Guía docente
804330 - PBL1-A - Proyecto I

Última modificación: 18/05/2026

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: **Curso:** 2026 **Créditos ECTS:** 6.0
Idiomas: Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: López Caballero, Carolina

Otros: Bigas Tañà, Miquel

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 8. Relacionar y aplicar los principios de la narrativa audiovisual y emplear las diversas técnicas asociadas.
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 4. Dominar las bases de la iluminación, la fotografía y el tratamiento digital para diseñar y desarrollar productos artísticos, audiovisuales y de animación.
CEAAD 12. Implementar y gestionar proyectos de diseño y animación incluyendo la planificación, dirección, ejecución y su evaluación.
CEAAD 7. Aplicar técnicas de modelado y animación avanzada, postproducción y efectos especiales para la elaboración de contenidos digitales y/o su inclusión en ámbitos profesionales del arte digital como en la industria cinematográfica y la del videojuego.
CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
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.

Transversales:
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.
02 SCS. SOSTENIBILIDAD Y COMPROMISO SOCIAL: Conocer y comprender la complejidad de los fenómenos económicos y sociales típicos de la sociedad del bienestar; capacidad para relacionar el bienestar con la globalización y la sostenibilidad; habilidad para utilizar de forma equilibrada y compatible la técnica, la tecnología, la economía y la sostenibilidad.
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.
03 TLG. TERCERA LENGUA: Conocer una tercera lengua, que será preferentemente inglés, con un nivel adecuado de forma oral y por escrito y en consonancia con las necesidades que tendrán las tituladas y los titulados en cada enseñanza.
01 EIN. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN: Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.
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.

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

1. Aplicar de manera correcta los conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la creación de creación de películas de stop motion.
2. Comprender los conceptos y principios de la gestión de proyectos audiovisuales.
3. Conocer las fases de desarrollo de un proyecto audiovisual, 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 ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	28,0	18.67
Horas grupo grande	14,0	9.33
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Fase 1. Introducción al stop motion

Descripción:

1. Introducción a la animación stop motion
2. Autores y títulos destacados
3. Gestión de proyectos 1
4. Introducción a la técnica del stop motion
5. Idea y Storyline

Dedicación: 30h
Grupo grande/Teoría: 10h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 2. Preproducció: Localitzaciones y plan de rodaje

Descripción:
1- Software y equipación fotográfica
2- Guion gráfico: Storyboard
3- Técnica fotográfica aplicada al stop motion (enfoque, profundidad de campo, nitidez)
4- Gestión de proyecto 2
5- Pitch de proyecto (2 sesiones)

Dedicación: 35h
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 3. Producción: Producción de imágenes

Descripción:
1- Producción de imágenes en localización exterior. Iluminación natural.
2- Producción de imágenes en localización interior. Iluminación natural e iluminación artificial.
3- Monográfico stop motion.
4- Producción de imágenes a plató y recursos técnicos.
5- Gestión de proyectos. Revisión plano de rodaje.
6- Análisis y revisión de imágenes producidas.

Dedicación: 45h
Grupo grande/Teoría: 25h
Aprendizaje autónomo: 20h

Fase 4. Postproducción

Descripción:

1- Montaje
2- Efectos visuales
3- Sonido y música
4- Corrección de color

Dedicación: 40h
Grupo grande/Teoría: 15h
Aprendizaje autónomo: 25h

ACTIVIDADES

1. Fase de preproducció: Idea y Sinópsis

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

2. Fase de preproducción: Guión técnico y storyboard

Dedicación: 10h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

3. Fase de producción: Imágenes plató

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

4. Fase producción: Imágenes localización exterior

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

5. Fase producción: Imágenes localización interior

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

6. Fase producción: Material definitivo

Dedicación: 15h
Actividades dirigidas: 5h
Aprendizaje autónomo: 10h

7. Fase postproducción: Primer montaje

Dedicación: 5h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

8. Fase postproducción: Montaje final y memoria

Dedicación: 10h
Actividades dirigidas: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 7h 30m

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Cualquier acto de fraude académico, plagio o uso o mera tenencia al alcance de medios no autorizados en cualquier actividad de evaluación comportará la calificación de cero (0) en la prueba o entrega afectada. Además, de acuerdo con la normativa de la Universidad, la posible derivación de los hechos para la apertura de un expediente disciplinario implicará que la asignatura quede en el estado provisional de "pendiente de evaluación" hasta la resolución del expediente. La gestión de estas incidencias se lleva a cabo de acuerdo con el **Marco de actuación para la integridad académica en la evaluación de la UPC**.

abrá diferentes puntos de revisión para saber si los alumnos están trabajando en la dirección adecuada:

Fase de preproducción (15%)
Fase de producción (25%)
Fase de postproducción (15%)
Entrega final y presentación profesional (25%)
Gestión de proyectos (10%)
Participación y actitud de aprendizaje (10%)

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

La entrega fuera de plazo de las entregas o del proyecto final conlleva suspenderla.
Atendiendo a la naturaleza de la asignatura y el carácter universitario de la titulación se valorará tanto el contenido de la memoria como su correcta redacción y maquetación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- 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 línea]. 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.

Complementaria:
- 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.