

804343 - PBL3-A - Projecte 3

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2019
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

Responsable: Fonts González, Elisabet

Altres: Bolarín Molina, Salvador

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 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 N1. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA - Nivell 1: Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada les qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.

02 SCS N3. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL - Nivell 3: 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.

05 TEQ N2. TREBALL EN EQUIP - Nivell 2: Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint-hi la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.

06 URI N3. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 3: Planificar i utilitzar la informació necessària per a un treball acadèmic (per exemple, per al treball de fi de grau) a partir d'una reflexió crítica sobre els recursos d'informació utilitzats.

07 AAT N3. APRENENTATGE AUTÒNOM - Nivell 3: Aplicar els coneixements assolits a la realització d'una tasca en funció de la pertinència i la importància, decidint la manera de dur-la a terme i el temps que cal dedicar-hi i seleccionant-ne les fonts d'informació més adequades.

804343 - PBL3-A - Projecte 3

Metodologies docents

- Aprenentatge 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'envoltant 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 participis 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 sistemàticament 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.
- Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.

804343 - PBL3-A - Projecte 3

- 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 espe

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%

804343 - PBL3-A - Projecte 3

Continguts

<p>PREPRODUCCIÓ</p>	<p>Dedicació: 50h</p> <p>Grup gran/Teoria: 10h Activitats dirigides: 10h Aprentatge autònom: 30h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estructura Narrativa. Tipus GAPS ("Personatge en conflicte amb sí mateix") - Referències visuals - Storyboard. Establiment de número de plans - Animàtica. Analitzar la complexitat del projecte - Planificació. Calendaris i Producció 	
<p>PRODUCCIÓ</p>	<p>Dedicació: 75h</p> <p>Grup gran/Teoria: 13h 20m Activitats dirigides: 16h 40m Aprentatge autònom: 45h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disseny de personatge: referències visuals, creació 2D i paleta de colors - Modelat 3D: personatges, props i entorn (Ciclorama) - Crear UV - Materials i Iluminació (Look Dev) - Rig del personatge - Animació: creació del layout a partir de l'animàtica - Efectes - Render 	
<p>POSTPRODUCCIÓ</p>	<p>Dedicació: 25h</p> <p>Grup gran/Teoria: 3h 20m Activitats dirigides: 6h 40m Aprentatge autònom: 15h</p>
<p>Descripció:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composició - Edició i so 	

804343 - PBL3-A - Projecte 3

Sistema de qualificació

1. Control en acabar la preproducció. Lliurament de tot el material generat per equips. 20%.
2. Control Look Dev amb un frame renderitzat. (Incloent, llums i materials). Lliurament individual.20%.
3. Lliurament final del projecte. 50% desglossat en:
 - Projecte - 30%
 - Memòria - 10%
 - Presentació - 10%
4. Participació i actitud d'aprenentatge. 10%

Bibliografia

Bàsica:

- Williams, Richard. The Animator's Survival Kit. Expanded ed.. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 9780571238347.
- Sito, Tom. Timing for Animation. Focal Press, 2013.
- Thomas, F.; Johnston, O.. The illusion of life: Disney Animation. New York: Hyperion, 1995.
- Osipa, Jason. Stop staring : facial modeling and animation done right . 2a ed. Indianapolis, Indiana : Wiley, 2007. ISBN 9780471789208.
- Lutha, E.; Roy, K.. How to cheat in Maya 2012: tools and techniques for character animation. Waltham, MA: Focal Press, 2011.
- Docter, Pete.. Walt Disney Animation Studios: The Archive Series. Walt Disney's Nine Old Men. USA: Box Gtf DI. Hachette Book Group, 2014.
- Deja, Andreas. The Nine Old Men: Lessons, Techniques and Inspiration from Disney's Great Animators. 2015.

Complementària:

- Hooks, Ed. Acting for Animators. London: Routledge, 2011.