

## CARRERA OFICIAL EN ANIMACIÓN Y VFX

**Asignatura:**

# Proyecto Animación III

**Curso:** 3º CURSO

**Créditos ECTS:** 6 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura es esencial para consolidar las aptitudes adquiridas. Es una asignatura transversal que contribuye a componer un proyecto.

Todo animador debe conocer las metodologías para dominar sus herramientas y medios de creación de imágenes, reconociendo los problemas asociados a las necesidades técnicas y los antecedentes tecnológicos que están en la base de toda innovación. La materia Proyectos es una herramienta que posibilita al estudiante afianzar y reforzar las competencias adquiridas en el resto de las materias del grado, el desarrollo de competencias de trabajo en equipo y la adquisición de dinámicas de trabajo profesional.

Permite a su vez un enfoque interdisciplinario, capacidades ambas absolutamente necesarias para completar su perfil profesional. Es una materia que favorece la integración posterior del alumnado al mundo laboral ya que en ella el estudiante realiza en gran medida el portafolio o la bobina demostrativa de sus trabajos, que es un requerimiento habitual en el sector de la contratación de profesionales.

En esta asignatura se pretende que el alumno adquiera los contenidos teóricos necesarios para la realización de proyectos, tanto en los procesos de producción, financiación y comercialización de un proyecto, así como los necesarios para la organización, control y seguimiento de la producción.

La asignatura tiene como objetivo la realización de un trabajo en equipo concibiendo, planificando, desarrollando y produciendo contenidos de animación. La dinámica permite a cada alumno centrar su trabajo en las áreas de mayor especialización elegidas y a su interés profesional, al mismo tiempo que aprender a comunicar su trabajo a otros compañeros, y entender también el trabajo especializado de otras áreas.

El seguimiento de los proyectos se realiza a través de reuniones semanales y de presentación de resultados parciales de forma periódica en función de los hitos planificados. En ellas los alumnos presentarán de forma interna al resto del equipo y a los profesores y tutores los contenidos desarrollados como parte del proyecto. Esta dinámica permite incentivar la participación y el esfuerzo en los alumnos.

### OBJETIVOS:

- Conocer la interacción entre las distintas disciplinas de la animación de manera que sus gestión conjunta confluya en un proyecto.