

## 804047 - PBL3-M - Project III

Coordinating unit: 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre  
Teaching unit: 804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre  
Academic year: 2019  
Degree: BACHELOR'S DEGREE IN MULTIMEDIA STUDIES (Syllabus 2009). (Teaching unit Compulsory)  
ECTS credits: 6 Teaching languages: Catalan, Spanish

### Teaching staff

Coordinator: García Mena, Víctor Daniel  
Others: Fábregas Ruesgas, Juan José  
Lapaz Castillo, Dolores  
Hernández Moscoso, Ramón José

### Degree competences to which the subject contributes

#### Specific:

- CEM 14.3. (ENG) Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D i 3D.
- CEM 14.7. (ENG) Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.
- CEM 14.8. (ENG) Planificar les fases de desenvolupament de un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.
- CEM 14.9. (ENG) Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

#### Transversal:

- 05 TEQ. TEAMWORK. Being able to work as a team player, either as a member or as a leader. Contributing to projects pragmatically and responsibly, by reaching commitments in accordance to the resources that are available.
- 04 COE. EFFICIENT ORAL AND WRITTEN COMMUNICATION. Communicating verbally and in writing about learning outcomes, thought-building and decision-making. Taking part in debates about issues related to the own field of specialization.
- 07 AAT. SELF-DIRECTED LEARNING. Detecting gaps in one's knowledge and overcoming them through critical self-appraisal. Choosing the best path for broadening one's knowledge.
- 06 URI. EFFECTIVE USE OF INFORMATION RESOURCES. Managing the acquisition, structure, analysis and display of information from the own field of specialization. Taking a critical stance with regard to the results obtained.

## 804047 - PBL3-M - Project III

### Teaching methodology

(eng)-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 a 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 ese 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.

### Learning objectives of the subject

- (ENG)1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de creación de películas de animación 2D.
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
  3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase.
  4. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.
  5. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado.
  6. Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
  7. 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.
  8. Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
  9. 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, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

### Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	0h	0.00%
	Hours medium group:	60h	40.00%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	0h	0.00%
	Self study:	90h	60.00%

## 804047 - PBL3-M - Project III

### Content

<p>(ENG) Presentación del PBL III</p>	<p>Learning time: 5h Practical classes: 2h Self study : 3h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Presentación del Proyecto. 2. Formación de los grupos de trabajo. 3. Pautas de entrega. 4. Búsqueda de documentación. 5. Análisis del relato original.</p>	
<p>(ENG) Tema 1. Projectes d'animació 2D</p>	<p>Learning time: 10h Practical classes: 4h Self study : 6h</p>
<p>Description: content english 1. Organización del proyecto. 2. El liderazgo y la dirección de equipos. 3. Uso solvente de los recursos de información. 4. Pautas para la elaboración de la memoria. 5. Pautas de presentación y defensa del proyecto</p> <p>Related activities: Exposición de nuevos contenidos por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes sobre los contenidos expuestos. Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre su trabajo autónomo. Los componentes de grupo se reúnen y controlan la evolución del proyecto. Ejercicios vinculados al temas: Uso solvente de los recursos de información.</p> <p>Specific objectives: Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto multimedia, las actividades, tareas y los documentos que se generan en cada fase. Elegir de manera correcta las herramientas y procedimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos. Elaborar la memoria del proyecto desarrollado. Participar en el trabajo en equipo y colaborar, una vez indicados los objetivos y las responsabilidades colectivas e individuales, y decidir conjuntamente la estrategia que se debe seguir. 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, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.</p>	

## 804047 - PBL3-M - Project III

<p>(ENG) Tema 2. Creación artística</p>	<p>Learning time: 10h Practical classes: 4h Self study : 6h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Referencias y fuentes de inspiración. 2. Concepto visual: a. Ambientación y estilos gráficos. b. Composición de la escena. c. Personajes, escenarios y props. 3. Sketches de inspiración.</p>	
<p>(ENG) Tema 3. Guion</p>	<p>Learning time: 20h Practical classes: 8h Self study : 12h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Planteamiento del guion adaptado.</p>	
<p>(ENG) Tema 4. Técnicas de storyboard. Animatic.</p>	<p>Learning time: 5h Practical classes: 2h Self study : 3h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Definición de storyboard. a. Definición. Esquemas. Iluminación. Estilos. 2. Lenguaje cinematográfico. a. Planos. Movimientos de cámara. Composición de la imagen. Continuidad, record y salto de eje. 3. Producción del storyboard y animatic.</p>	
<p>(ENG) Tema 5. Diseño de personajes, escenarios y props</p>	<p>Learning time: 10h Practical classes: 4h Self study : 6h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Diseño de personajes. Modelsheets. 2. Diseño y construcción de personajes para animación 2D.</p>	

## 804047 - PBL3-M - Project III

<p>(ENG) Tema 6. Audio</p>	<p>Learning time: 20h Practical classes: 8h Self study : 12h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Selección de la banda sonora. 2. Cómo grabar audio en el estudio. 3. Grabación de locuciones. Formatos de audio, normalización, edición de audio. 4. Efectos de audio.</p>	
<p>(ENG) Tema 7. Semana de parciales</p>	<p>Learning time: 7h Practical classes: 2h Self study : 5h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Parcial I. 2. Revisión del proyecto. Entrega del material producido.</p>	
<p>(ENG) Tema 8. Producción del proyecto. Animación.</p>	<p>Learning time: 35h Practical classes: 14h Self study : 21h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Producción del proyecto. 2. Planificación de las escenas 3. Diseño y producción de decorados.</p>	
<p>(ENG) Tema 9. Producción y postproducción del proyecto.</p>	<p>Learning time: 20h Practical classes: 8h Self study : 12h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Construcción de la animática 2. Producción del proyecto. 3. Postproducción de vídeo</p>	

## 804047 - PBL3-M - Project III

<p>(ENG) Tema 10. Presentación y defensa del proyecto.</p>	<p>Learning time: 8h Practical classes: 2h Self study : 6h</p>
<p>Description: (ENG) 1. Presentación y defensa del proyecto. 2. Entrega de la memoria y material del proyecto. 3. Entrega del corto en formato vídeo.</p>	



## 804047 - PBL3-M - Project III

(ENG) Descripción del Proyecto	Learning time: 0h Practical classes: 0h Self study : 0h
Description:	

## 804047 - PBL3-M - Project III

(ENG)El proyecto consiste en la conceptualización y producción de un corto de animación 2D. El corto estará basado en una adaptación libre de un relato que proporcionará el profesor. La duración del corto, incluyendo títulos y créditos finales no podrá ser inferior a 2,5 minutos.

### CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO

Los resultados del proyecto se entregarán en el campus virtual siguiendo las pautas proporcionadas por el profesor, indicando el nº de grupo, PRIMER APELLIDO y NOMBRE de TODOS los componentes del grupo de trabajo y el código del proyecto PBL3\_GM.

### CONTENIDO A ENTREGAR:

Carpeta <ENTREGA>

Película final: Archivo de vídeo

Carpeta <ARTWORK>

Documentación y ficheros fuente, generados durante el proyecto, que el grupo de trabajo considere relevante para la conceptualización y producción del proyecto, convenientemente organizada en carpetas: referencias, bocetos, documentos sobre el contenido, documentos que se han analizado, documentos relacionados con la gestión del proyecto...

Carpeta <PRESENTACION>

Memoria del proyecto

Presentación tipo .ppt, .pdf, Prezi, etc para la defensa del proyecto.

### MEMORIA DEL PROYECTO:

El documento MEMO[nºgrupo]\_MPBL\_S3.doc se debe realizar en formato DIN A4 vertical, con una maquetación según la plantilla o ejemplo proporcionado por el profesor. En la portada debe figurar el código del proyecto <MPBL\_S3\_GM> el nº de grupo y los nombres y apellidos completos de los componentes del grupo de trabajo. El contenido del documento ha de seguir el sumario siguiente, con la indicación de la numeración de página:

1. Sumario.
2. Resumen.
3. Objetivos del proyecto.
4. Calendario de planificación.
5. Calendario de realización.
6. Guión.
7. Storyboard. Animatic.
8. Diseño de personajes. Modelsheets.
9. Grafismo.
10. Diseño de audio.
11. Producción de la animación.
12. Postproducción.
13. Conclusiones.
14. Bibliografía.
15. Anexos (si procede).

### Aspectos técnicos

1. Duración máxima aproximada: 2,5 min (incluyendo títulos y créditos finales).
2. Guionización: adaptación libre y original del texto literario. Guión literario y guión técnico.
3. Sketches de inspiración, bocetos de escenas relevantes de la historia que sirvan para aproximarse a la estética del proyecto.
4. Storyboard. Importancia de optimizar la utilización de los materiales gráficos creados para el proyecto. Animatic.



## 804047 - PBL3-M - Project III

5. Grafismo. Creación y diseño de los títulos de crédito, manteniendo la coherencia estética con el proyecto de animación.
6. Grabación de audio. Selección de efectos de sonido y de la banda sonora.
7. Análisis de la pista de audio para definir ritmo de la animación, locuciones, etc.
8. Layouts. Planificación de escenas previa a la animación.
9. Animación.
10. Integración del material audiovisual con el software de edición de vídeo y postproducción.
11. Producto final en vídeo.

## 804047 - PBL3-M - Project III

### Planning of activities

(ENG) 1. Lectura y asimilación del enunciado del proyecto	Hours: 2h Practical classes: 2h
<p>Description:</p> <p>Lectura individual razonada del enunciado del proyecto, reflexión en grupo sobre la metodología a seguir y las necesidades de formación para abordar el trabajo (tormenta de ideas), así como una primera búsqueda de información fiable que permita elegir y concretar el proyecto.</p> <p>Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:</p> <p>(ENG) Propuestas razonadas de proyecto elegido.</p>	
2. Exposición de nuevos contenidos por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes sobre los contenidos expuestos.	Hours: 20h Practical classes: 20h
<p>Description:</p> <p>El profesor expone el contenido conceptual y abre un turno de preguntas aclaratorias por parte de los estudiantes para asentar los contenidos expuestos.</p>	
3. Tareas individuales de desarrollo del proyecto	Hours: 25h Practical classes: 10h Theory classes: 15h
<p>Description:</p> <p>Los estudiantes realizan tareas relacionadas con el desarrollo del proyecto de manera individual que luego ponen en común con los compañeros.</p>	
4.-Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre su trabajo autónomo.	Hours: 6h Practical classes: 6h
<p>Description:</p> <p>Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre los ejercicios propuestos para el trabajo autónomo y revisión de los resultados del trabajo desarrollado.</p>	
5.-Los componentes de grupo se reúnen y controlan la evolución del proyecto.	Hours: 61h Practical classes: 26h Self study: 35h
<p>Description:</p> <p>Los estudiantes se reúnen y gestionan el desarrollo de un proyecto complejo, se organizan y distribuyen las tareas y recursos necesarios, realizan la planificación, la distribución del trabajo y llevan un control del mismo para ajustarlo a la temporización.</p>	

## 804047 - PBL3-M - Project III

<p>6.-Los miembros de cada grupo realizan ante la clase la exposición oral de su proyecto.</p>	<p>Hours: 6h Practical classes: 6h</p>
<p>(ENG) 7. (E1) Esbossos de creativitat</p>	<p>Hours: 4h Practical classes: 4h</p>
<p>Description:</p> <p>(ENG) Cada grupo realizará y entregará 3 ilustraciones o bocetos de creatividad inspirados en la adaptación del relato proporcionado por el profesor.</p> <p>Previamente a la realización de los bocetos, cada grupo deberá buscar documentación y referencias del cine de animación, imagen real, cómic, ilustración, Hª del Arte, etc... que sirvan para inspirarse y enfocar las propuestas. Los bocetos han de reflejar la ambientación y estilo que cada grupo pretende aplicar al proyecto, de manera que les sirva para tomar decisiones sobre la estética del proyecto.</p> <p>Se podrán realizar tres bocetos sobre un mismo pasaje del relato, explorando distintos estilos para que el grupo decida cuál se ajusta mejor a su visión del proyecto. O bien, elegir tres pasajes distintos del relato, resolviéndolos con la estética que el grupo haya decidido aplicar.</p> <p>Support materials:</p> <p>(ENG) E1. Enunciado del ejercicio: Bocetos de creatividad</p> <p>Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:</p> <p>(ENG) 3 ilustraciones: ***ENTREGA EN FORMATO DIGITAL*** Los bocetos se deberán entregar obligatoriamente en formato digital: JPEG, PDF, PNG. (Suficiente 72dpi) No se aceptarán entregas en papel. Las proporciones del formato podrán ser equivalentes a un DINA4 o a un formato de pantalla 16:9</p> <p>TÉCNICAS: Ilustración digital Bocetos en papel, escaneados y tratados digitalmente</p>	
<p>(ENG) 8. (E2) Guion</p>	<p>Hours: 8h Practical classes: 8h</p>
<p>Description:</p> <p>(ENG) Elaboración del guion. Cada grupo abordará la realización del guion literario para el proyecto, basado en una adaptación libre del relato.</p> <p>Support materials:</p> <p>(ENG) E2. Enunciado del ejercicio de guion.</p>	
<p>9. (E3) Storyboard</p>	<p>Hours: 4h Practical classes: 4h</p>

## 804047 - PBL3-M - Project III

Description:

(ENG)E3. Storyboard

Tomando como punto de partida el guión, cada grupo realizará el storyboard del proyecto.

Support materials:

(ENG) E3. Enunciado del ejercicio de storyboard

Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

(ENG)

El storyboard se entregará en formato PDF, DIN A4 o DIN A3 horizontal.

El layout de cada página podrá ser de 3 o 6 viñetas.

No se aceptarán entregas en papel.

(ENG) 10. (E4) Audio

Hours: 8h

Theory classes: 8h

Description:

(ENG) Cada grupo entregará:

- un documento word/pdf donde se explique cuál ha sido la banda sonora elegida para el corto, la argumentación de la elección, referencias y fuentes de inspiración.
- una muestra representativa de los archivos de audio grabados para las locuciones, debidamente adaptados a formato según las pautas proporcionadas por el profesor

Support materials:

(ENG) E5. Enunciado del ejercicio de audio.

Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

(ENG) Documento word/pdf

Ficheros de audio (según especificaciones del enunciado del ejercicio)

11. (E5) Animatic

Hours: 4h

Practical classes: 4h

Description:

(ENG) Cada grupo elaborará un animatic, realizando un vídeo a partir de las viñetas del storyboard y las locuciones y efectos seleccionados.

Support materials:

(ENG)

E6. Enunciat de l'exercici de animatic

Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

(ENG)

Archivo de vídeo, según las pautas indicadas en el enunciado del ejercicio

(ENG) 12. (E6) Diseño de personajes

Hours: 4h

Practical classes: 4h

## 804047 - PBL3-M - Project III

### Description:

(ENG) Cada grupo entregará, como mínimo, 2 model sheets (turn around y expresividad facial) de dos personajes, protagonistas del corto.

### Support materials:

(ENG) E4. Enunciado del ejercicio de diseño de personajes

### Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

(ENG) Formato digital. Proporciones DINA4, DINA3. JPEG, PNG o PDF. No se admitirán entregas en papel. Como mínimo, cada grupo elegirá 2 personajes relevantes de la historia para confeccionar los model sheets siguientes:

- turn around: vista frontal, 3/4 anterior, perfil, 3/4 posterior, posterior
- expresividad facial: estudios faciales del personaje. Mínimo 5 expresiones

[ENG] (EF) Entrega final del proyecto

Hours: 16h

Theory classes: 1h

Practical classes: 15h

### Description:

[ENG] Vídeo final del corto de animación. Consiste en la versión final del proyecto, incorporando audio, créditos iniciales y finales.

Memoria del proyecto.

### Descriptions of the assignments due and their relation to the assessment:

[ENG] Vídeo. Según las especificaciones proporcionadas por el profesorado.

Documento PDF

## Qualification system

- a) Examen parcial: 15%
- b) Proyecto realizado: 45% (Creatividad 2,5%; Diseño de personajes 2,5%; Guion 6%; Storyboard 5%; Animatic 5%; Audio 6%; Animación final 18%)
- c) Memoria del proyecto: 15%
- d) Defensa del trabajo 15%
- e) Gestión, Participación y actitud de aprendizaje (PAA): 10%

## 804047 - PBL3-M - Project III

### Regulations for carrying out activities

(ENG)L'avaluació serà individual. Cada estudiant tindrà les seves pròpies notes, independentment de les notes dels altres components del grup.

Aspectes a tenir en compte en l'avaluació:

#### DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

- a) Organització i coordinació dels diferents apartats del treball.
- b) Organització de la documentació recollida.
- c) Disponibilitat dels diaris del projecte (grup i individual).
- d) Resposta als suggeriments dels professors.
- e) Presentació i defensa del projecte (memòria, presentació, etc...).

#### PRESENTACIÓ I DEFENSA DEL TREBALL

- a) Els alumnes del grup de treball han de preparar una presentació Powerpoint, PDF, etc... per reforçar les explicacions orals.
- b) Presentació oral. Es repartirà entre el grup de treball i en ella han de participar tots els components del grup. A qualsevol dels membres del grup de treball, a títol individual, se li podrà demanar que aclareixi aspectes relacionats amb el desenvolupament del projecte.
- c) No estarà permès la lectura de textos.
- d) La presentació ha de seguir les orientacions donades en classe. Aquesta s'ha d'assajar prèviament, parell millorar el desenvolupament i ajustar-se als temps establerts.

### Bibliography

Basic:

- Blair, Preston. Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance. Evergreen, 1999. ISBN 9783822870006.
- Whitaker, H.; Halas, J.; Sito, T. Timing for animation. 2nd ed. Oxford: Focal Press, 2009. ISBN 9780240521602.
- White, Tony. The animator's workbook: step-by-step techniques of drawn animation. Watson-Guptill, 1988. ISBN 9780823002290.
- Williams, Richard. The animator's survival kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0571202284.
- Millerson, Gerard. Técnicas de realización y producción de televisión. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1991. ISBN 8486984766.
- Hart, John. La técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2001. ISBN 8488788436.

Complementary:

- Cowan, Finlay. Dibujar y pintar personajes de fantasía. Barcelona: Norma, 2008. ISBN 9788498143454.
- Aldavert, A.; Carrasco, A. Crear personajes: guía práctica de seres. Barcelona: Norma, 2002. ISBN 9788484315186.
- Patmore, Chris. Diseño de personajes. Barcelona: Norma, 2006. ISBN 9788498146042.
- Muybridge, Eadweard. The human figure in motion. Dover, 1955. ISBN 9780486202044.

Others resources:

- Harmony Advanced  
<https://www.toonboom.com/resources>  
<https://docs.toonboom.com/help/harmony-14/advanced/book/index>