

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104807 - ANIMACIÓ I EFECTES ESPECIALS

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Optativa
- Curs: Quart
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas <mveliz@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

Descripció:

L'animació i els efectes especials són procediments presents en 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 és conèixer les diferents aplicacions a partir de l'adquisició de coneixements creatius i processuals fonamentals i obtenir una capacitat tècnica per dur-les a terme. Aquestes habilitats tècniques se centren, dins l'assignatura, en eines de disseny i animació que són estàndards actuals de la indústria creativa: After Effects, Photoshop i Illustrator. Aquestes permeten tant la creació i animació digital com la composició final de resultats sota estàndards de producció de mercat.

Més enllà del vessant tècnic i aplicat, l'assignatura se centra en els processos de conceptualització i producció d'aquest tipus de continguts, a través de la direcció artística i la creació dels elements necessaris per a l'elaboració d'un bon disseny de personatges 2D, d'acord amb la seva construcció física i psicològica, l'storytelling vinculat al seu rerefons, i el context i ambient en què s'integren.

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, la creació d'un entorn virtual on situar el personatge, i la revisió de totes les parts del procés creatiu, des del concepte i els moodboards inicials fins a l'assoliment de les animacions finals, la composició i la integració de VFX en una escena.

IA:

Ús **NO** permès de la IA en cap sentit. En aquesta assignatura es valora la creativitat individual i personal.

Espai segur:

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, transfòbiques i discriminatòries, tant cap a l'alumnat com cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on equivocar-nos i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres persones.

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_Adquirir 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 demostrar 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. Introducció a la direcció d'art

- **Dedicació:** 6 h en grup gran
- **Descripció:** La direcció d'art com a disciplina estratègica. 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. Breu recorregut històric per l'art.

2. Desenvolupament creatiu i conceptualització

- **Dedicació:** 10 h en grup gran i 4 h en grup petit
- **Descripció:** Bloc en què 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:** 4 h en grup gran i 4 h en grup petit
 - **Descripció:** Creació del personatge i de l'entorn per a la posterior animació dins del bloc 2 de l'assignatura.
-

Bloc 2. Animació 2D i efectes digitals

1. Processos de producció en animació 2D

- **Dedicació:** 2 h en grup petit
- **Descripció:** Anàlisi del flux de treball en animació.

2. Motion design i animació de personatges

- **Dedicació:** 10 h en grup gran i 4 h en grup petit
- **Descripció:** Preparació del material i *workflow* entre programaris d'il·lustració i animació. Organització i jerarquia de la informació per a animacions 2D. Nocions avançades d'animació a After Effects amb Duik Bassel. Animació de personatges amb *rigging*, connectors i ActionScript (expressions) per a la creació d'animacions complexes i cicles.

3. Efectes digitals i composició d'escena

- **Dedicació:** 6 h en grup gran i 2 h 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: 2 activitats dividides amb els següents percentatges d'avaluació (70% 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 (30%)

2. 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

La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà únicament a la nota de l'Activitat 4, és a dir, sobre el còmput de l'examen (30%). És obligatori superar l'examen de recuperació amb un mínim de 5 per computar la mitjana general amb la resta d'activitats de l'assignatura.

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

- ALTMAN, R. (Ed.). (1992). Sound theory, sound practice. Routledge.
- BAZIN, A. (2008). ¿Qué es el cine? Rialp.
- 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.
- CUBITT, S. (2004). The cinema effect. MIT Press.
- GARIN, M. (2014). El gag visual. De Buster Keaton a Super Mario. Ediciones Cátedra.
- LIPOVETSKY, G. (2006). Los tiempos hipermodernos. Anagrama.
- MANOVICH, L. (2001). The language of new media. MIT Press.
- SÁNCHEZ, S. (2013). Hacia una imagen no?tiempo: Deleuze y el cine contemporáneo. Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- SAITTA, C. (2006). Los sonidos acústicos. De lo oculto al extrañamiento. RIM Revista de Investigación Multimedia, 1(1). Instituto Universitario Nacional del Arte.
- STRAUVEN, W. (Ed.). (2006). The cinema of attractions reloaded. Amsterdam University Press.
- VVAA. (2010). Estéticas de la animación, Maia Editores.
- WELLES, Paul. (2009) Fundamentos de la animación. Parramón.
- WOLF, M. J. P., & PERRON, B. (Eds.). (2003). The video game theory reader. Routledge.
- 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.