

Dossier de
presentación del
Proyecto UCAC²
(University of Cádiz
Animating Concepts
for Commons)

27 de enero

2014

Versión: 1.1.

(Ult. Modf. 27/01/2014)

Herramientas Multimedia y Animación
Grado en Publicidad

Dossier del *Seminario Commons* del Proyecto UCAC² (*University of Cádiz Animating Concepts for Commons*), para los alumnos de Grado de Publicidad de la Universidad de Cádiz.

En **Twitter**:
@ProyectoUCAC2
#SeminarioCommons

Autores:

Lorena Gutiérrez Madroñal
Manuel Palomo Duarte
José Carlos Collado Machuca



SEMINARIO

Proyecto UCAC²

(University of Cadiz Animating Concepts for Commons)

Wikipedia es el proyecto colaborativo más grande desarrollado por el ser humano. Tiene por objetivo crear una enciclopedia libre, a cada persona del planeta, en su idioma. Con dicho fin, millones de personas contribuyen con texto, imágenes y, en menor medida, con elementos multimedia.

El proyecto **UCAC²** (University of **C**ádiz **A**nimating **C**oncepts for **C**ommons), surge como idea para el Proyecto de Innovación Docente: “Desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Del aula a Wikimedia Commons” para la Universidad de Cádiz enfocado para la asignatura Herramientas Multimedia y Animación del Grado de Publicidad. El objetivo de este proyecto es involucrar a los alumnos en la creación de contenidos multimedia libres con fines educativos, a la par que realizan un trabajo en comunidad que satisface las necesidades de un ámbito de aplicación concreto y dan a conocer sus obras a través de otro medio.



UCAC² está unido al proyecto **WikiArS**, iniciativa en la que participan escuelas de diseño y arte en los proyectos y objetivos de “Wikipedia’s Movements”, a la vez que, con su contribución, hacen posible que el conocimiento humano llegue a todo el mundo. **WikiArS** es un acrónimo de movimiento **Wikimedia** más **Art and Design Schools**. Comparte las iniciativas de **GLAMwiki**, que engloba un sector cultural (galerías, bibliotecas, archivos, museos y organizaciones) y de **Wikieducation**, que exploran la posibilidad de mejorar la educación a través de la participación en proyectos Wiki. Está diseñada para ser de utilidad para los estudiantes en sus actividades de aprendizaje, así como proveer imágenes y contenidos a **Wikipedia** y otros proyectos culturales libres.

Creemos que los elementos multimedia pueden completar la comprensión de algunos conceptos explicados en **Wikipedia** en algunas áreas tales como: Historia, Tecnología, Arquitectura, Diseño, Biología, Química, Enología, Ciencias del mar, etc. Los alumnos escogerán un concepto de estas áreas y elaborarán la animación o modelo del mismo siguiendo la descripción de **Wikipedia**. Este procedimiento será seguido por un experto en la materia que irá aconsejando y guiando con sus conocimientos al alumno para perfeccionar el resultado. Del mismo modo la comunidad de **Wikimedia** también guiará al alumno para que el proyecto del alumno sea visible en internet y cumpla los requisitos necesarios para su publicación.

A tener en cuenta... (Licencias)

Consejos útiles para contribuir
en Wikimedia Commons

Puedes subir trabajos creados completamente por tí mismo




Estos incluyen fotos y vídeos de:

- paisajes naturales, animales, plantas.
- personajes públicos y otras personas fotografiadas en lugares públicos.


• objetos utilitarios o no artísticos.

• gráficos, mapas, diagramas y clips de audio originales.

Recuerda:
Al compartir tu obra en Wikimedia Commons, estás otorgando permiso para que cualquiera la utilice, copie, modifique y venda sin necesidad de notificártelo.



No podemos aceptar obras creadas o inspiradas por otros





En general, no puedes subir obras de otras personas.


Esto incluye material como por ejemplo:

- logos
- carátulas de CD / DVD
- fotos promocionales
- capturas de pantalla de programas de TV, películas, DVDs y software.

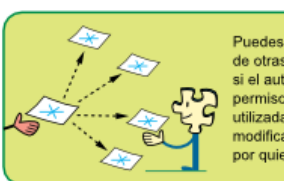
• la mayoría de las imágenes disponibles en Internet.



• dibujos de personajes de TV, historietas, o películas (inclusivo si eres tú quien los dibuja).




...salvo dos excepciones principales:

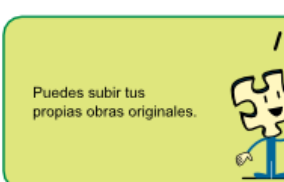



Puedes subir obras de otras personas si el autor otorga permiso para que sean utilizadas, copiadas, modificadas y vendidas por quien sea.

Puedes subir tus fotografías de obras de arte antiguas, estatuas y edificios (en general si tienen más de 150 años).



Resumiendo...



Puedes subir tus propias obras originales.



No podemos aceptar obras de otros sin su permiso explícito.

Gracias por tu ayuda; esto es muy importante.

¿Aún tienes dudas? Pregunta en el 'Café'.



Ideas

Antes de empezar, tenemos que pensar la idea o tema que queremos realizar. De las siguientes áreas de conocimiento, localiza en **Wikipedia** aquellos conceptos que podrían ser comprendidos mejor con una animación, o que la animación pudiese ser mejorada, que carecen de imagen porque éstas tienen derecho de autor... Si tienes dudas sobre qué hacer... ¡No tienes más que preguntar!

1. Informática
2. Arquitectura
3. Ciencias del mar
4. Medicina
5. Enología
6. Química
7. Magia
8. Historia
9. Fisioterapia

¡Ojo! No desesperes. Es importante que localices el concepto que quieres plasmar y que te informes bien. Investiga por Internet por si puedes obtener más información sobre dicho concepto. Puede que éste no esté registrado en la **Wikipedia**, no pasa nada, el experto y tú podéis crear una nueva página en **Wikipedia** que lo explique.

Si quisieras hacer un proyecto que no esté relacionado las áreas que ofrecemos, comunícanoslo e intentaremos localizar algún experto en ella (o si conoces a alguno mejor).

El comienzo de toda animación o modelado...

El comienzo de toda animación o modelado, comienza con el boceto del mismo. Elabora el boceto del concepto (bien sea animación o modelado), no esperes conseguirlo a la primera. ¡Nadie lo logra! Experimenta, descarta, haz varios dibujos... y luego escoge el mejor. Recuerda: construye el esqueleto, luego dibuja las masas y luego dibuja los detalles sobre éstas. Si vas a realizar una animación, es posible que te sea más cómodo dibujar varios bocetos individuales en los que cada uno de ellos el objeto u objetos se muestren en los diferentes “keyframes” de la animación.

Pasos a seguir...

Una vez que des por bueno el boceto que has realizado, tendrás que plasmarlo en Blender. Recuerda guardar todas las versiones de tu proyecto que consideres importantes, no sobrescribas ya que si la versión anterior te gustaba puede que te resulte complicado volver a ésta.

Una vez que tengas los objetos representados en Blender, aplícale los materiales y las texturas que consideres adecuadas. Busca en los repositorios que aparecen en la web de la asignatura o en los propuestos por tus compañeros en el foro... O si encuentras alguno nuevo, ¡comunícanoslo en el foro de la asignatura!

Una vez aplicados los materiales y las texturas, ilumina la escena.

Si es el modelado de un elemento ya podríamos terminar (siempre y cuando sea lo suficientemente realista para plasmar el concepto seleccionado) guardando y renderizando nuestro proyecto con el tamaño, resolución, calidad y formato que nos indicasen. En el caso de una animación tendremos que aplicar movimientos a los objetos de nuestra escena. Una vez que nuestra animación esté completa ya podremos guardar y renderizar el proyecto con el tamaño, resolución, calidad y formato que nos indicasen.

¡Recuerda! Independientemente de si hemos terminado o no el proyecto, en mitad de nuestra creación podemos renderizar tantas veces como queramos para ver el resultado.

Intenta avanzar un poco cada semana y comunicarle de cada avance al experto en la materia del proyecto que estás realizando.

Rúbrica: Seguimiento del proyecto

Es importante realizar un seguimiento del proyecto. Para ello vamos a facilitarte una herramienta para que se haga de una manera automática. La rúbrica que ha de rellenarse semanalmente consta de las siguientes 8 preguntas:

1. ¿Has realizado algún avance en el proyecto esta semana?
 - Verdadero
 - Falso
2. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has enviado dichos avances al experto que sigue tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
3. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has recibido respuesta del experto que sigue tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
4. ¿Qué avances has realizado en el proyecto esta semana? (múltiples respuestas)
 - Buscar información sobre mi proyecto
 - Comparar proyectos similares a mi proyecto
 - Crear o modificar el boceto de mi proyecto
 - Buscar materiales apropiados para mi proyecto
 - Adaptación del boceto a Blender
 - Asignación o modificación de materiales y/o texturas al proyecto
 - Asignación o modificación de luces al proyecto
 - Asignación o modificación de movimiento a los elementos del proyecto
5. ¿Has realizado pruebas de renderizado para tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
6. ¿Has publicado en algún medio los avances de tu proyecto?
 - Verdadero
 - Falso
7. Indica cualquier información adicional que consideres necesaria para tenerla en cuenta

8. En esta última pregunta, escribe el título de tu proyecto y sube los avances que has realizado. Para mandar tus avances tienes las siguientes opciones:
1. Enlaces web de los sitios donde has encontrado información adicional o proyectos similares
 2. Una fotografía (si hablamos del boceto)
 3. Una captura de pantalla
 4. El .blend del proyecto
 5. Una imagen renderizada

Publicación (guía)

Una vez que terminemos el proyecto, ¡hay que publicar nuestra obra de arte! Para ello contamos con la guía realizada por la **OSLUCA** (Oficina de Software Libre y Conocimiento Abierto de la UCA) que está en la web de la asignatura o haciendo clic [aquí](#). Hemos de seguir los pasos que nos indican y Voilà! Ya tenemos publicado nuestro proyecto (que podrá ser visto por todo el mundo, literalmente hablando), hemos contribuido con la **Wikipedia** haciendo más fácil la comprensión o visualización de un concepto, y hemos aprendido otro medio para dar publicidad a nuestras obras. Todas las obras realizadas para la iniciativa WikiArS, donde se desarrolla UCAC², siguen una [plantilla](#) que permite indicar que se ha hecho en el marco de esta iniciativa.

Bien es cierto que no termina esto aquí, tendremos que esperar que los supervisores de **Wikimedia** den el visto bueno a nuestro trabajo. También es cierto que nos pueden indicar que hagamos una serie de modificaciones para que la subida de nuestro proyecto se adapte a los requisitos de **Wikipedia**.

Resultados

En el curso 2013/2014, nos embarcamos en una segunda edición del proyecto UCAC². Durante el curso anterior se desarrolló una [página web](#) en **Wikimedia Commons** donde se describe la iniciativa y se recogen todas las [actividades](#) y [proyectos](#) desarrollados a lo largo del curso. Esta misma página recogerá los proyectos y actividades que se vayan realizando tanto en esta segunda edición como en las posteriores. Del mismo modo se abrió una cuenta en la red social Twitter (@ProyectoUCAC2) para que tanto los profesores y los alumnos involucrados publicaran noticias de los eventos y de las creaciones, así como del desarrollo las mismas.

Agradecimientos

El **Proyecto UCAC²** se enmarcó en el Proyecto de Innovación Docente "*DESARROLLO DE MATERIALES MULTIMEDIA LIBRES DE CARÁCTER ENCICLOPÉDICO: DEL AULA A WIKIMEDIA COMMONS*", de la Convocatoria de Proyectos de Innovación y Mejora Docente para el curso 2012/2013 (proyecto con código PI_13_008).

El **Proyecto UCAC²** se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente "*UNA VISIÓN MIXTA EN EL DESARROLLO DE MATERIALES MULTIMEDIA LIBRES DE CARÁCTER ENCICLOPÉDICO: WIKIMEDIA COMMONS Y LA EMPRESA*", de la Convocatoria de Proyectos de Innovación y Mejora Docente para el curso 2013/2014 (proyecto con código PI_14_062).

UCAC²: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:UCAC2/es>

UCAC² (Twitter): <https://twitter.com/ProyectoUCAC2>

wikiArS: <https://outreach.wikimedia.org/wiki/WikiArS>

Wikimedia Commons (sobre las licencias):
http://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Sobre_ las _licencias

OSLUCA: <http://softwarelibre.uca.es/>

Distribuido bajo la licencia CC v3.0 BY-SA

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es>

