



# Guia docent

## 804047 - PBL3-M - Projecte III

Última modificació: 25/04/2024

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.  
**Titulació:** GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura obligatòria).  
**Curs:** 2024      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català, Castellà

### PROFESSORAT

---

**Professorat responsable:** Pagès Rovira, Maria  
**Altres:** Lapaz Castillo, Dolores  
Hernández Moscoso, Ramón José

### REQUISITS

---

L'alumne ha de cursar en paral·lel al projecte la resta d'assignatures del semestre al qual pertanyi cada projecte o haver-les realitzat anteriorment.

### COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

---

#### Específiques:

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

#### Transversals:

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

## METODOLOGIES DOCENTS

---

-Aprentatge basat en projectes.

Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.

Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.

Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació.

## OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

---

1. Aplicar de manera correcta els coneixements teòrics i pràctics relacionats amb la creació de pel·lícules d'animació 2D.
2. Comprendre els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.
3. Conèixer les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats, tasques i els documents que es generen en cada fase.
4. Triar de manera correcta les eines i procediments necessaris per al desenvolupament dels projectes.
5. Elaborar la memòria del projecte desenvolupat.
6. Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint-hi la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.
7. Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.
8. Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent-hi aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.
9. Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

## HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

---

Tipus	Hores	Percentatge
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores grup mitjà	60,0	40.00

**Dedicació total:** 150 h



## CONTINGUTS

### Presentació del PBL III

**Descripció:**

1. Presentació del Projecte.
2. Formació dels grups de treball.
3. Pautes de lliurament.
4. Cerca de documentació.
5. Anàlisi del relat original.

**Competències relacionades:**

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 5h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h

Aprenentatge autònom: 3h

## Tema 1. Projectes d'animació 2D

### Descripció:

1. Organització del projecte.
2. El lideratge i la direcció d'equips.
3. Ús solvent dels recursos d'informació.
4. Pautes per a l'elaboració de la memòria
5. Pautes de presentació i defensa del projecte.

### Objectius específics:

Comprendre els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

Conèixer les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats, tasques i els documents que es generen en cada fase.

Triar de manera correcta les eines i procediments necessaris per al desenvolupament dels projectes.

Elaborar la memòria del projecte desenvolupat.

Participar en el treball en equip i col·laborar, una vegada indicats els objectius i les responsabilitats col·lectives i individuals, i decidir conjuntament l'estratègia que s'ha de seguir.

Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

### Activitats vinculades:

Exposició de nous continguts per part del professor i preguntes per part dels estudiants sobre els continguts exposats.

Plantejament de preguntes per part dels estudiants sobre el seu treball autònom.

Els components de grup es reuneixen i controlen l'evolució del projecte.

Exercicis vinculats al tema: Ús solvent dels recursos d'informació.

### Competències relacionades:

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

**Dedicació:** 10h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprenentatge autònom: 6h



## Tema 2. Creació artística

### Descripció:

1. Referències i fonts d'inspiració.
2. Concepte visual:
  - a. Ambientació i estils gràfics.
  - b. Composició de l'escena.
  - c. Personatges, escenaris i props.
3. Sketches d'inspiració.

**Dedicació:** 10h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

## Tema 3. Guió

### Descripció:

1. Plantejament del guió adaptat.

### Competències relacionades:

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

**Dedicació:** 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

Aprenentatge autònom: 12h

## Tema 4. Tècniques de storyboard. Animatic.

### Descripció:

1. Definició de storyboard.
  - a. Definició. Esquemes. Il·luminació. Estils.
2. Llenguatge cinematogràfic.
  - a. Plànols. Moviments de càmera. Composició de la imatge. Continuïtat, racord i salt d'eix.
3. Producció del storyboard i animatic

**Dedicació:** 5h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h

Aprenentatge autònom: 3h



### Tema 5. Disseny de personatges, escenaris i props

**Descripció:**

1. Disseny de personatges. Modelsheets.
2. Disseny i construcció de personatges per a animació 2D.

**Dedicació:** 10h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

Aprenentatge autònom: 6h

### Tema 6. Àudio

**Descripció:**

1. Selecció de la banda sonora.
2. Com gravar àudio en l'estudi.
3. Enregistrament de locucions. Formats d'àudio, normalització, edició d'àudio.
4. Efectes d'àudio.

**Dedicació:** 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

Aprenentatge autònom: 12h

### Tema 7. Setmana de parcials

**Descripció:**

1. Parcial I.
2. Revisió del projecte. Lliurament del material produït.

**Dedicació:** 7h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h

Aprenentatge autònom: 5h

### Tema 8. Producció del projecte. Animació.

**Descripció:**

1. Producció del projecte.
2. Planificació de les escenes.
3. Disseny i producció de decorats.

**Competències relacionades:**

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

**Dedicació:** 35h

Grup mitjà/Pràctiques: 14h

Aprenentatge autònom: 21h



## Tema 9. Producció i postproducció del projecte.

### Descripció:

1. Construcció del animatic
2. Producció del projecte.
3. Postproducció de vídeo

### Competències relacionades:

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

**Dedicació:** 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

Aprenentatge autònom: 12h

## Tema 10. Presentació i defensa del projecte.

### Descripció:

1. Presentació i defensa del projecte.
2. Lliurament de la memòria i material del projecte.
3. Lliurament del curt en format vídeo.

**Dedicació:** 8h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h

Aprenentatge autònom: 6h

## Descripció del Projecte

### Descripció:

El projecte consisteix en la conceptualització i producció d'un curt d'animació 2D.

El curt estarà basat en una adaptació lliure d'un relat que proporcionarà el professor.

La durada del curt, incloent títols i crèdits finals no podrà ser inferior a 2,5 minuts.

### CARACTERÍSTIQUES DEL TREBALL

Els resultats del projecte es lliuraran al campus virtual seguint les pautes proporcionades pel professor, indicant el nº de grup, PRIMER COGNOM i NOM de TOTS els components del grup de treball i el codi del projecte PBL3\_GM.

### CONTINGUT A LLIURAR:

Carpeta

Pel·lícula final: Arxiu de vídeo

Carpeta

Documentació i fitxers font, generats durant el projecte, que el grup de treball consideri rellevant per a la conceptualització i producció del projecte, convenientment organitzada en carpetes: referències, esbossos, documents sobre el contingut, documents que s'han analitzat, documents relacionats amb la gestió del projecte...

Carpeta

Memòria del projecte.

Presentació tipus .ppt, .pdf, Prezi, etc per la defensa del projecte.

#### MEMÒRIA DEL PROJECTE:

El document MEMO [nºgrupo] \_MPBL\_S3.doc s'ha de realitzar en format DIN A4 vertical, amb una maquetació segons la plantilla o exemple proporcionat pel professor. A la portada ha de figurar el codi del projecte el nº de grup i els noms i cognoms complets dels components del grup de treball.

El contingut del document ha de seguir el sumari següent, amb la indicació de la numeració de pàgina:

1. Sumari.
2. Resum.
3. Objectius del projecte.
4. Calendari de planificació.
5. Calendari de realització.
6. Guió.
7. Storyboard. Animatic.
8. Disseny de personatges. Model sheets.
9. Grafisme.
10. Disseny d'àudio.
11. Producció de l'animació.
12. Postproducció.
13. Conclusions.
14. Bibliografia.
15. Annexos (si escau).

#### Aspectes tècnics

1. Durada màxima aproximada: 2,5 min (incloent títols i crèdits finals).
2. Guionització: adaptació lliure i original del text literari. Guió literari i guió tècnic.
3. Sketches d'inspiració, esbossos d'escenes rellevants de la història que serveixin per aproximar-se a l'estètica del projecte.
4. Storyboard. Importància d'optimitzar la utilització dels materials gràfics creats per al projecte. Animatic
5. Grafisme. Creació i disseny dels títols de crèdit, mantenint la coherència estètica amb el projecte d'animació.
6. Gravació d'àudio. Selecció d'efectes de so i de la banda sonora.
7. Anàlisi de la pista d'àudio per definir ritme de l'animació, locucions, etc.
8. Layouts. Planificació d'escenes prèvia a l'animació.
9. Animació.
10. Integració del material audiovisual amb el programari d'edició de vídeo i postproducció.
11. Producte final en vídeo.

#### Competències relacionades:

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.





## ACTIVITATS

### 1. Lectura i assimilació de l'enunciat del projecte.

**Descripció:**

Lectura individual raonada de l'enunciat del projecte, reflexió en grup sobre la metodologia a seguir i les necessitats de formació per abordar el treball (tempesta d'idees), així com una primera recerca d'informació fiable que permeti triar i concretar el projecte.

**Lliurament:**

Propostes raonades de projecte escollit.

**Competències relacionades:**

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 2h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h



## 2. Exposició de nous continguts per part del professor i preguntes per part dels estudiants sobre els continguts exposats.

### Descripció:

El professor exposa el contingut conceptual i obre un torn de preguntes aclaridores per part dels estudiants per assentar els continguts exposats.

### Competències relacionades:

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

**Dedicació:** 20h

Grup mitjà/Pràctiques: 20h

## 3. Tasques individuals de desenvolupament del projecte

### Descripció:

Els estudiants realitzen tasques relacionades amb el desenvolupament del projecte de manera individual que després posen en comú amb els companys.

### Competències relacionades:

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAC ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

**Dedicació:** 25h

Grup gran/Teoria: 15h

Grup mitjà/Pràctiques: 10h



#### 4.-Plantejament de preguntes per part dels estudiants sobre el seu treball autònom.

**Descripció:**

Plantejament de preguntes per part dels estudiants sobre dels exercicis proposats pel treball autònom i revisió dels resultats del treball desenvolupat.

**Competències relacionades:**

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

**Dedicació:** 6h

Grup mitjà/Pràctiques: 6h

#### 5.-Els components de grup es reuneixen i controlen l'evolució del projecte.

**Descripció:**

Els estudiants es reuneixen i gestionen el desenvolupament d'un projecte complex, s'organitzen i distribueixen les tasques i recursos necessaris, realitzen la planificació, la distribució del treball i porten un control del mateix per ajustar-lo a la temporització.

**Competències relacionades:**

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

07 AAT. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

**Dedicació:** 61h

Grup mitjà/Pràctiques: 26h

Aprenentatge autònom: 35h



## 6.-Els membres de cada grup fan davant la classe l'exposició oral del seu projecte.

### Competències relacionades:

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

06 URI. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

07 AAT. APRENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.

04 COE. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.

**Dedicació:** 6h

Grup mitjà/Pràctiques: 6h

## 7. (E1) Esbossos de creativitat

### Descripció:

Cada grup realitzarà i lliurarà 3 il·lustracions o esbossos de creativitat inspirats en l'adaptació del relat proporcionat pel professor. Prèviament a la realització dels esbossos, cada grup haurà de buscar documentació i referències del cinema d'animació, imatge real, còmic, il·lustració, Història de l'Art, etc ... que serveixin per inspirar-se i enfocar les propostes.

Els esbossos han de reflectir l'ambientació i estil que cada grup pretén aplicar al projecte, de manera que els serveixi per prendre decisions sobre l'estètica del projecte.

Es podran realitzar tres esbossos sobre un mateix passatge del relat, explorant diferents estils perquè el grup decideixi quin s'ajusta millor a la seva visió del projecte. O bé, elegir tres passatges diferents del relat, resolent amb l'estètica que el grup hagi decidit aplicar.

### Material:

E1. Enunciat de l'exercici: Esbossos de creativitat

### Lliurament:

3 il·lustracions: \*\*\*LLIURAMENT EN FORMAT DIGITAL\*\*\*

Els esbossos s'hauran de lliurar obligatòriament en format digital: JPEG, PDF, PNG. (Suficient 72dpi) No s'acceptaran lliuraments en paper.

Les proporcions del format podran ser equivalents a un DIN A4 o un format de pantalla 16: 9

### TÈCNIQUES:

il·lustració digital

Esbossos en paper, escanejats i tractats digitalment

**Dedicació:** 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h



## 8. (E2) Guió

**Descripció:**

Elaboració del guió.

Cada grup abordarà la realització del guió literari per al projecte, basat en una adaptació lliure del relat.

**Material:**

E2. Enunciat de l'exercici de guió.

**Dedicació:** 8h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

## 9. (E3) Storyboard

**Descripció:**

E3. Storyboard

Prenent com a punt de partida el guió, cada grup realitzarà l'storyboard del projecte.

**Material:**

E3. Enunciat de l'exercici de storyboard

**Lliurament:**

El storyboard es lliurarà en format PDF, DIN A4 o DIN A3 horitzontal.

El layout de cada pàgina podrà ser de 3 o 6 vinyetes.

No s'acceptaran lliuraments en paper.

**Dedicació:** 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

## 10. (E4) Audio

**Descripció:**

Cada grup lliurarà:

- Un document word / pdf on s'expliqui quina ha estat la banda sonora triada per al curt, l'argumentació de l'elecció, referències i fonts d'inspiració.

- Una mostra representativa dels arxius d'àudio gravats per a les locucions, degudament adaptats a format segons les pautes proporcionades pel professor

**Material:**

E5. Enunciat de l'exercici d'àudio.

**Lliurament:**

Document word / pdf

Fitxers d'àudio (segons especificacions de l'enunciat de l'exercici)

**Dedicació:** 8h

Grup gran/Teoria: 8h

### 11. (E5) Animatic

**Descripció:**

Cada grup elaborarà un animatic, realitzant un vídeo a partir de les vinyetes de l'storyboard i les locucions i efectes seleccionats.

**Material:**

E6. Enunciat de l'exercici de animatic

**Lliurament:**

Arxiu de vídeo, segons les pautes indicades en l'enunciat de l'exercici

**Dedicació:** 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

### 12. (E6) Disseny de personatges

**Descripció:**

Cada grup lliurarà, com a mínim, 2 model sheets (turn around i expressivitat facial) de dos personatges, protagonistes del curt.

**Material:**

E4. Enunciat de l'exercici de disseny de personatges

**Lliurament:**

Format digital. Proporcions DIN A4, DIN A3. JPEG, PNG o PDF. No s'admetran lliuraments en paper.

Com a mínim, cada grup triarà 2 personatges rellevants de la història per confeccionar els model sheets següents:

- Turn around: vista frontal, 3/4 anterior, perfil, 3/4 posterior, posterior
- Expressivitat facial: estudis facials del personatge. Mínim 5 expressions

**Dedicació:** 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

### (EF) Lliurament final del projecte

**Descripció:**

Vídeo final del curt d'animació. Consisteix en la versió final del projecte, incorporant àudio, crèdits inicials i finals. Memòria del projecte.

**Lliurament:**

Vídeo. Segons les especificacions proporcionades pel professorat  
Document PDF

**Competències relacionades:**

CEM 14.8. Planificar les fases de desenvolupament d'un projecte multimèdia, les activitats i tasques tipus i els documents que es generen en cada fase.

CEM 14.3. Gestionar i desenvolupar projectes de creació de pel·lícules d'animació 2D.

CEM 14.7. Aplicar els conceptes i principis de la gestió de projectes multimèdia.

CEM 14.9. Utilitzar algun programa informàtic de gestió de projectes.

05 TEQ. TREBALL EN EQUIP: Ser capaç de treballar com a membre d'un equip, ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, tot assumint compromisos considerant els recursos disponibles.

**Dedicació:** 16h

Grup gran/Teoria: 1h

Grup mitjà/Pràctiques: 15h



## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

---

- a) Examen parcial: 15%
- b) Projecte elaborat: 45% (Guió 10%; Àudio 10%; Animació 25%)
- c) Memòria del projecte: 15%
- d) Defensa del treball: 15%
- e) Gestió, Participació i actitud d'aprenentatge: 10%

## NORMES PER A LA REALITZACIÓ DE LES PROVES.

---

L'avaluació serà individual. Cada estudiant tindrà les seves pròpies notes, independentment de les notes dels altres components del grup.

Aspectes a tenir en compte en l'avaluació:

### DESENVOLUPAMENT DEL PROJECTE

- a) Organització i coordinació dels diferents apartats del treball.
- b) Organització de la documentació recollida.
- c) Disponibilitat dels diaris del projecte (grup i individual).
- d) Resposta als suggeriments dels professors.
- e) Presentació i defensa del projecte (memòria, presentació, etc...).

### PRESENTACIÓ I DEFENSA DEL TREBALL

- a) Els alumnes del grup de treball han de preparar una presentació Powerpoint, PDF, etc... per reforçar les explicacions orals.
- b) Presentació oral. Es repartirà entre el grup de treball i en ella han de participar tots els components del grup. A qualsevol dels membres del grup de treball, a títol individual, se li podrà demanar que aclareixi aspectes relacionats amb el desenvolupament del projecte.
- c) No estarà permès la lectura de textos.
- d) La presentació ha de seguir les orientacions donades en classe. Aquesta s'ha d'assajar prèviament, parell millorar el desenvolupament i ajustar-se als temps establerts.

## BIBLIOGRAFIA

---

### Bàsica:

- Blair, Preston. Dibujos animados: el dibujo de historietas a su alcance. Evergreen, 1999. ISBN 9783822870006.
- Whitaker, H.; Halas, J.; Sito, T. Timing for animation. 2nd ed. Oxford: Focal Press, 2009. ISBN 9780240521602.
- White, Tony. The animator's workbook: step-by-step techniques of drawn animation. Watson-Guptill, 1988. ISBN 9780823002290.
- Williams, Richard. The animator's survival kit. London: Faber and Faber, 2001. ISBN 0571202284.
- Millerson, Gerard. Técnicas de realización y producción de televisión. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 1991. ISBN 8486984766.
- Hart, John. La técnica del storyboard: guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2001. ISBN 8488788436.

### Complementària:

- Cowan, Finlay. Dibujar y pintar personajes de fantasía. Barcelona: Norma, 2008. ISBN 9788498143454.
- Aldavert, A.; Carrasco, A. Crear personajes: guía práctica de seres. Barcelona: Norma, 2002. ISBN 9788484315186.
- Patmore, Chris. Diseño de personajes. Barcelona: Norma, 2006. ISBN 9788498146042.
- Muybridge, Eadward. The human figure in motion. Dover, 1955. ISBN 9780486202044.

## RECURSOS

---

### Altres recursos:

Harmony Premium

<https://www.toonboom.com/resources> /> <https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/premium/book/index.html>