

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Interactiva	OB	2

Professor/a de contacte

Nom: Alba Torrents Gonzalez

Correu electrònic: alba.torrents@uab.cat

Idiomes dels grups

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

Prerequisits

L'estudiant ha de tenir un domini acceptable de la llengüa anglesa, que li permeti la comprensió de documents escrits en aquest idioma.

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 a l'inici de l'animació.
- Les aplicacions pràctiques i les possibilitats expressives de l'animació.
- Com concebre i produir una peça audiovisual utilitzant algunes tècniques d'animació.

Competències

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Concebre, crear, animar i integrar espais, personatges i objectes virtuals i de realitat augmentada.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.

- Que els estudiants hagin demostrat que comprenen i tenen coneixements en una àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es basa en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda d'aquell camp d'estudi.
- Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
- Vincular els processos i les teories matemàtiques i físiques i la seva aplicació al món de les bases de dades, a la creació d'interfícies i a la realitat virtual augmentada.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement propi.
2. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
3. Animar personatges en 2D i 3D començant per mètodes manuals per finalitzar amb els programaris existents més sofisticats.
4. Aplicar els conceptes físics i matemàtics per crear i animar personatges de manera creïble.
5. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
6. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
7. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
8. Dominar la composició de pla i la creació de personatges, així com les tècniques d'animació facial.
9. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
10. Planificar i executar treballs acadèmics sobre animació per al món virtual.
11. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
12. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
13. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
14. Proposar noves maneres de mesurar l'èxit o el fracàs de la implementació de propostes o idees innovadores.
15. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
16. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
17. Que els estudiants sàpiguin aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.
18. Trobar el que és substancial i rellevant en documents de tot tipus sobre els fonaments de l'animació.
19. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.

Continguts

Bloc 1: Una història breu de l'animació: És allò que ens expliquen?

- Introducció a la història de l'animació: una perspectiva arqueològica i genealògica.
- Narratives històriques i realitats culturals.
- Artefactes que van canviar l'animació: la càmera multiplà.
- Pràctica a casa: arqueologia animació.
- Evolució de les tècniques i el seu impacte global: rotoscòpia, stop motion, animació 3D i motion capture.
- Concepte i aplicació de la plasmaticitat.
- L'impacte de les narratives transmedials i el Media Mix al món de l'animació: una aproximació.

Bloc 2: Materialitat i Tecnologia a l'animació

- Materials i tecnologia a l'animació.

- Anàlisi del procés de producció a l'animació.
- L'animació completa i limitada.
- Els materials intermedis: què són?
- L'Arxiu Watanabe i la conservació a Niigata University.
- El cel bank com a arxiu immaterial.
- Curadoria i exhibició del fitxer d'anime.
- Cas d'estudi: ACASiN i la instal·lació Peel-Apart TV anime.

Bloc 3: Aspectes formals i tècnics de l'animació

- Impacte de la performativitat i repetició a la identitat de l'animació.
- Conceptes dels 12 principis de l'animació des d'un punt de vista tècnic i d'aplicació al programari professional.
- Elements formals: línia, forma, color i moviment.
- Principis del disseny visual en animació.
- Introducció al programari professional per a animació digital, incloent una primera aproximació a entorns 3D.

Bloc 4: Introducció a la producció del Stop Motion

- Consells tècnics per a la producció Stop Motion.
- Procés tècnic, característiques del vídeo, fons i entorns.
- Personatges, presa i adaptació d'imatges, enquadrament i postproducció.
- Aplicació de principis d'animació digital i relació amb els processos 3D actuals.

Bloc 5: Tècniques d'animació i tipus d'animació

- Animació Tradicional vs Animació Transdigital. Ex: Cut Out.
- Animació Digital: definició i característiques.
- Stop Motion: avantatges i desafiaments.
- Rotoscòpia: aplicacions en narratives visuals i efectes híbrids.
- Animació 3D i Motion Capture.
- Debat: la Intel·ligència Artificial i l'animació: una relació complexa.
- Introducció a programaris d'animació digital (OpenToonz, Da Vinci Resolve) i iniciació a l'ús de Blender per a la creació d'escenes senzilles en 3D.

Bloc 6: Preproducció, producció i postproducció

- Introducció a la preproducció.
- Desenvolupament conceptual: idea, argument i guia.
- Storyboard: diferents models i la seva aplicació segons tipus d'animació.
- Animàtica i Leica Reel.
- Creació de personatges i ambients.
- Disseny i planificació d'escenaris i animació: layouts d'escenografia i d'animació.
- Visionat i anàlisi d'exemples pràctics realitzats amb Blender.
- Sessions pràctiques d'iniciació a Blender (I i II):
- Interfície bàsica i conceptes fonamentals del programari.
- Modelatge elemental i manipulació d'objectes.
- Animació 3D bàsica.
- Exportació i integració d'escenes senzilles a projectes d'animació.
- Producció i direcció d'animació 2D i 3D.
- Assistència en animació 2D: clean-up, color i texturització.
- Composició i integració d'elements visuals.
- Introducció a la postproducció.
- Muntatge i edició: ús de Da Vinci Resolve i Adobe After Effects.
- So: la música, enregistrament de locucions, efectes i barreja final.
- Còpia final: preparació per a distribució.

Nota específica sobre Blender

Aquesta assignatura incorpora sessions específiques i pràctiques orientades a conèixer el programari Blender

i programari 2D, amb l'objectiu que tot l'alumnat assoleixi uns coneixements mínims i pràctics del seu funcionament bàsic, imprescindibles per a la coordinació amb l'assignatura d'Animació Avançada i per donar coherència a l'itinerari formatiu del Grau.

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Pràctiques en el laboratori	33	1,32	3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 18
Seminaris	0	0	
Sessions teòriques	19,5	0,78	6, 7, 10, 18
Tipus: Supervisades			
Tutories	7,5	0,3	6, 7, 10, 12, 18
Tipus: Autònomes			
Creació d'una peça d'animació de mínim d'un minut	60	2,4	3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 18
Preparació presentació	11	0,44	4, 6, 7, 10, 12
Visionat de material recomanat	11	0,44	6, 7, 18

L'assignatura integra sessions teòriques amb activitats de caràcter pràctic, que es complementen mútuament per facilitar l'assoliment dels objectius formatius. El calendari de cada sessió es publicarà des del primer dia de classe al Campus Virtual, on també es podrà consultar una descripció detallada dels exercicis, pràctiques i activitats d'avaluació, així com qualsevol altra informació necessària per garantir el bon seguiment de l'assignatura.

Al llarg del curs, es farà un especial èmfasi en la realització d'una peça d'animació d'almenys un minut de durada, que haurà de ser desenvolupada per parelles o petits grups, en funció del nombre d'alumnes matriculats. Aquest projecte final permetrà aplicar de manera integrada els coneixements teòrics i pràctics adquirits.

El desenvolupament del projecte estarà supervisat a través de tutories obligatòries, durant les quals l'alumnat haurà de presentar els materials i l'estat d'avanç exigits pel professorat. Aquestes tutories tenen com a objectiu acompanyar l'alumnat en el procés de producció, resoldre possibles dificultats i oferir orientació específica per tal d'afavorir un bon resultat final.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè els alumnes compleixin 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
-------	-----	-------	------	--------------------------

Lliurament del projecte final	35%	2	0,08	2, 3, 4, 6, 8, 10, 12, 13, 17, 18
Lliuraments parcials (entrega de treballs)	30%	4	0,16	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19
Participació activa a classe	10%	0	0	4, 5, 6, 7, 10, 16
Presentació d'un curt o escena d'animació a partir dels elements apresos a classe	25%	2	0,08	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19

1. L'avaluació de l'assignatura es farà mitjançant la presentació de diferents peces audiovisuals que cobreixen diverses fases del procés de producció i en les quals s'utilitzaran diferents tècniques.
2. Al llarg del curs es realitzaran deu entregues parcials de treballs pràctics (animacions i altres materials sol·licitats relacionats amb els processos de producció de les peces audiovisuals, com ara storyboard, animàtic, concept art, etc.). Algunes d'aquestes entregues també s'hauran de lliurar al final del curs si formen part essencial de l'elaboració del projecte final.
3. El projecte final, que consistirà en un curtmetratge d'un minut i mig, integrarà els coneixements adquirits tant dins com fora de l'aula i inclourà part de les pràctiques parcials realitzades durant el curs.
4. Les presentacions finals, en les quals s'analitzaran curtmetratges o escenes d'animació, hauran de demostrar que l'alumnat ha assimilat els continguts teòrics impartits a classe i representaran el 25% de la nota final.
5. El 10% de la nota final correspondrà a l'assistència i la participació activa a les sessions.

Reavaluació

En funció dels resultats obtinguts en els exercicis/pràctiques i en la peça en grup, es proposarà un nou exercici per reavaluar els aspectes no superats. Aquesta reavaluació es durà a terme en les dates previstes al calendari acadèmic.

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

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

Ús de la intel·ligència artificial i prevenció del plagi

L'ús d'eines d'intel·ligència artificial (IA) generativa i models de llenguatge de gran escala (LLM), com ChatGPT o similars, està permès en aquesta assignatura, sempre que s'indiqui clarament quines parts del treball o activitat han estat realitzades amb el seu suport i es citi de manera adequada l'eina utilitzada. A l'inici del curs, es proporcionarà a l'estudiantat una rúbrica detallada que especificarà en quines activitats i de quina manera es podrà fer servir la IA, així com les normes de citació i transparència corresponents. Qualsevol ús de la IA que no s'ajusti a aquestes indicacions, o la manca de citació, es podrà considerar una falta d'integritat acadèmica i, en els casos més greus, plagi.

Bibliografia

Alsina, Pau, Rodríguez, Ana, & Hofman, Vanina Y. (2018). L'esdevenir de l'arqueologia dels mitjans: camins, sabers i metodologies. A Arqueologia dels mitjans [node en línia]. Artnodes, 21, 1-10. UOC.

Çalik, Selen. (2020). (Re) (Re)Playing Anime: Building a Medium-specific Approach to Gamelike Narratives. *Mecadèmia*, 12(2), 45-61.

Eisenstein, Sergei. (2017/1986). *A Disney*. Londres: Seagull Books

Alzines Salamanca, Adrián. (2017). *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion*. Barcelona: Diabolo Edicions.

Hiroki, Azuma (2007). *Gemuteki riarizumu no tanjô: Dôbutsuka suru postomodan 2*. Tôquio: Kodansha.

Lamarre, Tomàs. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Lamarre, Tomàs. (2018). *The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media*. Premsa de la Universitat de Minnesota.

Lorenzo Hernández, Maria. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Barcelona: Diabolo Edicions.

Senyor, Pere; Sibley, Brian. (1998). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. Londres: Thames & Hudson.

MacLean, Fraser. (2011). *Setting the Scene: The Art & Development of Animation Layout*. San Francisco: Chronicle Books.

Minori, Ishida. (2024). Voice acting for anime. A Berndt, Jaqueline (ed.) *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Londres. Cambridge University Press.

Montero Plata, Laura (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palmell de Mallorca: Editorial Dolmen.

Montero Plata, Laura (2018). *Biblioteca de Studio Ghibli: Princesa Mononoke*. Palmell de Mallorca: Editorial Dolmen.

Montero Plata, Laura, & Pruvost-Delaspre, M. (2022). Shaping the Anime Industry: Second Generation Pioneers and the Emergence of the Studio System. A D. Desser (Ed.), *A A Companion to Japanese Cinema* (pàgs. 215-246). Wiley-Blackwell.

Otsuka, Eji i Steinberg, Mark. (2010). World and variation: a reproduction and and consumption in narrative. *Mecademia*, 5(1), 99-116.

Parikka, Jussi. (2012). *Què és l'arqueologia dels mitjans?* Cambridge: Polity Press.

Santiago Iglesias, José, & Baena, Ana. (Eds.). (2023). *Neon Genesis Evangelion des de una perspectiva de medios*. Barcelona: Satori Editorial.

Steinberg, Mark. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Premsa de la Universitat de Minnesota.

Suan, Stevie (2021). *Anime's Identity: Performativity and Form beyond Japan*: University of Minnesota Press.

Programari

- Da Vinci Resolve

- Blender.

- Open Toonz

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	61	Català	segon quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	62	Català	segon quadrimestre	tarda
(TE) Teoria	6	Català	segon quadrimestre	tarda