

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

**Producción Digital/Digital Production**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Técnicas de Creación Digital
Denominación de la asignatura:	Producción Digital/Digital Production
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Manuel Cristóbal
E-mail:	<a href="mailto:manuel.cristobal@u-tad.com">manuel.cristobal@u-tad.com</a>
Teléfono:	916402811

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

### **Descripción de la materia**

Esta Materia proporciona al alumno el conocimiento de los procedimientos, las técnicas y herramientas artísticas digitales para la creación de personajes y entornos digitales, usando las técnicas de modelado para su representación tridimensional en entornos virtuales y las de texturizado y shading para la simulación de la representación de las texturas y materiales del objeto o personaje digitales propios del ámbito de la animación.

En la materia de técnicas de creación digital el estudiante adquiere también los conocimientos y competencias necesarias para crear contenidos narrativos, aplicando lo aplicando los principios del lenguaje audiovisual a un entorno de cámaras y elementos 3D, así como a su iluminación y composición digital.

### Subject description:

This subject gives the student the knowledge regarding the procedures, techniques and artistic digital tools for the creation of characters and digital environments, using the techniques of modelling for the tridimensional representation of virtual environments

and the texturing and shading techniques for the simulation and representation of the materials of digital objects or characters used in the animation field.

In the subject “digital creation techniques” the student acquires also the knowledge and skills needed for creating narrative contents, applying the principles of audiovisual language to a CG camera environment and CG assets, as well as its lighting and digital composition.

#### **Descripción de la asignatura**

La asignatura 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. 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.

## **3. COMPETENCIAS**

### **3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)**

CG3.- Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital

CG5 Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

CG8 Conocer el entorno laboral, los recursos de empleabilidad y el marco legal del ámbito de la titulación.

CG9 Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG3.- Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital

## **4. CONTENIDOS**

- Introducción a la industria de la animación: principales actores y modelos de explotación
- Procesos de producción para la creación de contenidos de animación
- Perfiles profesionales en un estudio de animación
- Planificación y seguimiento de la producción
- Formatos y target comercial de los proyectos
- Introducción a la financiación de proyectos de animación

English contents:

*o Introduction to the industry of animation: main players and business models*

*o Production pipeline for the creation of animated contents*

*o Professional profiles in an animation studio*

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

### 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	18	100%
AF2 Clases Prácticas	8	100%
AF3 Tutorías	4	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	29	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	12	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	20%	60%
SE3 Prueba Objetiva	30%	70%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Winder, Catherine. *Producing Animation, 2<sup>nd</sup> edition*. Focal Press. (Oxford, 2011).

### Bibliografía recomendada

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)

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)