

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2018
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Torelló Oliver, Josep
Otros: Fábregas Ruesgas, Juan José
Bigas Tañà, Miquel

Requisitos

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

Competencias de la titulación a las cuales 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

804330 - PBL1-A - Proyecto I

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 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.

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	14h	9.33%
	Horas grupo mediano:	18h	12.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	28h	18.67%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Contenidos

<p>Fase 0. Inici</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo grande/Teoría: 4h</p>
<p>Descripción: 0.1 Gestión proyectos 0.2 ¿Qué es un Stop Motion. Referentes. Técnica. 0.3 Ideas Guión. Adaptación propuesta literaria</p>	
<p>Fase 1. Preproducció: Localitzacions i pla de rodatge</p>	<p>Dedicación: 36h Grupo grande/Teoría: 11h Aprendizaje autónomo: 25h</p>
<p>Descripción: Fase 1. Preproducción: Localizaciones y plan de rodaje</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dramaturgia Guión técnico 2. Localización y estructura de la imagen Punto de vista, perspectiva, encuadre y composición 3. Localización e iluminación Dirección, calidad y color de la luz, contraste de iluminación y contraste de escena. 4. Atrezzo y complementos Definición de los elementos de atrezzo de la escena 5. Plan de rodaje Gestión de permisos, timings y calendario de producción 6. Equipamiento Definición del equipamiento fotográfico <p>Primera entrega y revisión: Guión técnico y plan de rodaje</p>	

804330 - PBL1-A - Proyecto I

<p>Fase 2. Producció: Producció d'imatges</p>	<p>Dedicación: 70h Grupo grande/Teoría: 30h Aprendizaje autónomo: 40h</p>
<p>Descripción: Fase 2. Producción: Producción de imágenes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Producción de imágenes en plató Iluminación en el plató y recursos técnicos 2. Producción de imágenes en localización exterior Trayectorias solares, iluminación complementaria y equipamiento 3. Producción de imágenes en localización interior Iluminación natural e iluminación artificial, iluminación complementaria y equipamiento <p>Segunda entrega y revisión: 3 secuencias de características diferentes</p>	
<p>Fase 3. Postproducció</p>	<p>Dedicación: 40h Grupo grande/Teoría: 15h Aprendizaje autónomo: 25h</p>
<p>Descripción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definición estética de la imagen Búsqueda de referentes y definición del estilo de imagen 2. Corrección de color Coherencia a nivel de luminosidad, contraste y color 3. Efectos 4. Montaje 5. Sonido y música 	

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Planificación de actividades

1. Fase de preproducción: 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

804330 - PBL1-A - Proyecto I

Sistema de calificación

abrará 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 de realización de las actividades

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:

- Salter, James. L'art de la ficció: sobre llegir i escriure. Barcelona: L'altra, 2016. ISBN 9788494655609.
- Chion, Michel. Como se escribe un guión. Madrid: Cátedra, 1998. ISBN 8437607647.
- McKee, Robert. El guión story: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. 7ª ed. Barcelona: Alba, 2012. ISBN 9788484284468.
- Kniberg, H. [et al.]. Kanban y Scrum: obteniendo lo mejor de ambos. C4Media Inc, 2010.
- 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>>.
- Purves, Barry. Stop motion. Barcelona: Blume, 2011. ISBN 9788480769617.
- Ternan, Melvyn. Animación stop motion: como hacer y compartir videos creativos. Barcelona: Promopress, 2014. ISBN 9788415967033.
- Shaw, Susannah. Stop motion: craft skills for model animation. Boca Raton, 2017. ISBN 9781138779310.

Complementaria:

- Duran, Jaume. El cine de animación estadounidense. Barcelona: UOC, 2016. ISBN 9788491161318.