

Anexo 3 (PI_14_062_Anexo 3)

Fases del proyecto

Se celebró un seminario abierto en la primera clase de la asignatura detallándoles el proceso a seguir. A éste fueron invitados algunos alumnos participantes en la primera edición del proyecto y un miembro de la comunidad Wikimedia España. Tras este primer seminario los alumnos debían de tener la idea del concepto a animar, para ello escogían los conceptos propuestos por los expertos (véase **Anexo 2**) u otros conceptos de las mismas u otras áreas, en este último caso ellos debían buscar al experto.

Una vez escogido el tema, los alumnos tenían que informarse, a través del experto, por la misma Wikipedia u otros medios, sobre el concepto escogido. Buscaban, si es que existían, proyectos parecidos, hasta que conseguían suficiente información para comenzar con el storyboard, o secuencia de bocetos que describen la animación.

A continuación escogían los materiales, texturas y elementos libres que les podían ser de utilidad para su animación y comenzaban a adaptar el storyboard a la aplicación Blender. Usaban el material que habían encontrado en los diferentes repositorios de la red, o elaboraban los elementos que necesitaban para crear su animación. Las diferentes técnicas que emplean son las que se explicaron en clase para animar, o bien podían acudir a tutoriales hasta conseguir el resultado esperado.

Durante todo este proceso, estuvieron en contacto con los expertos a través de correo electrónico, para enseñarles sus avances y para que les guiaran. Semanalmente hacían una rúbrica (véase el punto 4) para controlar sus avances e igualmente se les pedía que publicaran sus progresos en las redes sociales y en un foro específico de la asignatura. Las prácticas de la asignatura están orientadas para que puedan aplicar cualquiera de las diferentes técnicas en sus proyectos, aunque siempre podía acudir a los profesores de la misma para ayudarles en el proceso del proyecto.

Una vez finalizada la animación, se publica en Wikimedia Commons usando una plantilla que las agrupa y las relaciona con el Proyecto UCAC² en este wiki. Se celebró un segundo seminario en el que los alumnos que habían participado enseñaban al resto de sus compañeros sus obras y les contaban sus experiencia durante el desarrollo del proyecto.

Se ha contado durante el desarrollo de esta segunda edición con la colaboración de algunos alumnos que participaron durante el curso 2012/13. Éstos han participado y asistido a los seminarios celebrados durante el curso (como ya se ha comentado), y además han colaborado con nuevas aportaciones a la iniciativa. Estos alumnos han seguido el mismo proceso y seguimiento que el resto de sus compañeros, la única diferencia fue la temporal, ya que, como conocedores del proceso y estar cursando otras asignaturas, tenían libertad de terminar las animaciones cuando pudiesen, dentro del curso académico.

1. Seminario de introducción al proyecto

El seminario se celebró el primer día clase de la asignatura para que el desarrollo del proyecto comenzara en una fase temprana. En este seminario se les comunicó a los alumnos: el objetivo del proyecto de innovación, la iniciativa en la que participa el proyecto UCAC², la importancia de las licencias, las áreas en las que podían escoger su proyecto, las fases que tenían que seguir para el desarrollo del proyecto y el seguimiento que tendrían por parte de los expertos, profesores y comunidad. A continuación un miembro de Wikimedia España y profesor de la Universidad de Cádiz (Manuel Palomo Duarte) les habló sobre las wikis, cómo aportar en ellas, sobre Wikipedia y curiosidades de la misma. Luego uno de los alumnos invitados del curso 2012/13 contó su experiencia participando en el proyecto y mostró su aportación para animar al resto de compañeros a participar en el mismo. Del mismo modo se les mostró las animaciones realizadas por sus compañeros de la edición anterior. Toda esta información se les ofreció de forma detallada en un dossier creado expresamente para el seminario (véase **Anexo 6**).



Ilustración 2: Profesora responsable de la asignatura presentando el Proyecto UCAC2

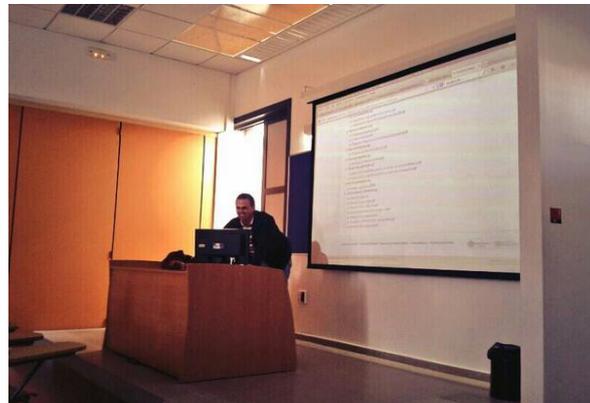


Ilustración 1: Alumno Carlos Calvo explicando su experiencia y mostrando su aportación al proyecto

2. Expertos

La comunicación entre alumno y experto se realizó a través de correo electrónico. Para los expertos se utilizaron las cuentas de correo creadas en la primera edición, a la que los alumnos escribían desde sus cuentas de la Universidad de Cádiz, poniendo copia en el correo al profesor responsable de la asignatura. De este modo, tanto el experto como el profesor responsable de la asignatura, tenían constancia de los avances realizados y podían guiar al alumno en las posibles modificaciones que tuviese que realizar. Los expertos no sólo ayudaron para aclarar y ofrecer información sobre los conceptos que tenían que animar los alumnos, sino también para hacer un seguimiento de la animación, así como guiar y corregir en las diferentes fases de desarrollo de la animación (véase punto 6).

3. Materiales libres

Durante el primer seminario se hizo especial hincapié sobre las licencias y sobre cómo hay que contribuir en Wikimedia Commons. Además, en la página web de la asignatura, se les ofrece un listado con varios repositorios libres tanto de objetos tridimensionales como texturas (véase **Anexo 2**). Al publicar su animación han tenido que hacer referencia a los objetos y materiales utilizados reseñando el autor, la fuente y la licencia, que debe ser compatible con la que ellos publican.

4. Rúbrica

A través del campus virtual de la asignatura, los alumnos respondieron semanalmente a ocho preguntas que permitían tener un control de los avances realizados durante la semana. Se les preguntaba sobre su comunicación con el experto, los progresos conseguidos en esa semana, la difusión que le había dado al proyecto y se le pedía que adjuntara un archivo que corroborara lo anterior.

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 supervisor de tu proyecto?

Verdadero
Falso

3. En caso afirmativo a la pregunta anterior ¿Has recibido respuesta del supervisor de tu proyecto?

Verdadero
Falso

4. ¿Qué avances has realizado en el proyecto esta semana? Seleccione una o más de una:

- 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:

- Enlaces web de los sitios donde has encontrado información adicional o proyectos similares
- Una fotografía (si hablamos del boceto)

- Una captura de pantalla
- El .blend del proyecto
- Una imagen renderizada

5. Animaciones y tutoriales

En todas las animaciones desarrolladas por los alumnos se ha utilizado Blender, algunas en su totalidad, y otras para partes específicas de la animación. Se les abrió la posibilidad de utilizar otras herramientas para el desarrollo del proyecto para que les fuera más sencillo abordar algún dominio específico que fuera más fácil elaborar en otra aplicación (véase **Anexo 2**).

Las prácticas de la asignatura están enfocadas en diferentes tipos de animaciones vistas en la teoría, por lo que se adecúan como base para desarrollar el proyecto. Bien es cierto que algunas de las animaciones requerían alguna explicación adicional que no se aplicaba en prácticas, de ahí a que se abriera un foro para todos los alumnos de la asignatura en el que han participado incluyendo tutoriales y/o repositorios libres.

6. Fases de desarrollo de la animación

El comienzo de toda animación o modelado comienza con una idea, en el primer seminario (véase punto 1) se les ofrecieron diferentes áreas y conceptos posibles animar. Tras tener la idea se buscaron información sobre el concepto a través de Internet o por medio del experto. Se comparaban proyectos existentes (si es que los había) para poder obtener más información o mejorarlos. La siguiente fase era dibujar el boceto o storyboard del concepto. Para la elaboración de un boceto se impartió un seminario en la asignatura en el que seguían los pasos indicados en *Cartoon Animation (Collector's Series)* por Preston Blair en 1994, diseñador de Walt Disney Productions y de la Metro-Goldwyn-Mayer. Una vez que el boceto tenía el visto bueno por el experto, buscaban materiales en repositorios que podían ser útiles para plasmar el concepto. Si no se requerían, o bien no encontraban ninguno adecuado a su animación, los modelaban directamente en la aplicación. Éste paso se realizaba de forma paralela al siguiente, en el que se plasmaba en la herramienta (generalmente Blender) el storyboard. Durante esta fase el proceso de búsqueda y/o aplicación de materiales, luces, texturas y modelado se repetía hasta que se obtenía el visto bueno tanto del experto como del profesor. La fase final era generar el vídeo de la animación (con el formato adecuado para Wikimedia) y subirlo a Wikimedia Commons siguiendo la plantilla facilitada por WikiArS. En este paso era donde intervienen los miembros de la comunidad Wikipedia que, junto con la guía y documentación facilitada a los alumnos, los ayudan para subir las animaciones a Wikimedia Commons; éstas se describían, categorizaban, se les asignaba una licencia y se referenciaban de forma adecuada. Tras esto se enlazaban las animaciones con el concepto que describen en Wikipedia. Su descripción no era sólo en español, sino también en otros idiomas, en especial en inglés, de este modo también se fomentaba el estudio del idioma en los alumnos.

La descripción de los contenidos que la animación explica es un aspecto importante en la página del archivo en Commons. Al ser un gráfico en movimiento se ha optado por referirse en el texto a lo que se muestra en él indicando referencias de tiempo, de forma que el lector moviendo el cabezal del vídeo pueda ver cada parte que se describe. Esa descripción es importante para el uso posterior de la animación y por ello se le pidió al asesor experto que la revisara y corrigiera, si cabe.

7. Seminario “La importancia de la animación en el mundo de la publicidad”

Este segundo seminario commons: “La importancia de la animación en el mundo de la publicidad”, se celebró el 4 de abril de 2014 contando con la colaboración de alumnos del curso 2012/13 que elaboraron el cartel del mismo (véase la ilustración a la derecha de este párrafo) y dieron difusión a través de las redes sociales. Este segundo seminario commons estaba enfocado al objetivo principal de esta segunda edición del Proyecto UCAC², “mostrar a los alumnos diferentes los puntos de vista de las personalidades involucradas de un modo u otro en el proceso de una buena publicidad: un experto en el software y una empresa”. En este seminario acudió un experto en el software (Blender), el Dr. Carlos González Morcillo es un experto en Blender, y durante su ponencia explicó diversos puntos tales como los fundamentos de la animación, la animación 3D, software libre, licencias... todos explicados con ejemplos publicitarios. El seminario tuvo una gran acogida por los alumnos de los diferentes cursos y grados de la Universidad de Cádiz, así como algunos institutos de la ciudad de Jerez. Éste se difundió en streaming a través de los medios audiovisuales disponibles en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación, y fue grabado y posteriormente publicado en la sección de actividades del Proyecto UCAC².





Ilustración 3: Dr. Carlos González Morcillo en el seminario commons



Ilustración 4: Asistentes al Seminario Commons por Dr. González

8. Seminario “La tecnología en la publicidad y el marketing”

La Tecnología en la Publicidad y el Marketing

Salón de actos del edificio despachos y seminarios
11:00 h.
Entrada Libre

Jesús Cordero y Mario Rondán: cofundadores de Evolucionapp.
Mar Carrillo: responsable de comunicación.

Galardonados con el premio regional AJE (Asociación de Jóvenes Empresarios)

Bajo el proyecto de Innovación docente: Una visión mixta en el desarrollo de materiales multimedia libres de carácter enciclopédico: Wikimedia Commons y la empresa.

El tercer seminario commons también iba enfocado al objetivo principal de esta segunda edición del Proyecto UCAC2. En él algunos de los miembros de la empresa Evolucionapp; Jesús Cordero y Mar Carrillo, hablaron sobre la trayectoria de esta empresa jerezana hasta conseguir los reconocimientos que tienen hoy en día, así como la importancia de las redes sociales y el posicionamiento en Internet para dar a conocer el trabajo de cada uno. Este seminario tuvo una gran aceptación por parte de los alumnos del grado de Publicidad y Relaciones Públicas, así como los del grado de Marketing. Al igual que en el seminario anterior, dos alumnos del curso 2013/13 colaboraron con la creación del cartel del seminario y con la difusión del mismo en redes sociales.

La empresa Evolucionapp se comprometió no sólo a realizar un seminario commons en la Universidad de Cádiz, sino también a realizar un informe sobre las aportaciones realizadas por los alumnos desde el punto de vista de la Publicidad e impacto en Internet. Tras evaluar las aportaciones realizadas por los alumnos ha realizado un informe donde se valora desde el punto de vista de la Publicidad y del impacto en Internet cada una de las animaciones (véase **Anexo 4** para leer el informe).

9. Seminario final

En este último seminario, que se celebró a finales del semestre, la mayoría de los alumnos ya tenían terminada sus animaciones. Cada uno comentó las experiencias vividas, la comunicación con el experto, sus ideas antes y después del proyecto, su evolución con el proyecto, la subida y reconocimiento de su obra en Wikimedia Commons y lo aprendido sobre las licencias. Es la puesta en común presencial final que complementa el intercambio en el foro durante el curso. A continuación imágenes de las exposiciones de algunos de los alumnos.



Ilustración 5: Marina Amada Pérez Romero - Partes de una sepia



Ilustración 6: M^a Carmen Gutiérrez García - Truco cambio de color

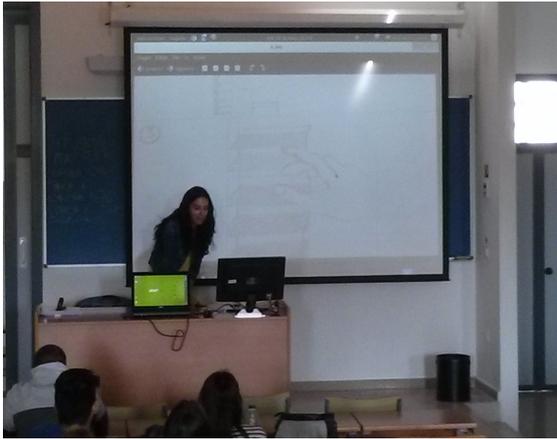


Ilustración 7: Cristina Rincón Muñoz - Escalera de dedos



Ilustración 8: Aurora Díaz Guerra - Ejercicios de Codman



Ilustración 9: Aroa Gutiérrez Martín-Arrollo - Barrera del sonido

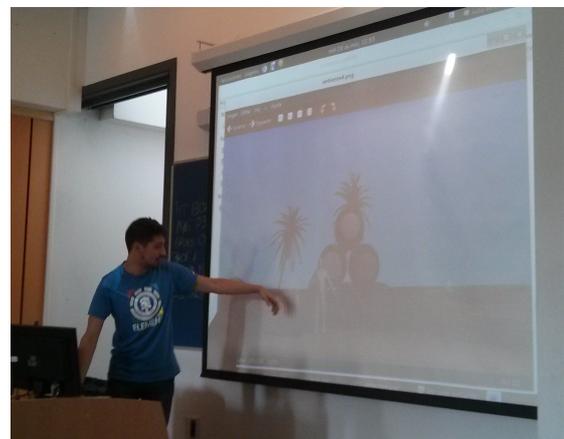


Ilustración 10: Pedro Rougeot Sánchez - Veneciar

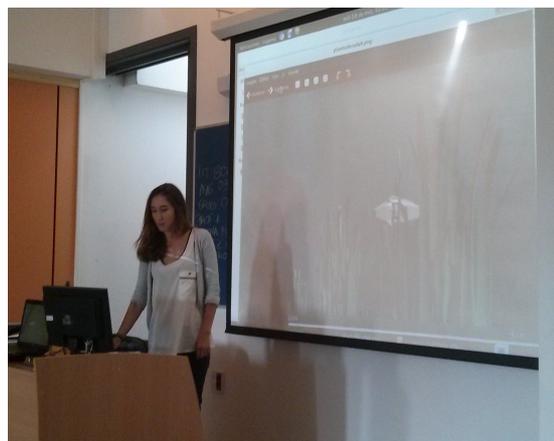


Ilustración 11: Mónica López Cerdá - Partes de una dorada