional Actual:**

- Supervisor de *Hair Simulations* en Kandor Graphics: Dama y la Muerte, Goleor

**ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:**

**Kandor Graphics: Lince Perdido- Iluminacion.**

**Animaker 3d s.l. (Cádiz)**

**\_Trabajos freelance de infoarquitectura.**

**Digital Alchemy s.l. (Málaga) - Agosto 2005 a Septiembre 2005**

**\_Infografía arquitectónica, en un proyecto de puerto deportivo para Natal (Brasil).**

**Animun s.l. (Málaga) - Febrero 2005**

**\_Animación de personajes en el trailer de "Inside" (serie de televisión).**

- **D'Ocon Films Productions s.a. (Barcelona) - Febrero 2004 a Septiembre 2004**

**\_Animación de personajes y modelado de props en la producción de la serie de animación 3d "Lacets" - 13 episodios - Marzo 2004 a Junio 2004**

**\_Trabajo de animación de personajes y iluminación de escenarios en tres anuncios para Actimel (Danone) de noventa segundos, así como cuatro de diez segundos.**

- **Vaquero s.l. (Málaga) - Junio 2004**

- **(Promotora de construcción)**

**\_Trabajo freelance creando perspectivas arquitectonicas 3d.**

- **RVA s.l. (Málaga) - Julio 2002 a Diciembre 2003**

**Trabajando en la escuela y productora de animación y Fx RVA s.l Málaga. Realizando trabajos de modelado y setup de personajes, animación, creacion de fondos y escenarios e iluminación para el proyecto de largometraje en 3d "*Magen*". Asi como trabajos de arquitectura, y diversos clips para la demoreel de la empresa.**

**OTROS MERITOS:**

- **Primer premio del Jurado "Infografía en España" en Artfutura 2007 por el cortometraje "El retrato Oval"**
- **"Mejor Videocreación andaluza" en Animacor 2007 por el cortometraje "El retrato Oval"**
- **Primer premio en el festival de "Cuentometrajes 2007" de Los Silos (Tenerife) por el cortometraje "El retrato Oval"**



## BREVE CURRÍCULO PARA PROFESORADO EXTERNO



### Datos Personales:

Apellidos: Campion  
Nombre: Camille  
D.N.I.: 070635303913 (DNI Francés)  
Titulación:

- \* ESRA Sup'infograph
- \* Université Rennes II - Haute-Bretagne

### Situación profesional Actual:

• Senior Animator and Previz Artist en Kandor Graphics, Goleor.

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

**2009-2010:**  
character animator  
Mac Guff Ligne

Privately Held; Motion Pictures and Film industry

January 2010 – July 2010 (7 months)

Animation on TV commercial for "Vache qui rit", "Happy meal" ...  
Animation with Maya 2010.

Senior character animator  
Studio Hari

Motion Pictures and Film industry

December 2008 – November 2009 (1 year)

Animation on the animated serie "Leon, (t)erreur de la savane", directed by Alexandre So.  
Animation with 3DS Max 2009.

lead character animator  
Pasozebra Producciones

Animation industry

October 2008 – November 2008 (2 months)

Animation on Valentin's pilot, a childish animated serie directed by Raúl DIEZ.  
Animation with 3DS Max 9.

character animator  
Def2shoot

Privately Held; 51-200 employees; Motion Pictures and Film industry

May 2008 – September 2008 (5 months)

Animation on "Yona-Yona Penguin", animation feature film directed by RINTARO.  
Animation with XSI and Maya 8.

**CG Artist**  
**Sparx Animation**

**Privately Held; 51-200 employees; Animation industry**

**July 2007 – May 2008 (11 months)**

**Modeling, setup and SFX on "Igor", animation feature film directed by Tony LEONDIS.  
Work with Maya 8 and Fusion.**

**character animator**  
**Etranges Libellules**

**Computer Games industry**

**June 2007 – June 2007 (1 month)**

**Animations for the game Asterix aux jeux Olympiques.  
Animation with Maya.**

**OTROS :**

**Mauvais rôle (graduation film, Major promotion) [www.mauvais-role.com](http://www.mauvais-role.com)  
Jury award winner at Siggraph 2008  
Story board, Character design, Character modeling, setup, and Animation.  
Special prize at Siggraph 2007**

## Datos Personales:

Apellidos: Barbier  
Nombre: Adrien  
D.N.I.: Y14381018R (NIE)  
Titulación: Ecole Européenne Supérieure d'Animation

### Situación profesional Actual:

3D previz senior artist and animator at Kandor Graphics

### ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:

3D character animator  
Supamonks Studio  
June 2010 – June 2010 (1 month)  
Characters animation of the 3D cinematics of the Ubisoft's new game "Raving Rabbids : Travel in Time"

SPARX FX  
May 2010 – May 2010 (1 month)  
Animation of the 3D character "Credito" on a Cetelem TV spot.

3D character animator  
Mac Guff Ligne  
December 2009 – March 2010 (4 months)

MacDonald's TV ads, 3D character animation

3D character animator  
SolidAnim  
September 2009 – September 2009 (1 month)  
Facial characters animation on Ubisoft's "RUSE" game cinematics.

Partizan  
July 2009 – August 2009 (2 months)  
3D character animation on TV add for "France Television Numerique"

3D character animator  
"Moi j'aime la télévision"  
March 2009 – April 2009 (2 months)  
SFX animation of a dragon for the british TV serie "Genie in the house" (Nickelodéon).

3D character animator  
Mac Guff Ligne  
February 2009 – March 2009 (2 months)  
"Pat & Stanley" TV Serie (TF1)

3D character animator  
WIT studios  
January 2009 – January 2009 (1 month)

Commercials "Disneyland Paris"

3D character animator  
Mac Guff Ligne  
July 2008 – October 2008 (4 months)  
3D character animation on TV series "Pat & Stan"



**3D character animator**  
**Herold & Family**  
**January 2008 – June 2008 (6 months)**

**3D character animator on "The True Story of Puss'n Boots" movie**  
**(Pascal Herold , Jerome Deschamps)**

**3D character animator**  
**Escape Studio**  
**February 2007 – May 2007 (4 months)**

**3D character animator**  
**Attitude Studio (pour Trinity Films)**  
**January 2007 – January 2007 (1 month)**  
**Cartoon animation of Candia's cow skating TV spot.**

**3D character animator**  
**AOC Production**  
**December 2006 – December 2006 (1 month)**  
**cartoon characters animation , 3 x 20 seconds spots**

**3D character animator**  
**TeamTo**  
**April 2006 – September 2006 (6 months)**

**DATOS PERSONALES:**

Apellidos: Visedo Cañizares

Nombre: Jaime

D.N.I.: 23280505C

Titulación:

**Situación profesional Actual:**

*Supervisor de Previz* en *Kandor Graphics* y *senior animator*. *El Lince perdido*, *La Dama y La Muerte*, *Goleor*.

**ACTIVIDADES ANTERIORES DE CARACTER PROFESIONAL:**

Spot publicitario “*JUSTINE LEE*” (2006) para *Ron Cacique* - **Animador**

“*Low Standards*” (2005): Proyecto de serie de animación para la FOX – **Modelador y Artista de Layout**

2007-2009 **Genoma Animation** (Granada):

- “*SUCKERS: ADVENTURES BEHIND THE GLASS*”, serie Disney TV (Jetix)  
- **Dirección de arte, diseño de personajes** y realización de **animáticas Flash**

Otras experiencias laborales:

2007 **Ilustración** para campaña publicitaria de la **Fnac** de Sevilla a cargo de la empresa de publicidad **Kitchen** (Madrid).

2002-2007 **Diseñador gráfico y fotógrafo** para la Oficina Técnica de los **Festivales de Jazz** de Granada.

2003-2004 **Dibujante** para la campaña de promoción para **Cervezas Alhambra** (Granada.)

2003 **Diseñador gráfico** para la compañía discográfica **Karonte Records** (Madrid)

**OTROS MERITOS:**

2008 **Premio del Instituto de la Juventud** como Asociación Juvenil por la trayectoria y la proyección nacional de la revista *Gutter*

2007 **Premio al mejor Fanzine** por la revista *Gutter* en el **Salón Internacional de Cómics de Barcelona**

2007 **Mención especial** por el cortometraje *The Coin* en la I Edición de **Futura Film Festival**.

2006 **Accesit** en el certamen de cómics **del Instituto Andaluz de la Juventud** por *La maceta*.

2005 Preselección del cortometraje *The Coin* para los **British Animation Awards**.

2005 **2º Premio** por el cómic *Pintamonas: ¡Oh!* en el certamen nacional **La Ballena**, del Ayuntamiento de Parla (Madrid)

2005 **Premio al mejor guión** por el cómic *Pintamonas: ¡Oh!* en el certamen regional **Murcia Joven**.

2005 **Conferenciante** con motivo del Día Internacional del Libro en el IES Ibáñez Martín de Lorca (Murcia). Tema: *El lenguaje del cómic*.

2005 **Premio al mejor guión** por el cómic *Pot: de Pesca* en el certamen a nivel andaluz de cómic e ilustración **MálagaCrea**, en Málaga.

## CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL CURSO

D<sup>ª</sup>. Dolores Genaro Moya Directora Gerente de la Fundación Empresa Universidad de Granada

### CERTIFICA:

que la Fundación ha tenido como favorable la presentación del Master propio en Animación 3D de Personajes y pretende su aprobación como título propio de la Universidad de Granada por parte del Consejo social.

Y para que así conste, se expide la presente en Granada, a 15 de Marzo del 2011



Fundación  
General  
UGR Empresa

**Fdo. Dolores Genaro Moya**



D. Miguel Gea Megías, Director del Centro de Enseñanzas Virtuales de la  
Universidad de Granada

**AUTORIZA**

que por parte del Centro, se acuerda la cesión de las instalaciones  
necesarias para la realización del Máster Propio en Animación Profesional de  
Personajes 3D propuesto por el profesor D. Pedro Cano Olivares

Granada, 16 de Marzo de 2011





**D. José Parets Llorca**, Secretario/a del Departamento de **Lenguajes y Sistemas Informáticos** de la Universidad de Granada

**CERTIFICA:**

que en la Junta de Dirección del Departamento que tuvo lugar el día 29 de marzo de 2011, se aprobó la realización del curso **Máster Propio en Animación 3D de Personajes** propuesto por el Profesor Pedro Cano Olivares, en lo referente al contenido, participación de profesores, aspectos económicos y organización del mismo.

Y para que conste, se expide la presente en Granada, a 30 de marzo de 2011.

  
  
(Firma)



Escuela de Posgrado. Universidad de Granada  
Avenida de la Constitución, nº18  
(Pasaje Bajo) Edificio Elvira  
18071 Granada

En Granada a 31 de Marzo de 2011

Estimados Sres/as,

Adjunto remito la siguiente documentación para su estudio y posterior aprobación por el Consejo Social de la Universidad de Granada:

- Proyecto normalizado del Master propio en Animación 3D de Personajes
- Anexo al Proyecto Normalizado
- Estudio Económico
- Descripción de módulos
- Formato de carga de trabajo.
- Cv docentes externos
- Certificados de aprobación del curso.
- Certificado de Cestión de Instalaciones

Atentamente les saluda



Fdo. Cipriano Palomar García  
Área de Formación y Empleo