DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Técnicas de Infografía y Animación
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (SGR-PUBLI)
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)
ECTS: 6,0
CURSO: 4º
TEMPORALIDAD: 1º Semestre
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

Esta asignatura no está activa en el curso académico.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Asignatura: Técnicas de infografía y animación

- Modelado y deformaciones
- Texturas y materiales
- Luces e iluminación
- Conceptos de animación
- Efectos especiales
- Renderizado

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG08. Capacidad para ejercer con responsabilidad, autonomía, independencia y compromiso ético en la práctica profesional
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE69. Capacidad para conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación y difusión de producciones audiovisuales (cine, televisión, radio, publicidad, hipermedia, videojuego, animación, infografía, música, fotografía o narración gráfica)
- CE70. Capacidad para conocer y aplicar los fundamentos de la infografía y la animación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Entender el comportamiento de un proyecto audiovisual de animación teniendo una visión clara del manejo

de un programa en tres dimensiones.
- Desenvolverse adecuadamente de manera que pueda llevar a cabo proyectos, conociendo la construcción, manejo y posibilidades, que ofrece el ordenador como herramienta de trabajo y edición.
- Adquirir una cultura audiovisual relacionada con la animación. Integrarse en una estructura organizativa y en un equipo de trabajo, y tome conciencia del funcionamiento del mercado laboral afín a su titulación, integrándose en las empresas de comunicación.