

## GRADO EN DISEÑO DIGITAL

Medios Basados en el Tiempo			
Créditos ECTS:	48		
Carácter	2 Básicas, 3 Obligatorias, 6 Optativas		
SISTEMA DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN MIN	PONDERACIÓN MAX
Participación en foros y otros medios participativos		10%	10%
Realización de trabajos, proyectos y casos		20%	20%
Test de evaluación		10%	10%
Prueba de evaluación final presencial		60%	60%
COMPETENCIAS			
Generales	Específicas	Transversales	
CG4, CG5, CG10, CG13, CG17, CG18, CG20	CE11, CE12, CE13, CE14, CE15	CT1, CT6, CT9, CT10	
DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS			
Denominación de la asignatura	Cuatrimestre	Créditos ECTS	Carácter
Fundamentos de Programación	1	6	B
Introducción a la Forma	2	6	B
Imagen en Movimiento	3	6	OB
Gráficos en Movimiento	4	6	OB
Animación 2D	5	6	OB
Animación 3D		6	OP
Videjuegos		6	OP
Vídeo Digital		6	OP
Cine Digital		6	OP
Postproducción de Audio Digital		6	OP

Postproducción de Vídeo Digital		6	OP
ACTIVIDADES FORMATIVAS		HORAS	% PRESENCIAL
Sesiones Presenciales Virtuales		220	0
Estudio Personal de material básico		800	0
Lectura de material complementario		250	0
Trabajos, Proyectos y Casos Prácticos		400	0
Evaluación		45	50
Tutorías		215	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)		50	0
Total		1980	
CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS			
<p><b>1. Fundamentos de Programación</b>  Código: datos, procesos, algoritmos.  Fundamentos de estructura de datos.  Fundamentos de codificación.  Depuración y documentación.</p> <p><b>2. Introducción a la Forma</b>  Forma y función, espacio y orden.  Morfología y estructura.  Lenguaje de la forma. Composición morfológica.  Forma digital.</p> <p><b>3. Imagen en Movimiento</b>  Bits en movimiento.  Representación del movimiento.  Tiempo y narración.  Composición y estructura.  Flujo de trabajo y arte final.</p> <p><b>4. Gráficos en Movimiento</b>  La imagen vectorial en movimiento.  Animación 2.5D.  Efectos y transformaciones espacio-temporales.  Visualización de datos en movimiento.  Flujo de trabajo y arte final.</p>			

**5. Animación 2D**

Fundamentos de la animación digital en el plano.

Espacio proyectado y acción.

Temporización: viento, peso, flujo.

Programación del movimiento: esqueleto, *sprites*, flujos y trayectorias.

Efectos y transformaciones.

Flujo de trabajo y arte final.

**6. Animación 3D**

Fundamentos de la animación digital en el espacio.

Espacio y acción.

Realidad virtual y aumentada.

Esqueleto 3D.

Cinemática directa e inversa.

Flujo de trabajo y arte final.

**7. Videojuegos**

Fundamentos de física para videojuegos.

Diseño (personajes, entornos, sonidos)

Dinámica e interacción de los objetos.

Fundamentos de programación orientada a eventos.

**8. Vídeo Digital**

Fundamentos: percepción, narrativa, estética.

Tecnologías, medios y soportes.

Efectos y transformaciones del vídeo digital.

Flujo de trabajo, edición y arte final.

**9. Cine Digital**

Fundamentos del cine digital.

Preproducción: localización, equipo, rodaje.

Iluminación.

Movimientos de cámara.

Sonido.

Edición y montaje.

**10. Postproducción de Audio Digital**

Fundamentos del audio digital.

Edición, mezcla y masterización.

Fundamentos técnicos y estéticos del procesamiento del audio digital.

**11. Postproducción de Vídeo Digital**

Elementos del vídeo digital.

Edición y postproducción.

Fundamentos de postproducción de efectos, diálogos y sonido.

Fundamentos técnicos y estéticos del procesamiento del vídeo digital.