

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Proyectos II/ Projects II

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Proyectos / Projects
Denominación de la asignatura:	Proyectos II/ Projects II
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Diego Martínez Gómez; Pablo Miró Román
E-mail:	diego.gomez@u-tad.com ; pablo.miro@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

La materia Proyectos es una herramienta que posibilita al estudiante afianzar y reforzar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, el desarrollo de competencias de trabajo en equipo, y la adquisición de dinámicas de trabajo profesional. Permite a su vez un enfoque interdisciplinario, capacidades ambas absolutamente necesarias para completar su perfil profesional.

Es una materia que favorece la integración posterior del alumno al mundo laboral ya que en ella el estudiante realiza en gran medida el portafolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

Subject description:

This subject gives the student the knowledge regarding the procedures, the techniques and artistic digital tools for the creation of characters and digital environments, using the techniques of modelling for the tridimensional representation of virtual environments and the texturing and shading for the simulation of the representation of textures and object materials or digital characters unique to the animation world.

In the subject for digital creation techniques the student acquires also the knowledge and competences necessary for creating narrative contents, applying the principles of audiovisual language to a camera environment and 3D elements.

Descripción de la asignatura

En esta asignatura se pretende que el alumno adquiera los contenidos teóricos necesarios para la realización de proyectos, tanto en los procesos de producción, financiación y comercialización de un proyecto, así como los necesarios para la organización, control y seguimiento de la producción. La asignatura tiene como objetivo la realización de un trabajo en equipo concibiendo, planificando, desarrollando y produciendo contenidos de animación.

La dinámica permite a cada alumno centrar su trabajo en las áreas de mayor especialización relativas a la mención que hayan elegido y a su interés profesional, al mismo tiempo que aprender a comunicar su trabajo a otros compañeros, y entender también el trabajo especializado de otras áreas.

El seguimiento de los proyectos se realiza a través de reuniones semanales y de presentación de resultados parciales de forma periódica en función de los hitos planificados. En ellas los alumnos presentarán de forma interna al resto del equipo y a los profesores y tutores los contenidos desarrollados como parte del proyecto. Esta comunicación de resultados se desarrolla de forma continua para validar, y en su caso corregir, los progresos de cada proyecto.

Esta dinámica permite incentivar la participación y el esfuerzo en los alumnos. Facilita al alumno, además, el desarrollo de su portfolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

3. COMPETENCIAS

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG3.- Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital

CG5.- Analizar de forma general un contexto y, en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG6.- Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinares demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.

CG7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG8.- Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

CG9.- Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10.- Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG11.- Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CT1 - Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos

de desarrollo tecnológico.

CT2 - Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales

CT3 - Conocer los fundamentos hardware y software de los computadores y las redes de comunicación, así como los principios de almacenamiento y computación en la nube junto con su utilidad y aplicación a los proyectos de desarrollo de la economía digital

CT4 - Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

CE7 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE11.- Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE13.- Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.

CE14.- Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE15.- Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

CE18.- Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3D

CE 20.- Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D.

4. CONTENIDOS

Creación de una animática:

- Búsqueda y desarrollo de ideas
- El gag visual
- Planificación de una secuencia
- Elaboración de una animática de una secuencia basada en una situación autoconclusiva
- El *clean-up* de *storyboard* y las continuaciones
- El uso de audio en *scratch*

Creation of an animatic:

- *Search and idea development*
- *The visual gag*
- *Sequence direction*
- *Elaboration of an animatic for a sequence based on an auto-conclusive situation.*
- *Storyboard clean-up and in-betweens*
- *The use of scratch audio*

5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	10	100%
AF2 Clases Prácticas	10	100%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	10	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	30	0%
AF6: Actividades de Evaluación	5	100%
AF9: Seguimiento de Proyectos	10	100%

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	20%	40%

SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	70%
SE3 Prueba Objetiva	10%	40%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

HART, John (2008): The Art of the Storyboard. Focal Press.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Alberto (2010): Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia.

Bibliografía recomendada

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe (2004): Inspired 3D Short Film Production. Premier Press, Thomson Course Technology.