

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Proyectos IV/ Projects IV

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Animación
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Proyectos / Projects
Denominación de la asignatura:	Proyectos IV/ Projects IV
Curso:	Cuarto
Semestre:	Anual (6+12)
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	18
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano/Inglés
Profesor/a:	Pendiente de contratación
E-mail:	Pendiente de contratación
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

La materia Proyectos es una herramienta que posibilita al estudiante afianzar y reforzar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, el desarrollo de competencias de trabajo en equipo, y la adquisición de dinámicas de trabajo profesional. Permite a su vez un enfoque interdisciplinario, capacidades ambas absolutamente necesarias para completar su perfil profesional.

Es una materia que favorece la integración posterior del alumno al mundo laboral ya que en ella el estudiante realiza en gran medida el portafolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

Subject description:

This subject gives the student the knowledge regarding the procedures, the 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 for the simulation of the representation of textures and object materials or digital characters unique to the animation world. In the subject for digital creation techniques the student acquires also the knowledge and competences necessary for creating narrative contents, applying the principles of audiovisual language to a camera environment and 3D elements.

Descripción de la asignatura

En esta asignatura se pretende que el alumno adquiera los contenidos teóricos necesarios para la realización de proyectos, tanto en los procesos de producción, financiación y comercialización de un proyecto, así como los necesarios para la organización, control y seguimiento de la producción. La asignatura tiene como objetivo la realización de un trabajo en equipo concibiendo, planificando, desarrollando y produciendo contenidos de animación.

La dinámica permite a cada alumno centrar su trabajo en las áreas de mayor especialización relativas a la mención que hayan elegido y a su interés profesional, al mismo tiempo que aprender a comunicar su trabajo a otros compañeros, y entender también el trabajo especializado de otras áreas.

El seguimiento de los proyectos se realiza a través de reuniones semanales y de presentación de resultados parciales de forma periódica en función de los hitos planificados. En ellas los alumnos presentarán de forma interna al resto del equipo y a los profesores y tutores los contenidos desarrollados como parte del proyecto. Esta comunicación de resultados se desarrolla de forma continua para validar, y en su caso corregir, los progresos de cada proyecto.

Esta dinámica permite incentivar la participación y el esfuerzo en los alumnos. Facilita al alumno, además, el desarrollo de su portfolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento y práctica habitual en el sector para la contratación de profesionales.

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.

CG6.- Trabajar en entornos de trabajo multidisciplinarios demostrando capacidad de trabajo en equipo, versatilidad, flexibilidad, creatividad y respeto por el trabajo de los compañeros de otras áreas.

CG7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

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.

CG11.- Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

CT1 - Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

CT2 - Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales

CT3 - Conocer los fundamentos hardware y software de los computadores y las redes de comunicación, así como los principios de almacenamiento y computación en la nube junto con su utilidad y aplicación a los proyectos de desarrollo de la economía digital

CT4 - Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

CE8.- Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE11.- Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

CE12.- Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

CE13.- Crear un documento gráfico demostrativo de las capacidades técnicas y artísticas personales.

CE14.- Conocer la metodología de sintetización de elementos sonoros y de la aplicación de las técnicas de sonorización en un producto digital

CE 17.- Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE18.- Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3

4. CONTENIDOS

Producción y postproducción de un cortometraje

- Procesos de producción
- Seguimiento de la producción
 - o Dinámicas de trabajo y revisiones artísticas (dailies)
 - o El Kick-off meeting de la secuencia
- Animación, clean up e intercalación (2D)
- Refinado de cámara
- Gradientes de color
- Desglose técnico de escenas
- Key color frame, estudios de color y de iluminación de los entornos
- Desarrollo y optimización de shaders
- Procesos de postproducción
- Seguimiento de la postproducción y backend
 - o Dinámicas de trabajo y revisiones artísticas (dailies)
 - o Planificación de la sonorización y mezcla
 - o Formato final DCP y otros formatos de entrega
- Iluminación
- Elaboración e integración de matte paintings
- Desarrollo y generación de efectos
- Ink & Paint
- Render
- Composición y etalonaje final
- Sonorización y mezcla

- Creación del profolio profesional y Demo Reels
- Descripción y funcionamiento de los principales mercados y festivales de animación.

English contents:

Production and postproduction of a short film

- *Production pipeline*
- *Tracking of the production*
- o *Working dynamics and artistic reviews (dailies)*
- o *The sequence Kick-off meeting*
- *Animation, clean up and in-between (2D)*
- *Camera refine*
- *Colour gradients*
- *Technical scene breakdown*
- *Key colour frame, color studies and illumination of environments*
- *Development and optimization of shaders*
- *Postproduction pipeline:*
- *Postproduction and backend pipeline tracking*
- o *Working dynamics and artistic reviews (dailies)*
- o *Mix and sound planning and schedule*
- o *Delivery formats*
- *Lighting*
- *Matte paintings creation and integration*
- *VFX generation and development*
- *Ink & Paint*
- *Rendering*
- *Composition and final grading*
- *Sound design and sound mixing*
- *Creation of a personal portfolio and demo reel*

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	20	100%
AF2 Clases Prácticas	70	100%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	20	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	210	0%
AF6: Actividades de Evaluación	10	100%
AF9: Seguimiento de Proyectos	120	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	20%	40%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	70%
SE3 Prueba Objetiva	10%	40%

7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe (2004): Inspired 3D Short Film Production. Premier Press, Thomson Course Technology.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Alberto (2010): Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia.

Bibliografía recomendada

BROWN, Blain (2016): Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Volume 3. Routledge.

COTTE, Olivier (2007): Secrets of Oscar-winning Animation: Behind the scenes of 13 classic short animations. Focal Press.

SULLIVAN, Karen (2008): Ideas for the Animated Short with DVD: Finding and Building Stories. Focal Press.