

## 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:** Optativo

**ECTS:** 6,0

**CURSO:** 4º

**SEMESTRE:** 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 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.