

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Interactiva	OB	3

Professor/a de contacte

Nom : Lluís Domingo Soler

Correu electrònic : lluis.domingo@uab.cat

Equip docent

Lluís Domingo Soler

Idiomes dels grups

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

Prerequisits

Tenir superats els crèdits de l'assignatura de "Fonaments de l'animació"

Objectius

Aprofundir en el coneixement de les tècniques d'animació, centrant-nos en l'animació digital 3D

Resultats d'aprenentatge

1. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
2. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.
3. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
4. Trobar el que és substancial i rellevant en documents de tot tipus sobre els fonaments de l'animació.
5. Planificar i executar treballs acadèmics sobre animació per al món virtual.
6. Aplicar els conceptes físics i matemàtics per crear i animar personatges de manera creïble.
7. Dominar la composició de pla i la creació de personatges, així com les tècniques d'animació facial.
8. Animar personatges en 2D i 3D començant per mètodes manuals per finalitzar amb els programaris existents més sofisticats.
9. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
10. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
11. 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.
12. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
13. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
14. Analitzar les desigualtats per raó de sexe/gènere i els biaixos de gènere en l'àmbit de coneixement

- propi.
15. Valorar com els estereotips i els rols de gènere incideixen en l'exercici professional.
 16. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
 17. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
 18. Proposar noves maneres de mesurar l'èxit o el fracàs de la implementació de propostes o idees innovadores.
 19. 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.

Continguts

- Introducció a l'animació avançada
- Pipeline, workflow i rols dins la indústria
- Conceptualització i preparació de l'animació
- Software CGI
- Modelat 3D
- Shading, il·luminació, càmeres i render
- Rigging
- Animació bàsica
- Animació dinàmica
- Simulacions i efectes
- Composició
- Recursos

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Producció del projecte	87	3,48	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 18
Preparació de la presentació final	6	0,24	1, 2, 3, 4, 11, 13, 15, 19
Classes magistrals amb suport TIC	15	0,6	9, 10, 11, 16, 17, 18
Pràctiques de laboratori	30	1,2	3, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15
Presentació del projecte	3	0,12	3, 11, 13

L'eix conductor de l'assignatura serà la creació d'un projecte d'animació en grup.

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 inclúsiu.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè l'alumnat completi 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%	3	0,12	1, 2, 3, 12, 13, 14, 15, 19
Lliurament de treballs individuals	30%	3	0,12	3, 4, 9, 10, 11, 14, 16, 17, 18
Projecte final	50%	3	0,12	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

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

Williams, Richard. The Animator's Survival Kit (Expanded Edition)

Programari

S'utilitzarà el programari d'animació 3D Blender.

Grups i idiomes de l'assignatura

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

Tipus de docència	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(TE) Teoria	6	Català	segon quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	61	Català	segon quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	62	Català	segon quadrimestre	tarda