DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Animación 3D
PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Periodismo (OGR-PERIO)
CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Optativa (OP)
ECTS: 6,0
CURSO: 3º
TEMPORALIDAD: 2º 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:

La asignatura Animación 3D aporta al alumno conceptos propios de la animación lo que le permitirá crear piezas y productos profesionales con efectos especiales y muchos aspectos más. Un aprendizaje basado en la práctica del día a día lo que favorece espacios de creación propios.

Contenidos

► Conceptos de animación. Modelado y modificadores.

► Texturas, materiales, luces, iluminación, huesos y jerarquías.

► Sistemas de partículas.

► Efectos especiales.

► Renderizado.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS GENERALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales".
- GC02. Competencia para la elaboración de géneros periodísticos y el desempeño de distintos perfiles profesionales: Diagnosticar, analizar y crear géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión de calidad sobre distintas áreas temáticas y en cualquier soporte/formato audiovisual, impreso o digital, desde parámetros éticos y deontológicos, y desarrollando distintos perfiles profesionales.
- GC03. Competencia para la comunicación digital: Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC06. Competencia para el emprendimiento y la innovación: Analizar y valorar el entorno mediático y periodístico, así como el científico-tecnológico, económico, político y social, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.
- GC07. Competencia para el desarrollo de una formación integral. Adquirir competencias, destacando aquellas ligadas a la responsabilidad social, la comunicación, el espíritu crítico y el emprendimiento,

además de habilidades para desenvolverse con soltura en entornos colaborativos digitales y multilingües, favoreciendo su inserción laboral.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- SbC3.1_Subcompetencia_Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SbC3.2_Subcompetencia_Desempeñar la comunicación digital, atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- C3.1_Conocimiento_Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- C3.2_Conocimiento_Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño periodístico.
- H3.1_Habilidad o Destreza_Aplicar las tecnologías digitales al ámbito periodístico.
- H3.2_Habilidad o Destreza_Analizar y desarrollar productos periodísticos digitales.