

6S_FO_Tecnologia audiovisual i animació 2

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Tecnologia aplicada al disseny gràfic

Tipus: Formació Obligatoria de Disseny Gràfic

Crèdits: 3 ECTS

Curs: 3

Semestre: 6

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores totals: 75 h

Hores/setmana: 4,7 h

Hores presencials/setmana: 2 h

Hores treball autònom/setmana: 2,7 h

Prerequisits:

Es recomana haver superat l'assignatura Tecnologia de l'audiovisual i l'animació I (obligatòries de tercer curs). Seria aconsellable tenir un coneixement bàsic d'After Effects abans de cursar aquesta assignatura.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura, continuació de *Tecnologia audiovisual i animació I*, aprofundeix en les tècniques audiovisuals i d'animació mitjançant exercicis i projectes de major complexitat que permeten a l'alumnat desenvolupar més habilitats en la creació de solucions gràfiques.

La metodologia es basa en l'experimentació amb tècniques i recursos diversos, com l'animació en entorns tridimensionals, l'ús de càmeres i l'aplicació de diferents efectes.

L'assignatura té entre els seus objectius principals:

Aprofundir, adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial i digital. Dominar i triar els recursos tecnològics de la comunicació visual més adequats. Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.

Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.

2. Continguts de l'assignatura

- Llenguatge i tècniques d'animació.
- Processos de postproducció audiovisual avançats.
- Les tècniques avançades d'animació de text.
- L'animació de la càmera i els seus paràmetres dintre d'un espai tridimensional.
- La il·luminació.
- Paràmetres més complexos d'animació digital (expressions). Efectes avançats com partícules.
- Treballar amb objectes 3D dins un entorn tridimensional

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-12	Adaptar-se, en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els cursos adequats de formació continuada.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.	X	X
CG-15	Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.	X	X
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.	X	X
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada	GRA-12
RA-02	Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.	CT12 GRA-11
RA-03	Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.	GRA-08 CG-10
RA-04	Experimentar amb el llenguatge i les diferents possibilitats tècniques.	GRA-12
RA-05	Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.	CT-03
RA-06	Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.	CG-15

5. Metodologies docents aplicades a l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF3
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de	AF3

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_ Tecnologia audiovisual i animació 2

Imprès 2025-10-31

2

Guia Docent del Grau en Disseny

		l'alumnat a l'aula.	
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.	AF2
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	AF3
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF3
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF3
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF3
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	AF1
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	AF1
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF3

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	Resolució d'exercicis.	10 setmanes	30 - 40%
AF2	Prova pràctica.	1 setmana	10 - 20%
AF3	Elaboració d'un treball pràctic	5 setmanes	40 - 50%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_ Tecnologia audiovisual i animació 2

Imprès 2025-10-31

3

Guia Docent del Grau en Disseny

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels cri d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant podrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i caldrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb seg del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la

Guia Docent del Grau en Disseny

Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat seva assignatura.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

A1_Resolució d'Exercicis (30 - 40%)

- Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades. (R.A.1 i 2)
- Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades. (R.A.1 i 2)
- Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa.(R.A.1 i 2)
- Capacitat d'aportar expressivitat. (R.A.1 i 2)

A2_Prova pràctica (10 - 20%)

- Coneix el programari, les tècniques i els processos d'animació i postproducció i els utilitza correctament. (R.A.1 i 2)
- Aplica correctament els recursos segons les necessitats de l'encàrrec. (R.A.3)

A3_Treball final (40-50%)

- Aplicació correcta de les tècniques d'animació i grau d'elaboració d'aquestes tècniques. (R.A.1 i 2)
- Ús expressiu adequat al objectiu. (R.A.3 i 5)
- Cura en la integració de tots els elements audiovisuals. (R.A.1 i 2)
- Desenvolupament narratiu i estructura, ritme.(R.A.5)
- Capacitat de cercar i triar recursos tecnològics i creatius que serveixen de referència. (R.A.4)
- Capacitat de descriure i argumentar el procés i les decisions preses. Coherència entre els resultats i la proposta. (R.A.4 i 6)
- Elaboració d'una proposta creativa i factible a partir de documents de preproducció com un storyboard. (R.A.4 i 6)
- Utilitza vocabulari adequat a la matèria. (R.A.6)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Proves pràctiques

Exercicis d'aplicació.

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Informes de seguiment.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici de criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà e els terminis definits per el professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que per a l'avaluació contínua amb la repetició o lliurament de les activitats.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no lliuri les activitats en les dates establertes o que no hagi seguit l'avaluació contínua haurà de realitzar, a més de les activitats no entregades, una prova pràctica o un exercici durant la setmana de recuperació. La nota final es calcularà en base als mateixos percentatges de les activitats, però serà imprescindible superar amb un aprovat la prova o exercici complementari.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Proves pràctiques

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

Guia Docent del Grau en Disseny

9. Còpia, plag i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plag i és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plag i en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanat sempre que s'utilitzi com un assistent durant el procés de recerca o com una font més. En els dos casos ha de complir la [normativa de citació establerta per l'APA](#).

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació i de citar les eines utilitzades i, concretament, a identificar els textos o les imatges generats per sistemes d'IA, els quals no podrà presentar com si fossin propis.

Un mal ús d'aquesta eina, pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans de lliurar l'activitat, es faci arribar una consulta al professor/a.

Per l'avaluació, l'alumnat és responsable dels possibles errors que pot cometre la Intel·ligència Artificial.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Bibliografia de consulta i altres recursos

Byrne, B. (2012). 3D Motion Graphics for 2D Artists: Conquering the Third Dimension. Londres: Routledge.
Geduld, M (2008). After effects expressions. Londres: Routledge.
Meyer, T. i Meyer, C. (2016). After Effects Apprentice: Real-World Skills for the Aspiring Motion Graphics Artist. Londres: Focal Press.
Solana, G. (2007). Uncredited. Diseño gráfico y títulos de Crédito. Barcelona: Index Books.
Zwerman, S. (Ed.), Jeffry A. O. (Ed.). (2014) The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures (1st Edition). Londres: Focal Press.

Audiovisuals

Webgrafia de consulta:
<http://www.videocopilot.net/tutorials/>

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 10 setmanes	Ponderació: 30 - 40%
--------------------	---------------------	----------------------

Descripció de l'activitat

Resolució d'exercicis. (Conjunt d'exercicis que versin sobre diferents tècniques i permetin un aprenentatge progressiu). Els exercicis permetran endinsar-se en l'animació en l'espai tridimensional.

Continguts

Llenguatge i tècniques d'animació.

Processos de postproducció audiovisual avançats.

Les tècniques avançades d'animació de text.

L'animació de la càmera i els seus paràmetres dintre d'un espai tridimensional.

La il·luminació.

Paràmetres més complexos d'animació digital (expressions). Efectes avançats com partícules.

Treballar amb objectes 3D dins un entorn tridimensional

Competències

CT-12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.

Metodologies docents aplicades

MD9	Pràctica guiada
MD10	Aula Invertida

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades. 25%
- Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades. 25%
- Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa. 25%
- Capacitat d'aportar expressivitat. 25%

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Resolució d'exercicis pràctics

Feedback individual i/o grupal: escrits o orals.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

A1_ Resolució d'Exercicis (30 - 40%)

- Capacitat d'aplicar correctament les tècniques d'animació i postproducció tractades. 25%
(R.A.1 i 2)
- Grau d'elaboració i experimentació a les solucions aportades. 25%
(R.A.1 i 2)
- Capacitat d'integració de tots els elements amb fluïdesa. 25%
(R.A.1 i 2)
- Capacitat d'aportar expressivitat. 25%
(R.A.1 i 2)

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no lliuri les activitats en les dates establertes o que no hagi seguit l'avaluació contínua haurà de realitzar, a més de les activitats no entregades, una prova pràctica o un exercici durant la setmana de recuperació.

La nota final es calcularà en base als mateixos percentatges de les activitats, però serà imprescindible superar amb un aprovat la prova o exercici complementari.

- Solucions tècniques d'animació i requeriments formals 50%
- Solucions formals (expressivitat, color, ritme, so, forma i moviment) 50%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Proves pràctiques

Exercicis d'aplicació

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 1 setmana	Ponderació: 10 - 20%
--------------------	-------------------	----------------------

Descripció de l'activitat

Prova pràctica amb temps limitat on es posen en pràctica els coneixements adquirits a través dels exercicis. Ha de ser breu i pot presentar-se en diferents formats.

Continguts

Llenguatge i tècniques d'animació.
Les tècniques avançades d'animació de text.
L'animació de la càmera i els seus paràmetres dintre d'un espai tridimensional.
La il·luminació.
Paràmetres més complexos d'animació digital
(expressions). Efectes avançats com partícules.
Treballar amb objectes 3D dins un entorn tridimensional

Competències

CT-12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar vessants adequades de formació continuada.
CG-10	Ser capaçs d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.

Metodologies docents aplicades

MD4	Proves i/o examen
-----	-------------------

Resultats d'aprenentatge

RA1	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada
RA2	Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.
RA3	Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2025-10-31

6S_FO_GRA_ Tecnologia audiovisual i animació 2

10

Guia Docent del Grau en Disseny

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Coneix el programari, les tècniques i els processos d'animació i postproducció i els utilitza correctament. 50%
(R.A.1 i 2)
- Aplica correctament els recursos segons les necessitats de l'encàrrec. 50%
(R.A.3)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.
Proves pràctiques
Exercicis d'aplicació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Coneix el programari, les tècniques i els processos d'animació i postproducció i els utilitza correctament.
(R.A.1 i 2) 50%
- Aplica correctament els recursos segons les necessitats de l'encàrrec.
(R.A.3) 50%

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no lliuri les activitats en les dates establertes o que no hagi seguit l'avaluació contínua haurà de realitzar, a més de les activitats no entregades, una prova pràctica o un exercici durant la setmana de recuperació.

La nota final es calcularà en base als mateixos percentatges de les activitats, però serà imprescindible superar amb un aprovat la prova o exercici complementari.

- Solucions tècniques d'animació i requeriments formals 50%
- Solucions formals (expressivitat, color, ritme, so, forma i moviment) 50%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Proves pràctiques
Exercicis d'aplicació.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

6S_FO_GRA_ Tecnologia audiovisual i animació 2

Imprès 2025-10-31

11

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 5 setmanes	Ponderació: 40 - 50%
--------------------	--------------------	----------------------

Descripció de l'activitat

Realització d'un projecte pràctic (individual o en grup). Es proposarà una tasca que comporti un cert grau de complexitat i que requereixi la presa de decisions per part de l'alumne/a. Es demanarà una presentació oral i/o l'entrega d'una memòria que descrigui el procés de treball.

A més, caldrà elaborar prèviament un document de preproducció, com ara un guió il·lustrat (storyboard).

Continguts

Llenguatge i tècniques d'animació.

Les tècniques avançades d'animació de text.

L'animació de la càmera i els seus paràmetres dintre d'un espai tridimensional.

La il·luminació.

Paràmetres més complexos d'animació digital (expressions). Efectes avançats com partícules.

Treballar amb objectes 3D dins un entorn tridimensional.

Competències

CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
CT-12	Adaptar-se, en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els cursos adequats de formació continuada.
GRA-08	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte.
GRA-11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
GRA-12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, texts i sons.
CG-10	Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
CG-15	Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD2	Debat i/o discussió
MD5	Tallers i/o pràctiques
MD6	Presentacions i/o defenses

Guia Docent del Grau en Disseny

MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD11	Treball col·laboratiu

Resultats d'aprenentatge

RA1	Conèixer les tècniques de tractament i expressió de la imatge animada
RA2	Utilitzar adequadament les eines dels mitjans audiovisuals específiques de la matèria.
RA3	Triar el recurs tecnològic adequat en funció de l'objectiu plantejat.
RA4	Experimentar amb el llenguatge i les diferents possibilitats tècniques.
RA5	Elaborar propostes per solucionar problemes gràfics.
RA 6	Idear, preparar i planificar un treball de gràfics animats utilitzant la terminologia adequada.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

A3_Treball final (40-50%)

Capacitats formals, experimentació i tècniques (70 A 80%)

- Aplicació correcta de les tècniques d'animació i grau d'elaboració d'aquestes tècniques.
(R.A.1 i 2)
- Ús expressiu adequat a l'objectiu.
(R.A.3 i 5)
- Cura en la integració de tots els elements audiovisuals.
(R.A.1 i 2)
- Desenvolupament narratiu i estructura, ritme.
(R.A.5)

Capacitats de recerca i documentació (20 a 30%)

- Capacitat de cercar i triar recursos tecnològics i creatius que serveixen de referència.
(R.A.4)
- Capacitat de descriure i argumentar el procés i les decisions preses. Coherència entre els resultats i la proposta.
(R.A.4 i 6)
- Elaboració d'una proposta creativa i factible a partir de documents de preproducció com un storyboard.
(R.A.4 i 6)
- Utilitza vocabulari adequat a la matèria.
(R.A.6)

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2025-10-31

6S_FO_GRA_ Tecnologia audiovisual i animació 2

13

Guia Docent del Grau en Disseny

Rúbriques

Informes de seguiment

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Els mateixos que en l'avaluació contínua

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que no lliuri les activitats en les dates establertes o que no hagi seguit l'avaluació contínua haurà de realitzar, a més de les activitats no entregades, una prova pràctica o un exercici durant la setmana de recuperació.

La nota final es calcularà en base als mateixos percentatges de les activitats, però serà imprescindible superar amb un aprovat la prova o exercici complementari.

- Solucions tècniques d'animació i requeriments formals 50%
- Solucions formals (expressivitat, color, ritme, so, forma i moviment) 50%

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Proves Pràctiques

Resolució d'exercicis