

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104807 - ANIMACIÓ I EFECTES ESPECIALS

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Miguel ángel Ramos López [<mramosl@tecnocampus.cat>](mailto:mramosl@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

L'assignatura s'impartirà en castellà. Alguns continguts i recursos poden presentar-se en anglès o català.

Presentació de l'assignatura

L'animació i els efectes especials són procediments presents a contextos molt diversos, des del cinema de ficció, la publicitat, l'àmbit educatiu o el món de l'art fins als videojocs i els entorns web i mòbil. L'objectiu de l'assignatura és conèixer les diferents aplicacions a partir de l'adquisició de coneixements creatius i procesuals fonamentals i obtenir una capacitació tècnica. Aquestes habilitats tècniques estan centrades en l'assignatura en eines de disseny i animació, estàndards actuals de la indústria creativa: After Effects, Photoshop i Illustrator. Aquestes possibiliten tant la creació i animació digital, com la composició final de resultats sota estàndards de producció de mercat.

Més enllà de la vessant tècnica i aplicada, l'assignatura se centra en els processos de conceptualització i producció d'aquests continguts, a través de la direcció artística i la creació dels elements necessaris per a la disposició d'un bon disseny, d'acord amb la construcció física i psicològica d'un personatge, el storytelling vinculat al seu rerefons, i el context i ambient en què s'integra.

És per això que l'assignatura té com a eix conductor i connector dels dos blocs (conceptualització i animació), la creació d'una Bíblia de projecte que contindrà la conceptualització del personatge, la seva adaptació a un imaginari 2D, i la revisió de totes les parts del procés creatiu, des del concepte i moodboards inicials, fins a la consecució de les animacions finals, composició i integració de VFX en una escena.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homo?fobes, tra?nsfobes i discriminato?ries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Es recomana a l'estudiantat que, en cas que l'assignatura estigui relacionada amb el seu tema d'interès o pugui aportar valor al desenvolupament del Treball de Fi de Grau (TFG), l'aprofiti com a oportunitat per a iniciar la seva preparació. En tal cas, es valoraran de manera individual les adaptacions necessàries per a integrar el treball pràctic dins de l'assignatura.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E2_Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtsmetratges i videojocs d'animació 2D
- E5_Dissenyar i realitzar un producte audiovisual (format per imatges fixes o en moviment), atenent tant als seus aspectes tècnics com artístics, en tots els seus components
-

E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs

- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- E14_Acquirir els coneixements de la història, estètica, evolució i dinàmica del cine, televisió, ràdio, premsa, Internet i videojocs, així com reconèixer l'estètica a través del visionat i l'anàlisi

Bàsiques i Generals

- G1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en la seva àrea d'estudi que parteixin de la base de l'educació secundària general, i s'acostuma a trobar a un nivell que, amb el suport de llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- G2_ Que els estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les competències que es solen demostrar per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

No definides

Continguts

Bloc 1. Conceptualització i creativitat.

1. Direcció d'art.

- Dedicació: : 6h grup gran.

- Descripció: en aquest bloc es treballen els conceptes i continguts necessaris per a comprendre el valor de la direcció d'art i com aquesta pot reforçar el valor creatiu d'una proposta visual.

2. Desenvolupament creatiu i conceptualització.

- Dedicació: : 10h grup gran i 4h grup petit.

- Descripció: bloc en el qual es treballen els passos inicials i fonamentals per al desenvolupament d'un personatge des del punt de vista de la creativitat.

3. Creació del personatge.

- Dedicació: 4h grup gran i 6h grup petit.

- Descripció: creació del personatge i de l'entorn per a la posterior animació del mateix en el bloc 2 de l'assignatura.

Bloc 2. Animació 2D i Efectes Digitals.

1. Tendències contemporànies en animació de personatges 2D i VFX.

- Dedicació: 2h en grup gran.

- Descripció: Recorregut sobre la història del Motion Design i les seves tendències contemporànies.

2 Motion design i animació de personatges.

- Dedicació: 12h en grup gran i 6h en grup petit

- Descripció: Preparació del material i workflow entre softwares d'il·lustració i animació. Organització i jerarquia d'informació per a animacions 2D. Nocions complexes d'animació en After Effects. Animació de personatges amb rigging, connectors i ActionScript (expressions) per a la creació d'animacions complexes i cicles.

3. Efectes digitals y composició d'escena.

- Dedicació: 6h en grup gran i 4h en grup petit

- Descripció: Tècniques de composició d'escena. Ús de càmeres i llums 3D. Integració d'efectes digitals en escena. Sistemes de partícules. Composició del personatge animat i fons renderitzat.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

AVALUACIÓ

L'assignatura s'avalua a partir de 3 parts:

1. Activitats d'aprenentatge: 3 activitats dividides amb els següents percentatges d'avaluació (60% de la nota final).
 - Disseny i creativitat artística del personatge i l'entorn (20%).
 - Animació 2D del personatge: rigging i animació (20%).
 - Bíblia de projecte (document general de disseny (20%)
2. Assistència a les sessions presencials de laboratori i realització de les pràctiques (10% de la nota final).
3. Examen final de continguts (30% de la nota final).

Descripció general de l'examen

L'examen de continguts consisteix en la realització d'una prova d'avaluació dels coneixements relacionats amb disseny i direcció artística revisats en la primera part del curs, i els conceptes tècnics sobre animació i VFX desenvolupats en el segon bloc.

És obligatori superar l'examen de continguts amb un mínim de 5 per a computar la mitjana general amb la resta d'activitats de l'assignatura.

Normes de realització de les activitats

Per a cada activitat, s'informarà de la normativa a seguir, i de les condicions particulars que les regeixin. La realització de les pràctiques és obligatòria. Es valorarà la puntualitat en el lliurament de les diferents activitats així:

-No s'acceptaran formats diferents al requerit.

-No s'acceptaran treballs fora de termini.

-Els lliuraments es realitzaran mitjançant el campus virtual, exceptuant aquells casos en els quals el pes dels arxius sigui superior al permès pel servidor. En tal cas es lliuraran les pràctiques mitjançant un enllaç de Google Drive dins del campus virtual.

Donat el contingut de l'assignatura, es valorarà la creativitat a partir d'una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics concretats en la metodologia de treball, la correcta organització de la informació, els esbossos preparatius, la recerca de solucions innovadores, i la claredat gràfica en el resultat de les activitats i dels diferents treballs de seguiment.

Activitat avaluadora en període de recuperació

Per a poder accedir a la recuperació s'han d'haver realitzat les tres parts avaluable: 1. Activitats d'aprenentatge, 2. Assistència a les sessions presencials de laboratori i 3. La realització de l'exàmen de continguts en convocatòria ordinària.

Les activitats d'aprenentatge suspeses hauran de tornar a repetir-se sota les orientacions de les professores.

Les ponderacions de les parts avaluable són les mateixes que en l'avaluació ordinària per al cas en què l'alumna hagi tingut una assistència i seguiment progressiu de l'assignatura. En el cas en què no hagi estat així (activitats suspeses per sota d'una qualificació de 4), la ponderació de les activitats en període de recuperació serà sobre el 70%.

En cas d'obtenir un No Presentat en qualsevol de les parts no es pot accedir a la recuperació.

Informació relativa al plagi:

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- BETANCOURT, Michael. (2013). The History of motion graphics: from avant-garde to industry in the United States. Wildside Press.
- BRARDA, María. (2016). Motion Graphics Design. La dirección creativa en branding de TV. Gustavo Gili.
- VVAA. (2010). Estéticas de la animación, Maia Editores.
- WELLES, Paul. (2009) Fundamentos de la animación. Parramón.
- CROOK, Ian y BEARE, Peter. (2017). Fundamentos del Motion Graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica. Promopress.
-

SELBY, Andrew. (2013). La Animación. Blume.

- WRIGHT, Steve. (2011). Compositing visual effects: essentials for the aspiring artist. Waltham. Focal Press.