

804340 - PBL2-A - Project 2

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 DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2017). (Teaching unit Compulsory)		
ECTS credits:	6	Teaching languages:	Catalan, Spanish

Teaching staff

Coordinator:	García Mena, Víctor Daniel
Others:	Pons López, Juan Jose

Degree competences to which the subject contributes

Specific:

- CEAAD 1. (ENG) 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. (ENG) 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. (ENG) Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
- CEAAD 4. (ENG) 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. (ENG) 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. (ENG) 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. (ENG) 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. (ENG) Implementar i gestionar projectes de disseny i animació incloent la planificació, direcció, execució i la seva avaluació.

Transversal:

- 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.
- 01 EIN. ENTREPRENEURSHIP AND INNOVATION: Knowing about and understanding how businesses are run and the sciences that govern their activity. Having the ability to understand labor laws and how planning, industrial and marketing strategies, quality and profits relate to each other.
- 02 SCS. SUSTAINABILITY AND SOCIAL COMMITMENT. Being aware of and understanding the complexity of social and economic phenomena that characterize the welfare society. Having the ability to relate welfare to globalization and sustainability. Being able to make a balanced use of techniques, technology, the economy and sustainability.
- 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.
- 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.
- 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.
- 03 TLG. THIRD LANGUAGE. Learning a third language, preferably English, to a degree of oral and written fluency that

804340 - PBL2-A - Project 2

fits in with the future needs of the graduates of each course.

Teaching methodology

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.

Learning objectives of the subject

- 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.

804340 - PBL2-A - Project 2

- 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 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

Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	14h	9.33%
	Hours medium group:	18h	12.00%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	28h	18.67%
	Self study:	90h	60.00%

804340 - PBL2-A - Project 2

Content

<p>Diseño de videojuegos 2D</p>	<p>Learning time: 30h Theory classes: 6h Guided activities: 6h Self study : 18h</p>
<p>Description: Planificación y metodología de trabajo Diseño de videojuegos Gamedesign document Anàlisi de casos y referents</p>	
<p>Desarrollo artístico</p>	<p>Learning time: 40h Theory classes: 4h Practical classes: 4h Guided activities: 8h Self study : 24h</p>
<p>Description: Concept art Diseño de personajes Diseño de escenarios Assets</p>	
<p>Animación</p>	<p>Learning time: 40h Theory classes: 6h Practical classes: 5h Guided activities: 5h Self study : 24h</p>
<p>Description: Animación de personajes Assets animados Sprites</p>	

804340 - PBL2-A - Project 2

<p>Diseño de la interfície</p>	<p>Learning time: 20h Theory classes: 2h Guided activities: 6h Self study : 12h</p>
<p>Description: Target Estructura de la interfície Definición de interacciones Testeo de la interfície</p>	
<p>Video de presentación</p>	<p>Learning time: 20h Theory classes: 2h Guided activities: 6h Self study : 12h</p>
<p>Description: Desarrollo de una animación inicial/presentación del videojuego</p>	

Qualification system

- 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 - Project 2

Bibliography

Basic:

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.

Complementary:

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

Others resources:

Hyperlink

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

Spine documentation