

804340 - PBL2-A - Proyecto II

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: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Gómez Salamanca, Daniel

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEAAD 1. Analizar la historia y evolución del arte digital e identificar los diferentes estilos y periodos de los valores estéticos y culturales de la sociedad.
- 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 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
- 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 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
- CEAAD 6. Diseñar, modelar, texturizar y animar objetos, personajes y escenas 2D y 3D para su inclusión en proyectos digitales, secuencias audiovisuales y videojuegos.
- 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.
- CEAAD 12. Implementar y gestionar proyectos de diseño y animación incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.

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

804340 - PBL2-A - Proyecto II

enseñanza.

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

- Ser capaz de 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.
- Mostrar comprensión de los conceptos y 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.
- Ser capaz de aplicar en el desarrollo de un proyecto, los conocimientos teóricos y prácticos necesarios adquiridos en las materias cursadas.
- Ser capaz de diseñar y desarrollar diferentes proyectos de animación 2D y 3D.
- Mostrar comprensión acerca de la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todo el envolvente de un proyecto de diseño y animación.
- Mostrar conocimiento de las competencias personales y sociales apropiadas para el trabajo en equipo en el desarrollo de proyectos audiovisuales y, dominio de las mismas en el nivel correspondiente al proyecto en curso.
- Tener iniciativa y adquirir conocimientos básicos sobre las organizaciones y familiarizarse con los instrumentos y técnicas, tanto de generación de ideas como de gestión, que permitan resolver problemas conocidos y generar oportunidades.
- Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
- 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.
- Analizar sistémica y críticamente la situación global, atendiendo la sostenibilidad de forma interdisciplinaria así como el desarrollo humano sostenible, y reconocer las implicaciones sociales y ambientales de la actividad profesional del mismo ámbito.
- Aplicar criterios de sostenibilidad y los códigos deontológicos de la profesión en el diseño y la evaluación de las soluciones tecnológicas.
- Tener en cuenta las dimensiones social, económica y ambiental al aplicar soluciones y llevar a cabo proyectos coherentes con el desarrollo humano y la sostenibilidad.
- Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel técnico elevado.
- Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un

804340 - PBL2-A - Proyecto II

contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público y a los objetivos de la comunicación, utilizando las estrategias y los medios adecuados.
- Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez identificados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir.
- Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
- Dirigir y dinamizar grupos de trabajo, resolviendo posibles conflictos, valorando el trabajo hecho con las otras personas y evaluando la efectividad del equipo así como la presentación de los resultados generados.
- Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
- 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 especiali

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%

804340 - PBL2-A - Proyecto II

Contenidos

<p>Diseño de videojuegos 2D</p>	<p>Dedicación: 30h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 6h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción:</p> <p>Planificación y metodología de trabajo Diseño de videojuegos Gamedesign document Anàlisi de casos y referentes</p>	
<p>Desarrollo artístico</p>	<p>Dedicación: 40h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 4h Grupo mediano/Prácticas: 4h Actividades dirigidas: 8h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción:</p> <p>Concept art Diseño de personajes Diseño de escenarios Assets</p>	
<p>Animación</p>	<p>Dedicación: 40h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 6h Grupo mediano/Prácticas: 5h Actividades dirigidas: 5h Aprendizaje autónomo: 24h</p>
<p>Descripción:</p> <p>Animación de personajes Assets animados Sprites</p>	

804340 - PBL2-A - Proyecto II

<p>Diseño de la interfície</p>	<p>Dedicación: 20h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> Target Estructura de la interfície Definición de interacciones Testeo de la interfície 	
<p>Video de presentación</p>	<p>Dedicación: 20h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 2h Actividades dirigidas: 6h Aprendizaje autónomo: 12h</p>
<p>Descripción:</p> <p>Desarrollo de una animación inicial/presentación del videojuego</p>	

Sistema de calificación

- Gamedesign y concept art (15%)
- Diseño de personajes y escenarios (15%)
- Animación (15%)
- Entrega final y presentación (35%)
- Gestión de proyectos (10%)
- Participación y actitud de aprendizaje (10%)

804340 - PBL2-A - Proyecto II

Bibliografía

Básica:

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.

Complementaria:

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

Otros recursos:

Enlace web

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

Spine documentation