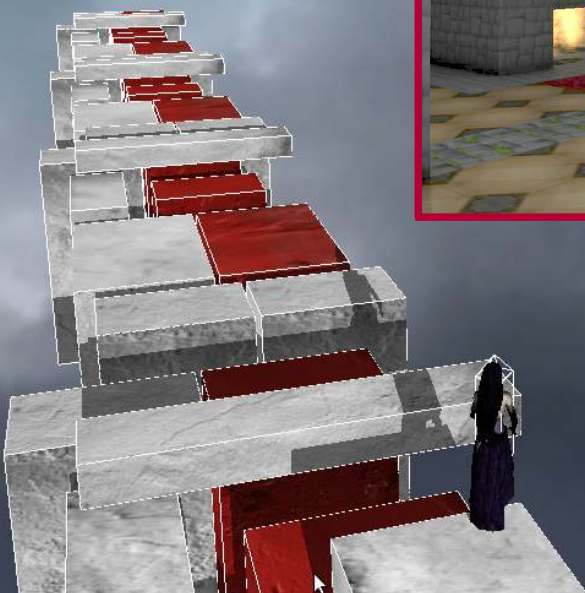


Algunas muestras de trabajos fin de curso (1ª Edición del *Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos*). Ver más ejemplos en páginas 16-19.



Colaboración Escuela de Arte

Trabajo Fin de Curso

El *Trabajo Fin de Curso (TFC)* tiene una carga de 6 créditos ECTS y pretende que el alumno aplique los conocimientos estudiados a lo largo de los cuatro módulos que conforman el resto del curso a un problema real. El TFC está concebido desde una **perspectiva eminentemente práctica**, con el objetivo de garantizar y reforzar el aprendizaje, y consiste en el desarrollo de un juego. Cada TFC está dirigido por un profesor responsable de guiar y tutorizar al alumno durante el desarrollo del mismo.

Al finalizar el desarrollo de un proyecto, el alumno o grupo debe entregar una memoria que recoja los aspectos más destacables del mismo, haciendo especial hincapié en el diseño y en las partes más relevantes del desarrollo.

El TFC se puede desarrollar individualmente o en grupos de un máximo de cuatro componentes. La defensa de un TFC consiste en la exposición oral del trabajo realizado por parte del propio alumno o alumnos que compongan el grupo de trabajo. En este último caso, dichos componentes han de especificar explícitamente cuál fue su rol en la elaboración del trabajo.

El trabajo fin de curso permitirá profundizar al alumno en los aspectos que le hayan parecido más interesantes del curso, focalizando sus esfuerzos en la utilización de las técnicas específicas de desarrollo más relevantes.

La *Escuela de Arte Pedro Almodóvar* tiene sus inicios en 1911, es por ello que durante el pasado curso han celebrado el Centenario, con numerosos actos dedicados a ello. Con la implantación del *Grado en Diseño Gráfico*, y dos asignaturas de Tecnología de *Tercer Curso* en particular (la asignatura obligatoria «*Tecnología Digital Aplicada al Diseño Gráfico III*» y la optativa «*Técnicas de Animación*»), se abren interesantes líneas de colaboración con el Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos.

Los alumnos de dicho grado se integrarán en los equipos de trabajo de los *Trabajos Fin de Curso*, apoyando en la realización de modelos y animaciones necesarias para la creación de un videojuego. Así, los estudiantes que cursen las prácticas finales de ambas titulaciones (*Grado en Diseño Gráfico* y *Curso de Experto en Desarrollo de Videojuegos*) se beneficiarán de la experiencia del trabajo con **roles similares a los que emplearán en su futuro laboral**.

Tecnología Digital aplicada al Diseño Gráfico III Obligatoria 6 Créditos

- Blender. Introducción.
- Interface. Ventanas. Menús.
- Geometría y modelado.
- Modificadores.
- Materiales. Shaders.
- Texturas.
- Animación. Key frames.
- Luces.
- Cámaras.
- Render.

Técnicas de Animación Optativa 4 Créditos

- Fundamentos de la animación de imágenes.
- El dibujo animado. Fotogramas clave e intercalados.
- Introducción a la animación 2D. Storyboard. Métodos tradicionales y métodos digitales.
- Técnicas del lenguaje animado. Tiempo, flexibilidad, anticipación, etc.
- El «*Stop Motion*». Técnicas estáticas.
- Modelado y animación 3D.
- El montaje audiovisual y la composición mixta de recursos.

Nota: Los temarios de ambas asignaturas son orientativos y pueden sufrir cambios en la implantación final en el curso 2012/2013.



La colaboración se articula a través de dos asignaturas de Tercer Curso de Tecnología del Grado en Diseño Gráfico de la Escuela de Arte Pedro Almodóvar.