

804340 - PBL2-A - Projecte II

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2018
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

Responsable: Gómez Salamanca, Daniel

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEAAD 1. Analitzar la història i evolució de l'art digital i identificar els diferents estils i períodes dels valors estètics i culturals de la societat.

CEAAD 2. Representar de forma esquemàtica i visual conceptes, idees i / o dades complexes a partir d'habilitats personals i referències externes, amb l'objectiu de transmetre atractiu, originalitat i creativitat.

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEAAD 4. Dominar les bases de la il·luminació, la fotografia i el tractament digital per dissenyar i desenvolupar productes artístics, audiovisuals i d'animació.

CEAAD 5. Aplicar les metodologies de disseny d'interfícies gràfiques d'una aplicació interactiva, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat i tenint en compte el públic i les diferents plataformes a les que pot anar dirigida.

CEAAD 6. Dissenyar, modelar, texturitzar i animar objectes, personatges i escenes 2D i 3D per a la seva inclusió en projectes digitals, seqüències audiovisuals i videojocs.

CEAAD 10. Identificar el procés de direcció i producció dels diferents projectes artístics de l'àmbit digital, les metodologies existents, els rols implicats i les seves funcions.

CEAAD 12. Implementar i gestionar projectes de disseny i animació incloent la planificació, direcció, execució i la seva avaluació.

Transversals:

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

01 EIN. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ: Conèixer i comprendre l'organització d'una empresa i les ciències que regeixen la seva activitat; capacitat per comprendre les regles laborals i les relacions entre la planificació, les estratègies industrials i comercials, la qualitat i el benefici.

02 SCS. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; habilitat per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.

804340 - PBL2-A - Projecte II

Metodologies docents

-Aprentatge basat en projectes.

Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.

Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.

Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Ser capaç de planificar, concebre, desplegar i dirigir projectes de l'àmbit del disseny, l'animació i l'art digital, liderant la seva posada en marxa i la seva millora contínua i valorant el seu impacte econòmic i social.
- Mostrar comprensió dels conceptes i procediments implicats en la gestió de projectes audiovisuals i, ser capaç de planificar i gestionar un projecte utilitzant com a suport eines de gestió de projectes.
- Ser capaç d'aplicar en el desenvolupament d'un projecte, els coneixements teòrics i pràctics necessaris adquirits en les matèries cursades.
- Ser capaç de dissenyar i desenvolupar diferents projectes d'animació 2D i 3D.
- Mostrar comprensió sobre la importància de la negociació, els hàbits de treball efectius, el lideratge i les habilitats de comunicació en tot l'entorn d'un projecte de disseny i animació.
- Mostrar coneixement de les competències personals i socials apropiades per al treball en equip en el desenvolupament de projectes audiovisuals i, domini de les mateixes en el nivell corresponent al projecte en curs.
- Tenir iniciativa i adquirir coneixements bàsics sobre les organitzacions i familiaritzar-se amb els instruments i tècniques, tant de generació d'idees com de gestió, que permetin resoldre problemes coneguts i generar oportunitats.
- Prendre iniciatives que generin oportunitats, nous objectes o solucions noves, amb una visió d'implementació de procés i de mercat, i que impliqui i faci partícips als altres en projectes que s'han de desenvolupar.
- Utilitzar coneixements i habilitats estratègiques per a la creació i gestió de projectes, aplicar solucions sistèmiques a problemes complexos i dissenyar i gestionar la innovació en l'organització.
- Analitzar sistèmicament i críticament la situació global, atenent la sostenibilitat de forma interdisciplinària així com el desenvolupament humà sostenible, i reconèixer les implicacions socials i ambientals de l'activitat professional del mateix àmbit.
- Aplicar criteris de sostenibilitat i els codis deontològics de la professió en el disseny i l'avaluació de les solucions tecnològiques.
- Tenir en compte les dimensions social, econòmica i ambiental en aplicar solucions i dur a terme projectes coherents amb el desenvolupament humà i la sostenibilitat.
- Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada a les qüestions formulades i redactar textos de nivell tècnic elevat.
- Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
- Comunicar-se de manera clara i eficient en presentacions orals i escrites adaptades al tipus de públic i als objectius de la comunicació, utilitzant les estratègies i els mitjans adequats.
- Participar en el treball en equip i col·laborar, un cop identificats els objectius i les responsabilitats col·lectives i individuals, i decidir conjuntament l'estratègia que s'ha de seguir.

804340 - PBL2-A - Projecte II

- Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.
- Dirigir i dinamitzar grups de treball, resolent-ne possibles conflictes, valorant el treball fet amb les altres persones i avaluant l'efectivitat de l'equip així com la presentació dels resultats generats.
- Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.
- Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar les referències bibliogràfiques, dissenyar i executar una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

| | | | |
|-----------------------|-----------------------------|-----|--------|
| Dedicació total: 150h | Hores grup gran: | 14h | 9.33% |
| | Hores grup mitjà: | 18h | 12.00% |
| | Hores grup petit: | 0h | 0.00% |
| | Hores activitats dirigides: | 28h | 18.67% |
| | Hores aprenentatge autònom: | 90h | 60.00% |

804340 - PBL2-A - Projecte II

Continguts

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Disseny de videojocs 2D</p> | <p>Dedicació: 30h</p> <p>Grup gran/Teoria: 6h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 18h</p> |
| <p>Descripció: Planificació i metodologia de treball Disseny de videojocs Gamedesign document Anàlisi de casos i referents</p> | |
| <p>Desenvolupament artístic</p> | <p>Dedicació: 40h</p> <p>Grup gran/Teoria: 4h Grup mitjà/Pràctiques: 4h Activitats dirigides: 8h Aprentatge autònom: 24h</p> |
| <p>Descripció: Concept art Disseny de personatges Disseny d'escenaris Assets</p> | |
| <p>Animació</p> | <p>Dedicació: 40h</p> <p>Grup gran/Teoria: 6h Grup mitjà/Pràctiques: 5h Activitats dirigides: 5h Aprentatge autònom: 24h</p> |
| <p>Descripció: Animació de personatges Assets animats Sprites</p> | |

804340 - PBL2-A - Projecte II

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Disseny d'interfície</p> | <p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 2h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 12h</p> |
| <p>Descripció: Target Estructura de la interfície Definició d'interaccions Testeig de la interfície</p> | |
| <p>Video de presentació</p> | <p>Dedicació: 20h Grup gran/Teoria: 2h Activitats dirigides: 6h Aprentatge autònom: 12h</p> |
| <p>Descripció: Desenvolupament d'una animación inicial/presentació del videojoc</p> | |

Sistema de qualificació

- Gamedesign i concept art (15%)
- Disseny de personatges i escenaris (15%)
- Animació (15%)
- Entrega final i presentació (35%)
- Gestió de projectes (10%)
- Participació i actitud d'aprenentatge (10%)

804340 - PBL2-A - Projecte II

Bibliografia

Bàsica:

Wright, Lawrence. Character design for mobile devices: mobile games, sprites and pixel. Focal Press, 2006. ISBN 9780240808086.

Méndez, Sebastian. 1x1: pixel-based illustration & design. Mark Batty, 2004. ISBN 9780972563628.

Bendinelli, J.; Günzel, S. Push start: the art of video game. Earbooks, 2014. ISBN 9783943573091.

Williams, Richard. The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. 4th ed. Farrar, Straus and Giroux, 2012. ISBN 9780865478978.

Complementària:

Caldwell, Ben. Action! cartooning. Sterling, 2004. ISBN 9780806987392.

Altres recursos:

Enllaç web

<http://esotericsoftware.com/spine-documentation>

Spine documentation