

## 804343 - PBL3-A - Proyecto 3

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: 2019  
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)  
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

### Profesorado

Responsable: Fonts González, Elisabet

Otros: Bolarín Molina, Salvador

### 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 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 N1. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 1: Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada a las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.
- 02 SCS N3. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL - Nivel 3: 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.
- 05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
- 06 URI N3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 3: Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico (por ejemplo, para el trabajo de fin de grado) a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información utilizados.
- 07 AAT N3. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 3: Aplicar los conocimientos alcanzados en la realización de una tarea en función de la pertinencia y la importancia, decidiendo la manera de llevarla a cabo y el tiempo que es necesario dedicarle y seleccionando las fuentes de información más adecuadas.

## 804343 - PBL3-A - Proyecto 3

### 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 la 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 sobre la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todo el envoltorio 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 a 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 sistemáticamente 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

## 804343 - PBL3-A - Proyecto 3

técnico elevado.

- 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.
- Comunicarse de manera clara y eficiente en presentaciones orales y escritas adaptadas al tipo de público ya 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 y 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 especializados,

### 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%

## 804343 - PBL3-A - Proyecto 3

### Contenidos

<p><b>PREPRODUCCIÓN</b></p>	<p>Dedicación: 50h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 10h Actividades dirigidas: 10h Aprendizaje autónomo: 30h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura Narrativa. Tipo GAPS ( "Personaje en conflicto con sí mismo")</li> <li>- Referencias visuales</li> <li>- Storyboard. Establecimiento de número de planes</li> <li>- Animática. Analizar la complejidad del proyecto</li> <li>- Planificación. Calendarios y Producción</li> </ul>	
<p><b>PRODUCCIÓN</b></p>	<p>Dedicación: 75h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 13h 20m Actividades dirigidas: 16h 40m Aprendizaje autónomo: 45h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño de personaje: referencias visuales, creación 2D y paleta de colores</li> <li>- Modelado 3D: personajes, props y entorno (Ciclorama)</li> <li>- Crear UV</li> <li>- Materiales e iluminación (Look Dev)</li> <li>- Rig del personaje</li> <li>- Animación: creación del layout a partir del animática</li> <li>- Efectos</li> <li>- Render</li> </ul>	
<p><b>POSTPRODUCCIÓN</b></p>	<p>Dedicación: 25h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 3h 20m Actividades dirigidas: 6h 40m Aprendizaje autónomo: 15h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición</li> <li>- Edición y sonido</li> </ul>	

## 804343 - PBL3-A - Proyecto 3

### Sistema de calificación

1. Control al acabar la preproducción. Entrega de todo el material generado por equipos. 20%.
2. Control Look Dev con un frame renderizado. ( Incluyendo, luces y materiales). Entrega individual.20%.
3. Entrega final del proyecto. 50% desglosado en:
  - Proyecto - 30%
  - Memoria - 10%
  - Presentación - 10%
4. Participación y actitud de aprendizaje. 10%

### Bibliografía

#### Básica:

- 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.

#### Complementaria:

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