

# FICHA TÉCNICA DE ASIGNATURA

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Asignatura</b>	<b>Tecnología de la Animación y el Videojuego</b>
<b>Materia</b>	Representación Tridimensional
<b>Semestre</b>	Cuarto semestre
<b>Créditos totales</b>	4
<b>Curso</b>	2º
<b>Carácter</b>	Diploma Opcional
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano

<b>Modelo de docencia:</b>	<b>Tipo C1</b>
<b>a. Enseñanzas Básicas (EB):</b>	50% (23 horas)
<b>b. Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD):</b>	50% (22 horas)
<b>c. Actividades Dirigidas (AD)</b>	

## 2. COMPETENCIAS

### 2.1. Competencias Básicas y Generales

CB01 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB02 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con este ámbito de estudio.

CB03 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB04 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y

razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB05 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CG01 Promoción del conocimiento avanzado de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales de la postproducción digital de imágenes y sonidos como base para la formulación de propuestas creativas alternativas en cada caso.

CG02 Conocimiento y aplicación del lenguaje y los recursos expresivos de la representación gráfica, visual y sonora tanto desde un punto de vista estético como narrativo.

CG03 Concepción, planificación y desarrollo de proyectos de diseño y comunicación integral de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y productivos donde se enmarcan.

CG04 Comunicación de ideas y proyectos creativos a los clientes, argumentando razonadamente, evaluación de las propuestas y canalización del diálogo.

CG05 Análisis de la viabilidad, disponibilidad y coste económico de la utilización de los recursos necesarios para alcanzar objetivos previstos inicialmente.

CG06 Análisis, evaluación y verificación de la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas del mercado.

CG07 Desarrollar técnicas y herramientas de síntesis discursiva para su aplicación a la presentación y justificación de proyectos audiovisuales.

CG08 Capacidad para optimizar la percepción de un mensaje audiovisual a sus distintos públicos, diseños, soportes y registros comunicativos.

CG09 Profundización en los procesos de creación de imágenes tanto de naturaleza sintética como natural, incidiendo en sus posibilidades creativas.

## **2.2. Competencias Transversales**

CT01 Evaluación, selección y utilización de las tecnologías del diseño y la comunicación bajo un criterio de eficiencia, considerando las consecuencias artísticas, sociales, económicas y laborales de su empleo, así como valorar la pertinencia de su concurso.

CT02 Organización y planificación del trabajo de forma eficiente y motivadora en el contexto concreto de producción en el que se enmarca cada proyecto profesional.

CT03 Utilización de las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo para saber transmitir, los procesos y resultados de los proyectos llevados a cabo.

CT04 Adquisición de los conocimientos técnicos y operativos adecuados para la adaptación a las exigencias creativas previas en los distintos medios comunicativos.

CT05 Establecimiento de las bases adecuadas para la gestión de equipos de trabajo y el reparto de tareas en función de la complejidad y los tiempos de ejecución del proyecto.

CT06 Adecuada Integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT07 Desarrollo en la práctica laboral de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT08 Desarrollo de la autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación, en contextos interdisciplinares y, en su caso, con una alta componente de transferencia del conocimiento.

## **2.3. Competencias Específicas**

CE05 Conocer y utilizar con destreza las aplicaciones infográficas y recursos plásticos

en las escenas como aspectos fundamentales para la elaboración profesional de animaciones 3D.

CE06 Caracterizar las operaciones de diseño y modelado, setup, texturización, iluminación, animación y renderizado, analizando sus interrelaciones para optimizar la producción de proyectos de animación 3D.

CE07 Identificar y analizar las implicaciones estilísticas, industriales y económicas del equipamiento técnico requerido en un proyecto de animación 3D, y su aplicación a diferentes tipos de productos de animación.

CE08 Conocer y saber aplicar los conceptos y técnicas referidas a la visualización de objetos y escenas tridimensionales mediante visores y cámaras sintéticas.

### 3. CONTENIDOS

Informática: componentes, procesamiento, placas, memorias, gráficas, almacenamiento, periféricos, escáner 3D. Tecnología de captación de movimiento..  
Redes: elementos, tipos, protocolos, unidades físicas y de enlace. Sistemas de distribución. Concurrencias. Administrador de sistemas. Sistemas operativos.  
Arquitecturas, componentes y plataformas de juego. Virtualización. Introducción a la programación: Javascript, CSS, Html. Gestión de eventos.

### 4. ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
<b>Actividades Presenciales (AP):</b> se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.	45	40%
<b>Actividades Autónomas (AA):</b> El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura,	90	0
<b>Actividades de Evaluación (AE):</b> Se realizarán un a serie de pruebas orales y escritos. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	0

## 5. METODOLOGÍAS DOCENTES

### METODOLOGÍA

Para la adquisición de conocimientos y evaluación del alumno se realizarán las siguientes acciones:

- Clases magistrales/expositivas (AP)
- Conferencias (AP)
- Resolución de problemas (AP)
- Prácticas de aula (AP)
- Preparación de trabajos de curso (AA)
- Estudio personal (AA)
- Realización de actividades prácticas (AA)
- Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA)
- Comentario de texto (AA)
- Campus virtual (AA)
- Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas (AA)
- Conjunto de pruebas orales, escritas, ejercicios y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE)

## 6. SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES
Prueba objetiva: escrita u oral	30 %
Evaluación de trabajos o proyectos, individuales o en grupo	60 %
Participación en Enseñanzas Básicas, Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo o Actividades Dirigidas	10%