

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Interactiva	OT	4

Contacto

Nombre: Lluís Domingo Soler

Correo electrónico: lluis.domingo@uab.cat

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

Es necesario haber cursado la asignatura de Animación Avanzada o tener conocimientos básicos de software de edición 3D.

Objetivos y contextualización

Nos centraremos en el proceso de creación de personajes: desde la conceptualización, el diseño básico, el moldeado de una maqueta física y el traspaso a un entorno digital.

Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- Aplicar e integrar los conocimientos en ciencias sociales y humanidades y los provenientes de la ingeniería para generar productos y servicios complejos y a la medida de los ciudadanos y de sus necesidades.
- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Concebir, crear, animar e integrar espacios, personajes y objetos virtuales y de realidad aumentada.
- Demostrar capacidad de liderazgo, negociación y trabajo en equipo.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Resultados de aprendizaje

1. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
3. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
4. Crear personajes animados dotados de expresividad y valores estéticos de calidad.
5. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
6. Diseñar objetos que combinen las normas estéticas con una perfecta funcionalidad técnica.
7. Dominar el manejo de los programas informáticos específicos.
8. Dominar las técnicas del modelado de personajes.
9. Exponer por escrito y oralmente la síntesis de los análisis realizados.
10. Formar parte de equipos de trabajo necesarios para realizar proyectos de producciones virtuales.
11. Identificar los aspectos específicos del diseño, creación, integración y animación de objetos digitales (2D y 3D) y herramientas específicas tanto desde el punto de vista conceptual como práctico.
12. Interpretar y discutir documentos de las principales teorías de los entornos virtuales.
13. Planificar y ejecutar proyectos académicos en el ámbito de la teoría de los entornos virtuales.
14. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
15. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
16. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
17. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
18. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.

Contenido

Anatomía

- Proporciones y formas básicas
- Grupos de músculos y huesos
- Expresión, movimiento y formas

El lenguaje de las formas

- Acción y movimiento
- Expresión

Diseño de un personaje

- Diseño 2D
- Modelo físico

Modelado 3D

- Modelado básico
- Elementos secundarios
- Detalles

Shading

- Paleta de colores
- Texturas

- Iluminación

Rigging

- Esqueleto básico
- Puesto y actitud

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases magistrales con ejercicios prácticos	15	0,6	11
Prácticas de laboratorio	33	1,32	7, 8
Tipo: Supervisadas			
Avaluación	3	0,12	15
Tipo: Autónomas			
Ejercicio práctico	38	1,52	
Tutorías (actividad presencial individual o en grupo orientada a resolver problemas de aprendizaje)	10	0,4	1, 16

El eje conductor de la asignatura será la creación de un personaje.

El alumno deberá realizar varios ejercicios repartidos en las distintas etapas del proceso creativo.

Introduciremos los conceptos a partir del análisis de casos prácticos.

El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura y estará disponible en el Campus Virtual de la asignatura, donde el alumnado podrá encontrar los diversos materiales docentes y toda la información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por motivos de fuerza mayor según las autoridades competentes, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Asistencia y participación en clase	20%	15	0,6	1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 16, 18
Ejercicios prácticos individuales	30%	33	1,32	1, 7, 8, 11, 13, 14, 15, 16, 17
Proyecto final práctico individual	50%	3	0,12	4, 6, 10, 15

Evaluación

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

La evaluación se repartirá de la siguiente manera:

- Asistencia y participación en clase (20%)
- Ejercicios prácticos individuales (30%)
- Proyecto final (50%)

El proyecto final se trabajará a lo largo del semestre y se presentará en una exposición oral.

Para poder valorar el proyecto final es obligatorio entregar todos los ejercicios prácticos dentro de los plazos y condiciones indicadas.

Es necesario aprobar cada concepto (proyecto final, prácticas y asistencia) para poder hacer la evaluación general de la asignatura.

Recuperación

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, se deberá haber obtenido una nota media de 3,5. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los ejercicios prácticos individuales.

Plagio o irregularidades

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Inteligencia artificial

Para esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) exclusivamente en tareas de Soporte, como la búsqueda bibliográfica o de información, la corrección de textos o las traducciones. El alumnado deberá de identificar claramente las partes que han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en caso de gravedad.

Bibliografía

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

Williams, Richard, 1933-2009

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

Durante el curso se recomienda bibliografía complementaria de acuerdo al temario.

Software

Utilizaremos el software de edición 3D de código libre "Blender" (<https://www.blender.org>)

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	61	Catalán	primer cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	6	Catalán	primer cuatrimestre	tarde