Competencias y salidas profesionales

Grado en Animación

Competencias

Competencias básicas

- 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.

Competencias generales

- CG11 - Conocer el marco legal de las profesiones asociadas a la titulación.
- CG1 - Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.
- CG2 - Conocer el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito artístico digital.
- CG3 - Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital.
- CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.
- 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 con 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. 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.

Competencias 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.

Competencias específicas

- CE15 - Identificar y diferenciar los estilos y periodos en la historia del cine y de la animación.
- 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.
- CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.
- CE19 - Aplicar diferentes técnicas de animación experimental, para la realización de una animación de acuerdo al estilo artístico y narrativo buscado.

- CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.
- CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.
- CE3 - Conocer y representar la anatomía, la forma y la proporción del cuerpo humano.
- CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.
- 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.
- CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.
- CE9 - Usar las técnicas del modelado para la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño
- 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.

Salidas profesionales

- **Generales**
    - o Guionistas
    - o Desarrolladores visuales
    - o Directores de arte
    - o Ayudante, coordinador, o jefe de producción
    - o Artista de previz y layout
    - o Director creativo
    - o Ayudante de dirección
    - o Editor de vídeo
    - o Concept artista
    - o Generalista 3D
    - o Render artista

- **Animación 2D**
    - Artista de storyboard
    - Diseñador de personajes
    - Animador 2D
    - Artista de entornos
    - Diseñador de fondos
    - 2D Effects
    - Artista de layout 2D
    - Clean Up
    - Artista de paint o prep
    - Intercalador o inbetweener
    - Artista de ink and paint
    - Artista de rotoscopiado
    - Artista de composión y efectos 2D

- **Animación 3D**
    - Modelador 3D
    - Animador 3D de personajes
    - Artista de layout 3D
    - Artista de shading y texturizado
    - Artista de iluminación y composición
    - Animador de crowds
    - Rigger
    - Artista de VFX
    - Desarrollador de efectos especiales
    - Artista de character FX
    - Artistas de simulación de pelo y telas
    - Diseñador de fondos
    - Matte Painter
    - Technical artist
    - Rendering TD

- **Arte para videojuegos**
    - Desarrolladores visuales de videojuegos
    - Concept artist de videojuegos
    - Modelador de videojuegos
    - Artista de texturizado y shading de videojuegos
    - Rigger de videojeugos
    - Animador de videojuegos 2D y 3D (incluyendo cinemáticas y gameplays)
    - Artista de FX de videojuegos
    - Artista de iluminación y composición de videojuegos