

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Interactiva	OT	4

Professor/a de contacte

Nom: Lluís Domingo Soler

Correu electrònic: lluis.domingo@uab.cat

Idiomes dels grups

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

Prerequisits

És necessari haver cursat l'assignatura d'Animació Avançada o bé tenir coneixements bàsics de programari d'edició 3D.

Objectius

Ens centrarem en el procés de creació de personatges: des de la conceptualització, el disseny bàsic, el modelat d'una maqueta física i el traspàs a un entorn digital.

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.
- Aplicar i integrar els coneixements en ciències socials i humanitats i els provinents de l'enginyeria per a generar productes i serveis complexos i a la mida dels ciutadans i de les seves necessitats.
- 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.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip.
- 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 hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

- 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.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
2. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
3. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
4. Crear personatges animats dotats d'expressivitat i valors estètics de qualitat.
5. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
6. Dissenyar objectes que combinin les normes estètiques amb una perfecta funcionalitat tècnica.
7. Dominar el maneig dels programes informàtics específics.
8. Dominar les tècniques del modelatge de personatges.
9. Exposar per escrit i oralment la síntesi de les anàlisis realitzades.
10. Formar part d'equips de treball necessaris per fer projectes de produccions virtuals.
11. Identificar els aspectes específics del disseny, la creació, la integració i l'animació d'objectes digitals (2D i 3D) i les eines específiques tant des del punt de vista conceptual com pràctic.
12. Interpretar i discutir documents de les principals teories dels entorns virtuals.
13. Planificar i executar projectes acadèmics en l'àmbit de la teoria dels entorns virtuals.
14. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
15. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
16. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
17. 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.
18. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.

Continguts

Anatomia

- Proporcions i formes bàsiques
- Grups de músculs i òssos

Expressió, moviment i formes

- El llenguatge de les formes
- Acció i moviment
- Expressió

Disseny d'un personatge

- Disseny 2D
- Model físic

Modelat 3D

- Modelat bàsic
- Elements secundaris
- Detalls

Shading

- Paleta de colors
- Textures

- Il·luminació

Rigging

- Esquelet bàsic
- Posat i actitud

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes magistrals amb exercicis pràctics	15	0,6	11
Pràctiques de laboratori	33	1,32	7, 8
Tipus: Supervisades			
Avaluació	3	0,12	15
Tipus: Autònomes			
Exercici pràctic	38	1,52	
Tutories (activitat presencial individual o en grup orientada a resoldre problemes d'aprenentatge)	10	0,4	1, 16

L'eix conductor de l'assignatura serà la creació d'un personatge.

L'alumne haurà de realitzar diversos exercicis repartits en les diferents etapes del procés creatiu.

Introduïrem els conceptes a partir de l'anàlisi de casos pràctics.

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

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura i estarà també disponible al Campus Virtual de l'assignatura, on l'alumnat podrà trobar els diversos materials docents i tota la informació necessària per l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per motius de força major segons les autoritats competents, el professorat informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

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
-------	-----	-------	------	--------------------------

Assistència i participació a classe	20%	15	0,6	1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 16, 18
Exercicis pràctics individuals	30%	33	1,32	1, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17
Projecte final pràctic individual	50%	3	0,12	4, 6, 10, 15

Avaluació

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

L'avaluació es repartirà de la següent manera:

- Assistència i participació a classe (20%)
- Exercicis pràctics individuals (30%)
- Projecte final (50%)

El projecte final es treballarà al llarg del semestre i es presentarà en una exposició oral.

Per poder valorar el projecte final és obligatori entregar tots els exercicis pràctics dins dels terminis i condicions indicades.

Cal aprovar cada concepte (projecte final, pràctiques i assistència) per poder fer l'avaluació general de l'assignatura.

Recuperació

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

Per poder-se presentar a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir la nota mitjana de 3,5.

Les activitats que queden excloses del procés de recuperació són els exercicis pràctics individuals.

Plagi o irregularitats

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Inteligència artificial

Per a aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Inteligència Artificial (IA) exclusivament en tasques de suport, com la cerca bibliogràfica o d'informació, la correcció de textos o les traduccions. L'alumnat haurà d'identificar clarament quines parts han estat generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines emprades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La no transparència de l'ús de la IA en aquesta activitat avaluable es considerarà falta d'honestedat acadèmica i pot comportar una penalització parcial o total en la nota de l'activitat, o sancions majors en casos de gravetat.

Bibliografia

[The Animator's survival kit / Richard Williams](#)

Williams, Richard, 1933-2009

https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/avjcib/alma991001433279706709

Durant el curs es recomanarà bibliografia complementària d'acord al temari.

Programari

Utilitzarem el programari d'edició 3D de codi lliure "Blender" (<https://www.blender.org>)

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	primer quadrimestre	tarda
(TE) Teoria	6	Català	primer quadrimestre	tarda