

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Audiovisual	OP	3

Professor/a de contacte

Nom: Carlos Llorens Maluquer

Correu electrònic: carles.llorens@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

Prerequisits

Calen coneixements bàsics de guió i de llenguatge televisiu / cinematogràfic.

Objectius

Conèixer:

- L'evolució tecnològica de les tècniques de creació d'animació.
- Els principis teòrics de l'animació audiovisual.
- La complexitat del procés de producció d'una peça d'animació.
- La importància de les diferents fases prèvies que intervenen abans de començar a animar.
- Les aplicacions pràctiques i les possibilitats expressives de l'animació.

Concebre i produir una peça audiovisual emprant alguna de les tècniques d'animació.

Resultats d'aprenentatge

1. CM14 (Competència) Idear la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes potenciant les diferents relacions de gènere i de la identitat sexual i de gènere.
2. CM14 (Competència) Idear la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes potenciant les diferents relacions de gènere i de la identitat sexual i de gènere.
3. CM14 (Competència) Idear la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes potenciant les diferents relacions de gènere i de la identitat sexual i de gènere.
4. CM14 (Competència) Idear la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes potenciant les diferents relacions de gènere i de la identitat sexual i de gènere.
5. CM15 (Competència) Organitzar la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes.
6. CM15 (Competència) Organitzar la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes.
7. CM15 (Competència) Organitzar la producció de missatges audiovisuals per a diferents públics i plataformes.

8. KM19 (Coneixement) Aplicar les teories de comunicació audiovisual a produccions audiovisuals de tipus industrial.
9. KM19 (Coneixement) Aplicar les teories de comunicació audiovisual a produccions audiovisuals de tipus industrial.
10. SM18 (Habilitat) Aplicar models d'organització i logístics en una producció d'animació.
11. SM18 (Habilitat) Aplicar models d'organització i logístics en una producció d'animació.

Continguts

Tema 1

Introducció a l'animació:

-Generadors de moviment: ("pose to pose", "stop-motion" i rotoscopi/captura moviment)

-Tècniques

-Vocabulari bàsic d'animació.

-Principis generals de l'animació.

Tema 2

-Model òptim organitzatiu d'una producció d'animació.

-Diferents models organitzatius pràctics de les productores.

-Altres models de producció:

-Estructures més o menys consolidades:

Producte americà i nipó

-Estructures per consolidar:

Producte europeu

-Estructures de serveis:

Models asiàtics.

Tema 3

-La logística:

-Mecanismes de control.

-Responsables del procés.

-Coordinació entre les diferents àrees que intervenen.

-Equip de producció necessari.

Tema 4

-Sonorització:

-La música al dibuix animat.

- Metodologia de treball.
- Les locucions.
- Els efectes.
- Les mescles.

Tema 5

- El procés de creació, des de la idea a la còpia d'emissió.
- Comparativa entre les diferents tècniques.
- Processos comuns i elements diferencials.

5.1 La preproducció

- Idea-argument-guió.
- Story-board* (diferents models).
- La creació dels personatges (*model sheets*).
- El modelat (3D).
- La definició dels ambients.
- El *Concept Art*.
- L'*Animatic/leica reel*.
- Els *layouts* d'escenaris.
- Els *layouts* d'animació.
- Les cartes de rodatge.
- Lipsing*.

5.2 La producció

- Backgrounds*.
- La direcció de l'animació.
- Animació (2D i 3D)
- Assistència (2D).
- Int/Clean-up* (2D).
- Ink&Paint* (2D).
- Composició.

5.3 La postproducció

- Muntatge/editió.
- Sonorització i mescles.

-Còpia final.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Pràctiques en el laboratori	22,5	0,9	CM14, CM15, KM19, SM18
Seminaris	15	0,6	CM14, KM19
Sessions teòriques	15	0,6	KM19
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	CM14, CM15, SM18
Tipus: Autònomes			
Creació d'una peça d'animació	60	2,4	CM14, CM15, KM19, SM18
Preparació presentació	11	0,44	KM19, SM18
Visionat de material recomanat	11	0,44	KM19

Les sessions teòriques es complementen amb altres de caràcter pràctic.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informará dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Nota: El contingut de l'assignatura serà sensible als aspectes relacionats amb la perspectiva de gènere i amb l'ús del llenguatge inclusiu.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes completin les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Lliuraments parcials	45%	6	0,24	CM14, CM15, KM19, SM18
Participació a les classes	10%	0	0	CM14, CM15, KM19, SM18
Presentació del projecte	45%	2	0,08	CM14, CM15, KM19

1) L'avaluació de l'assignatura es farà mitjançant la presentació d'una peça audiovisual d'animació realitzada en grup, amb l'entrega del material que es vagi sol·licitant relacionat amb els processos de producció, com l'storyboard, animàtic, concept art, etc. (45% de la nota final).

2) Al llarg del curs hi haurà diverses entregues individuals i obligatòries de treballs pràctics que serviran com a eina d'avaluació addicional (45% de la nota final).

3) El 10% de la nota final correspondrà a l'assistència i participació a les classes.

Recuperació:

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats, el pes de les quals sigui com a mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura.

Aquesta reavaluació es farà en les dates previstes al calendari acadèmic. Per poder presentar-se a la recuperació, caldrà haver obtingut una nota mitjana mínima de 3,5.

Aquesta assignatura/mòdul no preveu el sistema d'avaluació única.

No Avaluable

Segons el punt 9 de l'article 266 de la Normativa Acadèmica de la UAB, "*quan es consideri que l'estudiant no ha pogut aportar prou evidències d'avaluació s'ha de qualificar aquesta assignatura com a no avaluable*".

En cas que l'estudiant cometi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa d'un acte d'avaluació, aquest acte es qualificarà amb un 0, independentment del procés disciplinari que es pugui iniciar. Si es produeixen diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final serà un 0.

Per a aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intel·ligència Artificial (IA) exclusivament en certes tasques específiques que seran definides pel professor a l'inici del curs. L'alumnat haurà d'identificar clarament les parts generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines utilitzades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La manca de transparència en l'ús de la IA en aquesta activitat avaluable es considerarà una falta d'honestedat acadèmica i pot comportar una penalització parcial o total en la nota de l'activitat, o sancions majors en casos greus.

Bibliografia

BIBLIOGRAFIA Bàsica:

MacLean, Fraser 2011. *Setting the Scene. The Art and Evolution of Animation Layout*. Chronicle Books, San Francisco.

COMPLEMENTÀRIA:

Bakedano, José J. 1987. *Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985*. Museo de Bellas Artes. Bilbao.

Levitán, Eli L. 1980. *Generación electrónica de imágenes*. Ediciones Bellaterra, S.A. Barcelona.

Mealing, Stuart 1992. *The Art and Science of Computer Animation*. Intellect Books. Oxford.

Rondolino, Gianni 1974. *Storia del cinema d'animazione*. Giulio Einaudi editore s. p. a., Torino.

Solomon, Charles: 1994. *Enchanted Drawings. The History of Animation*. Wings Books. New York.

Vivar Zurita, Hipólito 1988. *La imagen animada: Análisis de la forma y del contenido del dibujo animado*. Editorial de la Universidad Complutense. Madrid.

Programari

El primer dia del curs s'informarà del programari necessari per a les pràctiques.

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre de 2025. A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través daquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Nom	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(PLAB) Pràctiques de laboratori	41	Català	segon quadrimestre	matí-mixt
(TE) Teoria	4	Català	segon quadrimestre	matí-mixt