

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2017
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Torelló Oliver, Josep
Otros: Fábregas Ruesgas, Juan José
Bigas Tañà, Miquel

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

CEAAD 8. Relacionar y aplicar los principios de la narrativa audiovisual y emplear las diversas técnicas asociadas.

CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.

CEAAD 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.

CEAAD 12. Implementar y gestionar proyectos de diseño y animación incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.

CEAAD 7. Aplicar técnicas de modelado y animación avanzada, postproducción y efectos especiales para la elaboración de contenidos digitales y/o su inclusión en ámbitos profesionales del arte digital como en la industria cinematográfica y la del videojuego.

CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.

CEAAD 10. Identificar el proceso de dirección y producción de los diferentes proyectos artísticos del ámbito digital, las metodologías existentes, los roles implicados y sus funciones.

Transversales:

04 COE. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.

06 URI. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.

01 EIN. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

05 TEQ. TRABAJO EN EQUIPO: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar ya sea como un miembro más, o realizando tareas de dirección con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo

804330 - PBL1-A - Proyecto I

y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

07 AAT. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de películas de stop motion.
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos audiovisuales.
3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto audiovisual, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase.
4. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.
5. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.
6. Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
7. Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
8. Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
9. Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	14h	9.33%
	Horas grupo mediano:	18h	12.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	28h	18.67%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Contenidos

Fase 0. Inici	Dedicación: 8h Grupo grande/Teoría: 8h
Descripción: contenido castellano	
Fase 1. Preproducció: Localitzacions i pla de rodatge	Dedicación: 12h Grupo grande/Teoría: 12h
Descripción: contenido castellano	
Fase 2. Producció: Producció d'imatges	Dedicación: 20h Grupo grande/Teoría: 20h
Descripción: contenido castellano	
Fase 3. Postproducció	Dedicación: 16h Grupo grande/Teoría: 16h
Descripción: contenido castellano	

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Bibliografía

Básica:

Salter, James. L'art de la ficció. Sobre llegir i escriure. Barcelona: L'altra, 2016. ISBN 978-84-946556-0-9.

Chion, M. Como se escribe un guión. Madrid : Cátedra, 1998. ISBN 8437607647.

McKee, R. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba, 2012. ISBN 9788484284468.

Kniberg, H., Skarin, M., de Mary Poppendieck, P., & Anderson, D.. Kanban y Scrum?obteniendo lo mejor de ambos. Prólogo de Mary Poppendieck & David Anderson. EEUU: C4Media Inc, 2010.

Schwaber, K.; Sutherland, J. . La Guía Definitiva de Scrum: Las Reglas del Juego [en línea]. 2013 Disponible a: <<http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Spanish.pdf#zoom=100>>.

Purves, Barry. Stop motion. Barcelona: Blume, 2011. ISBN 9788480769617.

Ternan, Melvyn. Animación Stop motion: Como hacer y compartir videos creativos. Barcelona: Promopress, 2014. ISBN 9788415967033.

Shaw, Susannah. Stop Motion Craft skills for model animation. Boca Raton, 2017. ISBN 978-1-138-77931-0.

Complementaria:

Duran, Jaume. El cine de animación estadounidense. Barcelona: UOC, 2016. ISBN 9788491161318.