



## **GUÍA DOCENTE**

# **PROYECTOS II: CREACIÓN DE UNA ANIMÁTICA**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Proyectos II: creación de una animática</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	2º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	María Angela Iturriza Freire/maria.iturriza@u-tad.com Marta Martín Blanco/marta.martin@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## 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.

### 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.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

#### BÁSICAS Y GENERALES

CG11 - Conocer el marco legal de las profesiones asociadas a la titulación

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.

CG7 - Conocer los recursos de empleabilidad de las profesiones asociadas a la titulación.

CG8 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG10 - Plasmar ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CG6 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

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

#### TRANSVERSALES

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.

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

CT6 - Desarrollar proyectos en colaboración con un clima de trabajo en equipo basado en el respeto, la cooperación y la responsabilidad.

#### ESPECÍFICAS

CE16 - Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE17 - Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3D

CE18 - Idear, diseñar y plasmar, a través del dibujo, el diseño y construcción de los entornos, paisajes y escenarios para su construcción en 3D

CE6 - Usar los principios y técnicas de creación artística para la conceptualización, diseño y desarrollo de personajes, entornos, vehículos y props.

CE7 - 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.

CE10 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE11 - Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

CE12 - Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.

CE13 - Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE14 - Desarrollar diferentes tipos de guiones según el medio al que vayan dirigidos.

#### **Resultados de aprendizaje**

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Gestionar las diferentes fases de producción y el pipeline de un proyecto de animación digital conociendo el pipeline.
- Administrar el tiempo, los recursos y los procesos de trabajo en la planificación y el desarrollo de un proyecto de animación.
- Adaptar estilo de un proyecto a las necesidades de cada producción de animación.
- Resolver problemas derivados del trabajo en equipo en proyectos de animación de forma colaborativa.
- Aportar ideas creativas o innovadoras a los procesos establecidos de producción de un proyecto animación.
- Aplicar técnicas de ideación y creatividad a la producción artística tales como el estado de flujo o el pensamiento lateral.
- Elegir los recursos y procesos adecuados para el plan de producción de un proyecto de animación.
- Transmitir de forma gráfica información compleja sintentizando a través de texto e imagen para la creación de dossiers, pitches y otros documentos sobre un proyecto de animación.
- Organizar la información para la presentación efectiva de una idea ideas en briefings, revisiones, pitches o portfolios.
- Crear narrativas audiovisuales a través de la aplicación de los principios de composición del plano y la escena del lenguaje audiovisual.
- Crear imágenes digitales estáticas o en movimiento con calidad profesional mediante flujos de trabajo óptimos y adecuados al proyecto en cuestión.
- Planificar secuencias y acciones mediante una configuración que tenga en cuenta la puesta en escena en cámara, el punto de vista del narrador y los ritmos narrativos.
- Identificar los requisitos de software y hardware necesarios para la iluminación, el renderizado y la composición.
- Elaborar un portfolio o demo reel con los trabajos realizados por el alumno durante los estudios para mostrar sus habilidades profesionales y creativas dentro del ámbito de la animación.
- Emplear correctamente las fases de documentación, sinopsis, tratamiento, escaleta, guion literario y guion técnico en la escritura de un guión audiovisual.
- Utilizar los movimientos de cámara, los tipos de plano, puesta en escena y demás recursos formales en la creación de un guión audiovisual.
- Corregir los elementos susceptibles de mejora durante las fases de escritura de un guion.
- Crear storyboards y animáticas que transmitan situaciones narrativas a través de la imagen.
- Desarrollar concept arts mediante la utilización de herramientas digitales.
- Integrar las técnicas básicas de montaje y edición para una adecuada comprensión de las estructuras narrativas audiovisuales.

- Reconocer los requisitos de software y hardware que satisfacen las necesidades de un proyecto y sus exigencias de almacenamiento en la nube.

## **CONTENIDO**

- 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

## **TEMARIO**

Unidad 1- Encontrar La idea

- Buscando "la idea" (crear, conceptualizar).
- Visualizando. Moodboard. Color script.
- Guía de Estilo.
- Transmitir: Storytelling.
- El gag visual.

Unidad 2- Trabajo individual

- Desarrollo de una idea individual
- Realización de una animatic individual

Unidad 3- Trabajo en equipo: Realización de nua animática

- reparto de tareas
- Trabajas sobre una secuencia en la que se aplicará todo lo aprendido en el curso.
- Pitch

## **ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES**

## Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	16,00	16,00
<i>Clases Prácticas</i>	11,00	11,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	6,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	22,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,00	3,00
<i>Seguimiento de Proyectos</i>	17,00	17,00
<b>TOTAL</b>	<b>75</b>	<b>47</b>

## Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamific

## DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-4 semanas

Tema 2- 5 semanas

Tema 3- 5 semanas

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	40
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	70
<i>Prueba Objetiva</i>	10	40

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	70	70
<i>Prueba Objetiva</i>	10	10

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Presentar las tareas a tiempo es fundamental. Habrá 10 minutos de gracia. Los estudiantes pueden entregar trabajos hasta 24 horas tarde, pero recibirán una penalización de calificación determinada por el profesor. Pasadas esas 24 horas no se admitirá ningún trabajo.

Cualquier caso de plagio detectado en trabajos o exámenes supondrá recibir una calificación suspensiva de cero en dicho envío, informar al profesorado y coordinadores académicos y aplicar la normativa vigente, lo que puede conllevar sanciones muy graves.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

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



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

Bibliografía recomendada:

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

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Tipología del aula**

Teórica

### **Materiales:**

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

### **Software:**

Photoshop, toon boom Harmony, procreate