Guía docente
804390 - PBL1A - Proyecto 1: Stop Motion

Última modificación: 12/07/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: López Caballero, Carolina

Otros: Bigas Tañà, Miquel

METODOLOGÍAS DOCENTES

Aprendizaje basado en proyectos.
Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.
Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.

-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.

-Trabajo autónomo.
Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiando, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.

-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar los procedimientos implicados en la gestión de proyectos audiovisuales y ser capaz de planificar y gestionar un proyecto utilizando como soporte herramientas de gestión de proyectos.
- Planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos del ámbito del diseño, la animación y el arte digital, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- Identificar las características básicas sobre las organizaciones y reconocer los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades, con una visión de implementación de proceso y de mercado que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
- Aplicar en el desarrollo de un proyecto, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios adquiridos en las materias cursadas.
- Desarrollar las competencias personales y sociales apropiadas para el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos audiovisuales y dominarlas en el nivel correspondiente al proyecto en curso.
- Utilizar conocimientos y habilidades estratégicas para la creación y gestión de proyectos, aplicar soluciones sistémicas a problemas complejos y diseñar y gestionar la innovación en la organización.
- Desarrollar proyectos artísticos y tecnológicos audiovisuales libres de estereotipos sexistas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Fase 1. Introducción al stop motion

Descripción:
1. Introducción a la animación stop motion
2. Autores y títulos destacados
3. Gestión de proyectos 1
4. Introducción a la técnica del stop motion
5. Idea y Storyline

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 2. Preproducció: Localitzaciones y plan de rodaje

Descripción:
1- Software y equipación fotográfica
2- Guion gráfico: Storyboard
3- Técnica fotográfica aplicada al stop motion (enfoque, profundidad de campo, nitidez)
4- Gestión de proyecto 2
5- Pitch de proyecto (2 sesiones)

Dedicación: 35h
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 3. Producción: Producción de imágenes

Descripción:
1- Producción de imágenes en localización exterior. Iluminación natural.
2- Producción de imágenes en localización interior. Iluminación natural e iluminación artificial.
3- Monográfico stop motion.
4- Producción de imágenes a plató y recursos técnicos.
5- Gestión de proyectos. Revisión plano de rodaje.
6- Análisis y revisión de imágenes producidas.

Dedicación: 45h
Grupo grande/Teoría: 25h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 4. Postproducción

Descripción:
1- Montaje
2- Efectos visuales
3- Sonido y música
4- Corrección de color

Dedicación: 40h
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 25h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Habrá diferentes puntos de revisión para saber si los alumnos están trabajando en la dirección adecuada:

Fase de preproducción (15%)
Fase de producción (25%)
Fase de postproducción (15%)
Entrega final y presentación profesional (25%)
Gestión de proyectos (10%)
Participación y actitud de aprendizaje (10%)

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

La entrega fuera de plazo de las entregas o del proyecto final conlleva suspenderla.
Atendiendo a la naturaleza de la asignatura y el carácter universitario de la titulación se valorará tanto el contenido de la memoria como su correcta redacción y maquetación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Culhane, Shamus. Animation : from script to screen . New York : St. Martin's Press, 1988. ISBN 0-312-05052-6.

Complementaria:
- Duran, Jaume. El cine de animación estadounidense . Primera edición en formato digital: marzo 2016. ©2016. ISBN 9788491161318.