

Guía docente

804047 - PBL3-M - Proyecto III

Última modificación: 18/03/2025

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.
Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura obligatoria).
Curso: 2025 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Pagès Rovira, Maria
Otros: Lapaz Castillo, Dolores
Hernández Moscoso, Ramón José

REQUISITOS

El alumno debe cursar en paralelo al proyecto el resto de asignaturas del semestre al que pertenezca cada proyecto o haberlas realizado anteriormente.

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.
CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.
CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.
CEM 14.9. Utilizar algun programa informático de gestión de proyectos.

Transversales:

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.
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.
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.
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.

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 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.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la 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.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTE

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Presentación del PBL III

Descripción:

1. Presentación del Proyecto.
2. Formación de los grupos de trabajo.
3. Pautas de entrega.
4. Búsqueda de documentación.
5. Análisis del relato original.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

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.

Dedicación: 5h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

Tema 1. Proyectos de animación 2D

Descripción:

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

Objetivos específicos:

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.

Actividades vinculadas:

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.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.9. Utilizar algun programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

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.

Dedicación: 10h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Tema 2. Creación artística

Descripción:

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.

Dedicación: 10h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Tema 3. Guion

Descripción:

1. Planteamiento del guion adaptado.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.9. Utilizar algun programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

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.

Dedicación: 20h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Aprendizaje autónomo: 12h

Tema 4. Técnicas de storyboard. Animatic.

Descripción:

1. Definición de storyboard.
 - a. Definición. Esquemas. Iluminación. Estilos.
2. Lenguaje cinematográfico.
 - a. Planos. Movimientos de cámara. Composición de la imagen. Continuidad, raccord y salto de eje.
3. Producción del storyboard y animatic.

Dedicación: 5h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 3h

Tema 5. Diseño de personajes, escenarios y props

Descripción:

1. Diseño de personajes. Modelsheets.
2. Diseño y construcción de personajes para animación 2D.

Dedicación: 10h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

Aprendizaje autónomo: 6h

Tema 6. Audio

Descripción:

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.

Dedicación: 20h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Aprendizaje autónomo: 12h

Tema 7. Semana de parciales

Descripción:

1. Parcial I.
2. Revisión del proyecto. Entrega del material producido.

Dedicación: 7h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 5h

Tema 8. Producción del proyecto. Animación.

Descripción:

1. Producción del proyecto.
2. Planificación de las escenas.
3. Diseño y producción de decorados.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

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.

Dedicación: 35h

Grupo mediano/Prácticas: 14h

Aprendizaje autónomo: 21h

Tema 9. Producción y postproducción del proyecto.

Descripción:

1. Construcción de la animática
2. Producción del proyecto.
3. Postproducción de vídeo

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

Dedicación: 20h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

Aprendizaje autónomo: 12h

Tema 10. Presentación y defensa del proyecto.

Descripción:

1. Presentación y defensa del proyecto.
2. Entrega de la memoria y material del proyecto.
3. Entrega del corto en formato vídeo.

Dedicación: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Aprendizaje autónomo: 6h

Descripción del Proyecto

Descripción:

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.
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.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

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.

ACTIVIDADES

1. Lectura y asimilación del enunciado del proyecto

Descripción:

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.

Entregable:

Propuestas razonadas de proyecto elegido.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

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.

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.

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.

Dedicación: 2h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

2. Exposición de nuevos contenidos por parte del profesor y preguntas por parte de los estudiantes sobre los contenidos expuestos.

Descripción:

El profesor expone el contenido conceptual y abre un turno de preguntas aclaratorias por parte de los estudiantes para asentar los contenidos expuestos.

Competencias relacionadas:

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

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.

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.

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.

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.

Dedicación: 20h

Grupo mediano/Prácticas: 20h

3. Tareas individuales de desarrollo del proyecto

Descripción:

Los estudiantes realizan tareas relacionadas con el desarrollo del proyecto de manera individual que luego ponen en común con los compañeros.

Competencias relacionadas:

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

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.

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.

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.

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.

Dedicación: 25h

Grupo grande/Teoría: 15h

Grupo mediano/Prácticas: 10h

4.-Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre su trabajo autónomo.

Descripción:

Planteamiento de preguntas por parte de los estudiantes sobre los ejercicios propuestos para el trabajo autónomo y revisión de los resultados del trabajo desarrollado.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

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.

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.

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.

Dedicación: 6h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

5.-Los componentes de grupo se reúnen y controlan la evolución del proyecto.

Descripción:

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.

Competencias relacionadas:

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

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.

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.

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.

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.

Dedicación: 61h

Grupo mediano/Prácticas: 26h

Aprendizaje autónomo: 35h

6.-Los miembros de cada grupo realizan ante la clase la exposición oral de su proyecto.

Competencias relacionadas:

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

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.

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.

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.

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.

Dedicación: 6h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

7. (E1) Bocetos de creatividad

Descripción:

Cada grupo realizará y entregará 3 ilustraciones o bocetos de creatividad inspirados en la adaptación del relato proporcionado por el profesor.

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.

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.

Material:

E1. Enunciado del ejercicio: Bocetos de creatividad

Entregable:

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

TÉCNICAS:

Ilustración digital

Bocetos en papel, escaneados y tratados digitalmente

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

8. (E2) Guion

Descripción:

Elaboración del guion.

Cada grupo abordará la realización del guion literario para el proyecto, basado en una adaptación libre del relato.

Material:

E2. Enunciado del ejercicio de guion.

Dedicación: 8h

Grupo mediano/Prácticas: 8h

9. (E3) Storyboard

Descripción:

E3. Storyboard

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

Material:

E3. Enunciado del ejercicio de storyboard

Entregable:

El storyboard se entregará en formato PDF, DIN A4 o DINA3 horizontal.

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

No se aceptarán entregas en papel.

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

10. (E4) Audio

Descripción:

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

Material:

E5. Enunciado del ejercicio de audio.

Entregable:

Documento word/pdf

Ficheros de audio (según especificaciones del enunciado del ejercicio)

Dedicación: 8h

Grupo grande/Teoría: 8h

11. (E5) Animatic

Descripción:

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

Material:

E6. Enunciado del ejercicio de animatic

Entregable:

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

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

12. (E6) Diseño de personajes

Descripción:

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

Material:

E4. Enunciado del ejercicio de diseño de personajes

Entregable:

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

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

(EF) Entrega final del proyecto

Descripción:

Vídeo final del corto de animación. Consiste en la versión final del proyecto, incorporando audio, créditos iniciales y finales. Memòria del projecte.

Entregable:

Vídeo. Según las especificaciones proporcionadas por el profesorado
Documento PDF

Competencias relacionadas:

CEM 14.8. Planificar las fases de desarrollo d'un proyecto multimedia, las actividades y tareas tipo y los documentos que se generan en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar y desarrollar proyectos de creación de películas de animación 2D y 3D.

CEM 14.7. Aplicar los conceptos y principios de la gestión de proyectos multimedia.

CEM 14.9. Utilizar algún programa informático de gestión de proyectos.

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.

Dedicación: 16h

Grupo grande/Teoría: 1h

Grupo mediano/Prácticas: 15h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- a) Examen parcial: 15%
- b) Proyecto realizado: 45% (Guión 10%; Audio 10%; Animación 25%)
- c) Memoria del proyecto: 15%
- d) Defensa del trabajo 15%
- e) Gestión, Participación y actitud de aprendizaje (PAA): 10%

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

La evaluación será individual. Cada estudiante tendrá sus propias notas, independientemente de las notas de los otros componentes del grupo.

Aspectos a tener en cuenta en la evaluación:

DESARROLLO DEL PROYECTO

- a) Organización y coordinación de los diferentes apartados del trabajo.
- b) Organización de la documentación recogida.
- c) Disponibilidad de los diarios del proyecto (grupo e individual).
- d) Respuesta a las sugerencias de los profesores.
- e) Presentación y defensa del proyecto (memoria, presentación, etc...).

PRESENTACIÓN Y DEFENSA DEL PROYECTO

- a) Para las sesiones de evaluación los alumnos del grupo de trabajo han de preparar una presentación Powerpoint, PDF, etc... para reforzar las explicaciones orales.
- b) Presentación oral. Se repartirá entre el grupo de trabajo y en ella han de participar todos los componentes del grupo. A cualquiera de los miembros del grupo de trabajo, a título individual, se le podrá pedir que aclare aspectos relacionados con el desarrollo del proyecto.
- c) No estará permitido la lectura de textos.
- d) La presentación ha de seguir las orientaciones dadas en clase. Ésta se ha de ensayar previamente, par mejorar el desarrollo y ajustarse a los tiempos establecidos.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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, Gerald. 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.

Complementaria:

- 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.

RECURSOS

Otros recursos:

Harmony Premium

<https://www.toonboom.com/resources> /> <https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/book/index.html>