

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **PRODUCCIÓN DIGITAL**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación		
Facultad:	Centro universitario de Tecnología y Arte Digital		
Departamento/Instituto:	Departamento de Arte		
Materia:	Entorno empresarial		
Denominación de la asignatura:	Producción Digital		
Código:	50005		
Curso:	Primero		
Semestre:	Primero		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	6		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Español		
Equipo docente:	Jose Antonio Rodríguez, Manuel Cristóbal, Belli Ramírez		
Profesor/a:	Jose Antonio Rodríguez, Manuel Cristóbal, Belli Ramírez		
Grupos:	1º ANIM		
Despacho:	Sala de profesores		
Teléfono:		Ext.	E-mail: <a href="mailto:jose.rodriguez@live.u-tad.com">jose.rodriguez@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:manuel.cristobal@live.u-tad.com">manuel.cristobal@live.u-tad.com</a> <a href="mailto:ana.ramirez@live.u-tad.com">ana.ramirez@live.u-tad.com</a>
Página web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>		

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

<b>Esenciales:</b>
No se requieren
<b>Aconsejables:</b>
No se requieren

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

<b>Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.</b>
<p>Módulo: Conocimientos Transversales /Materia: Entorno Empresarial</p> <p>Esta asignatura pertenece al grupo de las asignaturas obligatorias siendo necesaria para la formación inicial del módulo de Conocimientos transversales.</p>
<b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>
<p>La asignatura de Producción digital pretende dotar al alumno de una visión global del proceso de producción de una película de Animación 3D, haciendo un recorrido desde la creación de la idea y del guión, pasando por todos los procesos de animación hasta que finalmente la película se exhibe en la pantalla del cine.</p> <p>Por lo tanto es trasversal, desde el concepto, a casi todas las asignaturas del grado.</p>
<b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>
<p>Los contenidos de la asignatura profundizan en clarificar los conceptos básicos de cada una de las fases de la producción de un largometraje de animación 3D y en la aplicación de dichos contenidos en casos prácticos reales.</p>

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
CG-03. Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones.	<p>Capacitar al alumno con habilidades y recursos de creatividad e innovación</p> <p>Capacitar al alumno para su adaptación a los cambios permanentes en el área de la producción digital nuevas tecnologías.</p>
CG -04. Ejercer la capacidad de liderazgo y de negociación.	Introducir a la alumno en las dotes de liderazgo y desarrollar su capacidad negociadora
CG -05. Demostrar Iniciativa y espíritu emprendedor.	Fomentar la investigación y la experimentación a través de la aplicación de la tecnología digital.
CG -08. Manifiestar capacidad para trabajar en equipo.	Fomentar el espíritu cooperativo entre los alumnos
CG -09. Saber gestionar eficazmente el tiempo.	Introducir al alumno en la gestión y administración del tiempo en los proyectos.
CG -10. Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.	Introducir al alumno en las diferencias multiculturales e internacionales que pueden afectar a una producción
CG -11. Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales	Fomentar el comportamiento ético profesional
CG -13. Valorar el sentido ético en el trabajo.	Fomentar la flexibilidad y adaptabilidad frente a los problemas
CG -15. Tener capacidad de organización y planificación.	Introducir al alumno el mercado internacional de los estudios de animación y de las casas de efectos visuales
CG -16. Expresarse con corrección de forma oral y escrita.	

CG -17. Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.	Fomentar el discurso público correcto y adecuado mediante la realización de prácticas
CG -18. Gestionar adecuadamente la información.	Capacitar al alumno en la gestión y adecuación informativa
CG -19. Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.	Capacitar al alumno de herramientas y opciones en la toma de decisiones

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</b>
CE1- Conocer los fundamentos básicos de la producción del cine de animación y la imagen generada por ordenador.	Introducir al alumno en la industria de la producción de animación para comprender el panorama actual y sus tendencias.
CE8- Entender la estructura narrativa de las producciones audiovisuales	Conocer los conceptos básicos de la escritura de guiones y construcción narrativa.
CE18- Sintetizar los elementos que intervienen en la producción de un proyecto	Dotar al alumno de una visión global del proceso de producción de un largometraje de Animación 3D.
CE19- Entender los fundamentos creativos de generación de ideas en proyectos audiovisuales	Comprender las diferentes fases y procesos del trabajo que se realiza en un estudio de animación.
CE21- Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación	Conocer los conceptos claves del desglose, planificación y seguimiento de un proyecto.
CE26- Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística.	Conocer las herramientas y técnicas que el departamento de producción utiliza para lograr su objetivo final de entregar la película en tiempo, el coste y la calidad acordada.
	Comprender la importancia de la renovación de los procedimientos, técnicas y materiales para la producción artística mediante la experimentación y la investigación.

## 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1: *Toy Story*: el comienzo de los largometrajes de animación 3D.

Tipos de animación. Contexto histórico. Principales hitos y actores en la creación de la industria de animación. Servicio de producción vs producción propia. Producción independiente vs grupos de comunicación. Cultura Digital.

Tema 2: Panorama actual de la industria de animación 3D.

Principales estudios de animación en el mundo. La industria de la animación en cifras. Tendencias del mercado de la animación. Mercados y festivales de cine y TV para animación. Evolución conceptual.

Tema 3: De la idea al Pitch y al package.

Pensamiento estratégico. Definición de pitch. Dossier de producción. Biblia de serie de animación. Dossier visual para largometrajes. El flyer. El piloto. Financiación de desarrollo. Análisis y control de resultados.

Tema 4: Desarrollo de guión y desarrollo visual del proyecto.

Guión original o adaptado. Fases de la escritura de un guión: storyline, escaleta, tratamiento, borrador. Análisis de guión. Claves del desarrollo visual de un proyecto.

Tema 5: Estructura de un estudio de animación.

Equipo de producción y equipo de dirección. Similitudes y diferencias en la producción de animación para Cine y Videojuegos.

Tema 6: Procesos de Preproducción.

Dirección de Arte. Creación de assets. Casting y grabación de voces. Storyboard.

Tema 7: Procesos de Producción.

Previsualización. Scene Compositing. Animación. Fixing. Lighting. Efectos. Matte Painting. Rendering. Compositing.

Tema 8: Procesos de Postproducción.

Banda sonora. Laboratorio digital.

Tema 9: El plan de producción.

Desglose. Presupuesto. Planificación.

Tema 10: Sistemas de seguimiento de producción.

Estructura y conceptos claves de un sistema de tracking. Gestión de la información y la comunicación.

Tema 11: Distribución y Marketing.

Distribución y ventas internacionales. P&A. Materiales de Marketing. los 15 principales mercados de largos de animación. Proyectos multiplataforma. Internet y dispositivos móviles.

Tema 12 VFX: Producción de Efectos Especial para imagen real.  
Introducción a las técnicas más utilizadas en la producción de efectos visuales para integrar en películas de imagen real.

## 6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1	Octubre
Tema 2	Octubre
Tema 5 - 2	Octubre
Tema 6	Octubre
Tema 7	Octubre
Tema 3	Noviembre
Tema 4	Noviembre
Tema 8	Noviembre
Tema 9	Noviembre
Tema 5- 1	Diciembre
Tema 10	Diciembre
Tema 11	Enero
Tema 12	Enero

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	30	0	30
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	8	0	8
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	8	0	8
Actividades de evaluación		8	0	8
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	23	23
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	68	68
		60	90	150



## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Ejercicios y prácticas del bloque de Producción ejecutiva	Se valorará que los alumnos participen de manera activa y respetuosa con sus ideas y sugerencias.	40%
Ejercicios y prácticas del bloque de Producción de Estudio	Cada obra deberá ir acompañada de una justificación y reflexión sobre su naturaleza e intención	40%
Examen final	El examen contendrá preguntas de desarrollo y preguntas de análisis	20%

### Convocatoria Extraordinaria :

Para poder acceder al examen final los alumnos que no hayan presentado los trabajos, deben entregarlos antes de la misma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía general

- Thomas, Bob, **Building a company, Roy O. Disney and the Creation of an Entertainment Empires** Disney Editions, (New York, 1998)
- Thomas, Bob, **Walt Disney, an American original** Disney Editions, (New York, 1994)
- Catmull, Ed, **Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration**, Random House (New York, 2014)
- Eisner, Michael, Schwartz, Tony **Work in Progress: Risking Failure, Surviving Success**, Hyperion Books, (New York, 1999)
- Masters, Kim, **The keys to the kingdom** Harper Paperworks, (New York, 2001)
- Stewart, James R., **Disneywar** Simon & Schuster (New York, 2006)
- Epstein, Edward Jay, **The Hollywood economist. The Hidden Financial Reality Behind the Movies**, Melville House, (New York,2010)

- Dunlop, Renee, **Production Pipeline Fundamentals for Film and Games**, Focal Press (London, 2014)

## **10.- OBSERVACIONES**

### **Recursos necesarios para la docencia:**

Aula con proyector y ordenadores con el siguiente Software:

- Microsoft Project
- Microsoft Excel