GUÍA DOCENTE

PROYECTOS III: PREPRODUCCIÓN PARA LA CREACIÓN DE UN CORTOMETRAJE Y/O DE ARTE PARA VIDEOJUEGOS Y SISTEMAS INMERSIVOS

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Proyectos III: preproducción para la creación de un cortometraje y/o de arte para videojuegos y sistemas inmersivos
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Proyectos
Curso:	3
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Julian Larrauri/julian.larrauri@u-tad.com Rubén Sánchez Trigos/ruben.sanchez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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

La asignatura de Proyectos sirve como nexo de unión, integrando todos los conocimientos adquiridos a lo largo del grado. Durante el curso, los estudiantes aprenderán el proceso de formación de equipos, desarrollo de ideas, investigación y desarrollo.

Proyectos III simula el entorno de trabajo de un equipo profesional, donde los estudiantes desarrollarán habilidades de comunicación, gestión del tiempo, organización y división de tareas, así como la aplicación de los conocimientos técnicos adquiridos.

A lo largo del curso, los equipos de proyecto se centrarán en el proceso de preproducción de sus propuestas, continuando y completando sus proyectos durante el curso siguiente.

Mención Videojuegos: En el caso específico del Grado en Animación, con especialización en Videojuegos, Proyectos III se centra en la creación de recursos y materiales artísticos aplicados a la preproducción de los videojuegos propuestos.Y se imparte conjuntamente con los departamentos de Diseño e Ingeniería

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

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 titulacion.

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 dosieres, 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

· Presentación de la propuesta:pitch de la idea

· Producción y gestión de proyectos de animación y de arte para videojuegos y sistemas inmersivos:

o Seguimiento de la preproducción

o Dinámicas de trabajo y revisiones artísticas (dailies)

· Procesos de preproducción

o Desarrollo de la narrativa: la previsualización y el layout

o Análisis, investigación y creación de los personajes y entornos

o Grabación de voces y diseño de la banda sonora

TEMARIO

2D:

Tema 1: Preproducción de un cortometraje:

-Revisión y finalización de la dirección artística:

-Hojas de modelo finales

-Concepts de fondos

-Estilo visual

-Colorkeys y paletas de colores

-Taller de cut-out

Tema 2: Producción de un cortometraje:

-2D layout

Tema 3:Test de animación de una escena seleccionada: del rough al clean-up

3D:

Tema 1: Preproducción de un cortometraje:

-Revisión y finalización de la dirección artística:

-Revisión de diseños de personajes y modelos en baja (2 semanas)

-Estilo visual

-Colour keys

-Modelos en alta

-Escenarios en baja

- Topología

-Rig de personajes

-Escenarios en alta

-Texturing & shading

Tema 2: Producción de un cortometraje:

-Layout 3D

Tema 3:Test de animación de una escena seleccionada : del blocking al refined

Arte para videojuegos:

Unidad 1: Introducción a los proyectos

Unidad 2: Lluvia de ideas para el proyecto I

Unidad 3: Preproducción del proyecto I

Unidad 4: Lluvia de ideas para el proyecto II

Unidad 5: Preproducción del proyecto II

Unidad 6: Cierre del proyecto

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	10	10
Clases Prácticas	22	22
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	12	0

Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	66	0
Actividades de Evaluación	6	6
Seguimiento de Proyectos	34	34

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

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

2D y 3D:

Tema 1-6 semanas

Tema 2- 6 semanas

Tema 3- 6 semanas

Arte para videojuegos:

Unidad 1: 1 semana

Unidad 2: 1 semana

Unidad 3: 4 semanas

Unidad 4: 1 semana

Unidad 5: 4 semanas

Unidad 6: 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	20	20
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40	40
Prueba Objetiva	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

2D y 3D:

-Cada equipo de producción de cortometraje debe estar formado por: al menos dos codirectores y al menos un productor. No hay restricciones para incluir a más personas en el papel de codirectores o coproductores.

-La función de los codirectores es: tomar decisiones artísticas y narrativas; revisar los encargos y proporcionar comentarios; aprobar las tomas; dirigir al equipo.

-El papel del productor es: gestionar la producción; asignar tareas al equipo; garantizar que la producción se ajuste al calendario.

-Los directores y los productores deben mantener una estrecha comunicación durante toda la producción del cortometraje. Por lo tanto: los codirectores no pueden tomar decisiones sin consultar antes con producción.

-Es mucho más importante que un cortometraje esté acabado a que un plano sea perfecto por acumulación de retrasos.

-Nadie puede ignorar la planificación y las tareas establecidas por el productor, ni siquiera los codirectores.

-Toda detección de plagio en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.

-Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

-Cuando un proyecto de cortometraje se retrasa / va con retraso:

Los codirectores pierden autonomía para tomar decisiones y el productor se hace cargo del proyecto hasta que este vuelve a estar en calendario.

El productor adquiere el poder de aumentar las cuotas y aprobar los planos.

Los codirectores sólo pueden pedir un máximo de una revisión en todos los procesos, excepto: dos revisiones en la fase de animación en blocking, un máximo de una en la fase de blocking+ y un máximo de una en la fase de refined.

Tras el número máximo de revisiones, el productor puede aprobar los planos aunque los codirectores no estén de acuerdo.

Sólo cuando la producción del proyecto de cortometraje vuelva a estar dentro de plazo, el productor podrá acordar (si lo considera oportuno) que se revisen de nuevo algunas de las tomas aprobadas o elementos con los que los codirectores estaban menos contentos (los llamados planos "Could-Be-Better" o CBB).

Ningún equipo puede decidir de forma unilateral cancelar un proyecto de videojuego o cortometraje. Tiene que ser decisión del supervisor de la asignatura.

Arte para videojuegos:

Los estudiantes deberán asistir al menos al 80 % de las clases para poder realizar el examen final.

El profesor se reserva el derecho de decidir cómo se evaluará la participación en clase.

Una vez finalizado el primer prototipo, los estudiantes podrán decidir si continúan en el mismo equipo o forman un nuevo grupo.

Si un proyecto se considera inadecuado y obtiene una calificación de suspenso, todos los miembros del equipo recibirán una calificación de suspenso. En casos excepcionales, el profesor podrá considerar eximir a uno o más miembros del equipo de esta penalización.

Del mismo modo, un equipo puede presentar un proyecto que sea aprobado, pero en el que se determine que uno o más de sus miembros no han realizado correctamente las tareas que tenían asignadas. En esta situación, excepcionalmente, un estudiante podrá recibir una calificación de suspenso aunque el proyecto haya sido aprobado.

Todos los miembros del equipo aprobarán o suspenderán en función del resultado del proyecto. No obstante, las calificaciones individuales variarán en función de la contribución de cada estudiante.

El equipo elegido para el segundo prototipo será el mismo que continuará trabajando durante el siguiente curso académico.

Si se obtiene una calificación inferior a 5 en la convocatoria ordinaria, la convocatoria extraordinaria consistirá en la propuesta de un nuevo proyecto para el siguiente curso académico. Para esta propuesta, los estudiantes podrán formar un nuevo grupo o trabajar de manera individual.

Si se aprueba la convocatoria extraordinaria, el grupo se mantendrá y la idea presentada deberá desarrollarse y completarse durante el siguiente curso académico.

Si se suspende la convocatoria extraordinaria, el grupo se disolverá y los estudiantes podrán incorporarse a otro equipo durante la siguiente asignatura de Proyectos III.

Cualquier detección de plagio, copia o uso de inteligencia artificial (IA) supondrá una calificación de 0 en el trabajo o examen, así como la comunicación del caso a la facultad y al coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que podrá conllevar sanciones de carácter muy grave para la persona responsable.

No está permitido utilizar smartphones, teléfonos móviles ni relojes inteligentes durante los exámenes.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Simon, Mark A. Producing independent 2D character animation: making & selling a short film. Taylor & Francis, 2013.

White, Tony. How to make animated films: Tony White's masterclass course on the

traditional principles of animation. Taylor & Francis, 2013.

Bibliografía recomendada:

Winder, C- Dowlatabadi, Z. (2020). Producing Animation. Ed. CRC Press.

Catmull, E. (2014). Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá. Ed. Conecta.

Briggs, Cheryl. Animating short stories: narrative techniques and visual design. Bloomsbury Publishing, 2021.

Levy, David B. Directing Animation. Allworth Press US, 2010.

Plympton, Bill. Make toons that sell without selling out. CRC Press, 2022.

Subotnick, Steven. Animation in the home digital studio. Taylor & Francis, 2012.

White, Tony. Animation from pencils to pixels: Classical techniques for the digital animator. CRC Press, 2012.

Winder, Catherine; Dowlatabadi, Zahra; Miller-Zarneke, Tracey. Producing Animation. CRC Press, 2020.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Dependiendo de la mención se usará un determinado tipo de aula

Materiales:

Dependiendo de la mención se usarán un determinado material y software, esto estará determinado por los profesores.

Software:

Posibles software a utilizar en las distintas especialidades:

Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Toon Boom Harmony, Blender, Unity. Unreal Engine.