

# Guia docent

## 804330 - PBL1-A - Projecte I

Última modificació: 18/05/2026

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

**Titulació:** GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Assignatura obligatòria).

**Curs:** 2026      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** López Caballero, Carolina

**Altres:** Bigas Tañà, Miquel

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

---

#### Específiques:

CEAAD 8. Relacionar i aplicar els principis de la narrativa audiovisual i emprar les diverses tècniques associades.

CEAAD 2. 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 4. Dominar les bases de la il·luminació, la fotografia i el tractament digital per dissenyar i desenvolupar productes artístics, audiovisuals i d'animació.

CEAAD 12. Implementar i gestionar projectes de disseny i animació incloent la planificació, direcció, execució i la seva avaluació.

CEAAD 7. Aplicar tècniques de modelatge i animació avançada, postproducció i efectes especials per a l'elaboració de continguts digitals i / o la seva inclusió en àmbits professionals de l'art digital com en la indústria cinematogràfica i la del videojoc.

CEAAD 3. Dominar el gran ventall d'eines professionals del sector per a l'elaboració de continguts digitals de tot tipus.

CEAAD 10. 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.

#### Transversals:

04 COE. COMUNICACIÓ EFICACÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

02 SCS. SOSTENIBILITAT I COMPROMÍS SOCIAL: Conèixer i comprendre la complexitat dels fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar; capacitat per relacionar el benestar amb la globalització i la sostenibilitat; habilitat per usar de forma equilibrada i compatible la tècnica, la tecnologia, l'economia i la sostenibilitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

03 TLG. TERCERA LLENGUA: Conèixer una tercera llengua, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit i amb consonància amb les necessitats que tindran les titulades i els titulats en cada ensenyament.

01 EIN. EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ: Conèixer i comprendre l'organització d'una empresa i les ciències que regeixen la seva activitat; capacitat per comprendre les regles laborals i les relacions entre la planificació, les estratègies industrials i comercials, la qualitat i el benefici.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

## METODOLOGIES DOCENTS

---

-Aprentatge basat en projectes.

Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.

Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.

Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació.

## OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

---

1. Aplicar de manera correcta els coneixements teòrics i pràctics relacionats amb la creació de creació d'un stop motion.
2. Comprendre els conceptes i principis de la gestió de projectes.
3. Conèixer les fases de desenvolupament d'un projecte audiovisual, les activitats, tasques i els documents que es generen en cada fase.
4. Triar de manera correcta les eines i procediments necessaris per al desenvolupament dels projectes.
5. Elaborar la memòria del projecte desenvolupat.
6. Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint-hi la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.
7. Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
8. Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent-hi aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.
9. Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

## HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

---

Tipus	Hores	Percentatge
Hores activitats dirigides	28,0	18.67
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores grup gran	14,0	9.33
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### Fase 1. Introducció a l'stop motion

**Descripció:**

1. Introducció a l'animació stop motion
2. Autors i títols destacats
3. Gestió de projectes 1
4. Introducció a la tècnica de l'stop motion
5. Idea i Storyline

**Dedicació:** 30h

Grup gran/Teoria: 10h

Aprentatge autònom: 20h

### Fase 2. Preproducció: Localitzacions i pla de rodatge

**Descripció:**

- 1- Software i equipament fotogràfic
- 2- Guió gràfic: Storyboard
- 3- Tècnica fotogràfica aplicada a l'stop motion (enfocament, profunditat de camp, nitidesa)
- 4- Gestió de projecte 2
- 5- Pitch de projecte (2 sessions)

**Dedicació:** 35h

Grup gran/Teoria: 15h

Aprentatge autònom: 20h

### Fase 3. Producció: Producció d'imatges

**Descripció:**

- 1- Producció d'imatges en localització exterior. Il·luminació natural.
- 2- Producció d'imatges en localització interior. Il·luminació natural i il·luminació artificial.
- 3- Monogràfic stop motion.
- 4- Producció d'imatges a plató i recursos tècnics.
- 5- Gestió de projectes. Revisió pla de rodatge.
- 6- Anàlisi i revisió d'imatges produïdes.

**Dedicació:** 45h

Grup gran/Teoria: 25h

Aprentatge autònom: 20h

### Fase 4. Postproducció

**Descripció:**

- 1- Muntatge
- 2- Efectes visuals
- 3- So i música
- 4- Correcció de color

**Dedicació:** 40h

Grup gran/Teoria: 15h

Aprentatge autònom: 25h

## ACTIVITATS

---

### 1. Fase preproducció: Idea i Sinopsi

**Dedicació:** 5h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 2h 30m

### 2. Fase preproducció: Guió tècnic i storyboard

**Dedicació:** 10h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 7h 30m

### 3. Fase producció: Imatges plató

**Dedicació:** 5h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 2h 30m

### 4. Fase producció: Imatges localització exterior

**Dedicació:** 5h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 2h 30m

### 5. Fase producció: Imatges localització interior

**Dedicació:** 5h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 2h 30m

### 6. Fase producció: Material definitiu

**Dedicació:** 15h

Activitats dirigides: 5h

Aprenentatge autònom: 10h

### 7. Fase postproducció: Primer muntatge

**Dedicació:** 5h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 2h 30m



## 8. Fase postproducció: Muntatge final i memòria

**Dedicació:** 10h

Activitats dirigides: 2h 30m

Aprenentatge autònom: 7h 30m

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Hi haurà diferents punts de revisió per saber si els alumnes estan treballant en l'adreça adequada:

Fase de preproducció (15%)

Fase de producció (25%)

Fase de postproducció (15%)

Entrega final i presentació professional (25%)

Gestió de projectes (10%)

Participació i actitud d'aprenentatge (10%)

## NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

L'entrega fora de termini de les entregues o del projecte final comporta suspendre-la.

Atenent a la naturalesa de l'assignatura i al caràcter universitari de la titulació es valorarà tant el contingut de la memòria com la seva correcta redacció i maquetació.

## BIBLIOGRAFIA

### Bàsica:

- Chion, Michel. Como se escribe un guión. Madrid: Cátedra, 1998. ISBN 8437607647.
- Culhane, Shamus. Animation from Script to Screen. 1ª. New York, United States of America: A Thomas Dunne book, 1988. ISBN 0-312-05052-6.
- Kniberg, H. [et al.]. Kanban y Scrum: obteniendo lo mejor de ambos. C4Media Inc, 2010.
- McKee, Robert. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. 7ª ed. Barcelona: Alba, 2012. ISBN 9788484284468.
- Purves, Barry. Stop motion. 1ª. Barcelona: Blume, 2011. ISBN 9788480769617.
- Salter, James. L'art de la ficció: sobre llegir i escriure. Barcelona: L'altra, 2016. ISBN 9788494655609.
- Sibley, Brian. Wallace & Gromit: A close shave. 1ª. London: BBC Children's Publishing, 1997. ISBN 0-563-38058-6.
- Shaw, Susannah. Stop motion: craft skills for model animation. Boca Raton, 2017. ISBN 9781138779310.
- Schwaber, K.; Sutherland, J. La guía de Scrum: La guía definitiva de Scrum: las reglas del juego [en línia]. 2016 [Consulta: 18/04/2018]. Disponible a: <http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2016/2016-Scrum-Guide-Spanish.pdf#zoom=100>.
- Ternan, Melvyn. Animación stop motion: como hacer y compartir videos creativos. Barcelona: Promopress, 2014. ISBN 9788415967033.

### Complementària:

- Duran, Jaume. El cine de animación estadounidense. Barcelona: UOC, 2016. ISBN 9788491161318.
- Encinas Salamanca, Adrián. Animando lo imposible: Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945). 1ª. Madrid: Diábolo Ediciones, 2017. ISBN 978-84-947700-6-7.
- Maureen Furniss. Animation: The Global History. 1ª. London: Thames & Hudson, 2017. ISBN 978-0-500-25217-8.
- Moins, Phillipe. Les Maîtres de la Pâte. 1ª. París: Dreamland éditeur, 2011. ISBN 2-910027-73-2.
- Penso, Gilles. Stop-motion: L'animation image par image dans le cinéma fantastique. 1ª. París: Dreamland éditeur, 2002.
- Specter, Michael. The Making of Fantastic Mr. Fox . 1ª. New York, United States of America: Rizzoli International Publications, Inc, 2009. ISBN 978-0-8478-3354-2.