



DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en entornos digitales y multimedia

| | | | | |
|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------|--------------|
| Asignatura | Animación en entornos digitales y multimedia | | | |
| Código | P04G070V01402 | | | |
| Titulación | Grado en Comunicación Audiovisual | | | |
| Descriptores | Creditos ECTS | Seleccione | Curso | Cuatrimestre |
| | 6 | OB | 2 | 2c |
| Lengua Impartición | Castellano | | | |
| Departamento | Comunicación audiovisual y publicidad | | | |
| Coordinador/a | Rodríguez Fernández, Fortunato | | | |
| Profesorado | Rodríguez Fernández, Fortunato | | | |
| Correo-e | fortunatorf@uvigo.es | | | |
| Web | | | | |
| Descripción general | Una introducción a los métodos digitales de creación de imágenes animadas por ordenador | | | |

Competencias de titulación

| | |
|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Código | |
| A4 | Conocimiento del manejo de las técnicas y las tecnologías audiovisuales en función de sus capacidades expresivas |
| A9 | Conocimiento, identificación y aplicación de recursos, elementos, métodos y procedimientos de los procesos de construcción y análisis de los relatos audiovisuales tanto lineales como no lineales |
| A22 | Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de la producción multimedia y materiales interactivos |
| A30 | Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica |
| A35 | Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de diferentes productos audiovisuales y multimedia |
| A38 | Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción audiovisual o multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack |
| A40 | Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible |
| A42 | Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o su interpretación |
| B2 | Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación de las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio, así como capacidad para integrarse en un proyecto común destinado a la obtención de resultados |
| B3 | Capacidad para asumir riesgos: Capacidad para asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos |
| B4 | Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades |
| B5 | Práctica sistemática de autoevaluación crítica de resultados: valoración de la importancia de corregir y ajustar constantemente los errores cometidos en los procesos creativos u organizativos |
| B7 | Conciencia solidaria: respeto solidario por las diferentes personas y pueblos del planeta, por los valores universales de educación, cultura, paz y justicia, y por los derechos humanos, la igualdad de oportunidades y la no discriminación de mujeres y personas con discapacidad |
| B8 | Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo |

Competencias de materia

| | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Resultados previstos en la materia | Resultados de Formación y Aprendizaje |
|------------------------------------|---------------------------------------|

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------|
| Conocimiento de los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva | A4 | |
| Ser capaz de identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación | A9 | |
| Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de obras de animación multimedia | A22 | |
| Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica | A30 | |
| Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de una animación multimedia | A35 | |
| Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack | A38 | |
| Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animaciones multimedia, para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible | A40 | |
| Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación | A42 | |
| Adaptación a los cambios empresariales, capacidad de trabajar en equipo, de asumir riesgos, de tomar decisiones, de autocrítica y conciencia solidaria | | B2 B3 B4 B5 B7 B8 |

Contenidos

| Tema | | |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Tema 1- Concepto de imagen digital | 1 - Información digital. Bit y Bytes 2 - Imagen digital. Características generales 3 - Formatos de imagen 4 - Imagen digital en mapa de bits e imagen digital vectorial 5 - Conceptos avanzados: máscaras y canales | |
| Tema 2 - Prehistoria del cine de animación | 1- La linterna mágica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio 3 - Pioneros del cine de animación 4 - Emile Cohl y la creación de los dibujos animados | |
| Tema 3 - Animación norteamericana | 1 - Winsor McCay y otros pioneros 2 - Walt Disney 3 - Los dibujos animados de la Warner 4 - La animación norteamericana para adultos: Bakshi, Sellick 5 - Tim Burton 6 - La animación en 3D | |
| Tema 4 - La animación por stop-motion: Willis O'Brian y Ray Harryhausen | 1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - El stop-motion en el cine norteamericano 3 - Willis O'Brian 4 - King Kong 5 - Ray Harryhausen | |
| Tema 5 - Animación en los países de la Europa del Este | 1 - Animación en la República de Yugoslavia 2 - Animación en la Unión Soviética 3 - Alexandre Petrov 4 - Animación en Checoslovaquia 5 - Animación polaca 6 - Jiri Trnka y Jan Svankmajer | |
| Tema 6 - Anime japonés | 1- Características del anime 2 - Osamu Tezuka 3 - Estudios Ghibli 3 - Isao Takahata 4 - Hayao Miyazaki 5 - Otros autores contemporáneos | |
| Tema 7 - Animación española | 1 - Características de la animación en España 2 - Pioneros 3 - La edad dorada de la animación en España 4 - Los estudios Moro 5 - Francisco Macián y Cruz Delgado 6- La animación en los años 90 7 - Animación en Galicia | |

| | |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tema 8 - animación en Europa Occidental | 1 - Animación en Gran Bretaña: Aardman 2 - Animación francesa: Rene Laloux 3 - Animación italiana 4 - Otros países |
| Tema 9 - Animación abstracta y experimental | 1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - El National Film Board de Canadá 3 - Norman McLaren |
| Tema 10 - Animación contemporánea | 1 - Animación en latinoamérica 2 - Animación en Internet 3 - Grandes festivales |
| Tema 11 - Principios generales de la animación | 1 - Los 10 principios básicos de la animación convencional 2 - Animación por rotoscopia 3 - Morphing |
| Tema 12 - Infografía | 1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiales por ordenador |

Planificación

| | Horas en clase | Horas fuera de clase | Horas totales |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|----------------------|---------------|
| Sesión magistral | 22 | 11 | 33 |
| Prácticas en aulas de informática | 22 | 22 | 44 |
| Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma | 0 | 30 | 30 |
| Pruebas de respuesta corta | 2 | 20 | 22 |
| Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas. | 3 | 18 | 21 |

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

| | Descripción |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sesión magistral | Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características |
| Prácticas en aulas de informática | Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación. Se propondrán y realizarán en las clases prácticas, terminándose, si fuera preciso a lo largo de la siguiente semana |
| Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma | Se propondrá, a lo largo del curso, 1 trabajos ndividual de índole práctica, relacionados con el contenido de la materia: animación por stop-motion, Animación de personajes, Rotoscopia, elaboración de títulos de crédito de una película, etcétera |

Atención personalizada

| Metodologías | Descripción |
|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prácticas en aulas de informática | Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías |
| Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma | Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalizada, que se prestará en horas de tutorías |

Evaluación

| | Descripción | Calificación |
|----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Prácticas en aulas de informática | 10 actividades prácticas sencillas, a realizar en clase de informática. Cada alumno, a través de la plataforma Faitic, dispondrá de 1 semana para completarla, si no lo hizo durante la clase Las actividades entregadas con retraso (máximo de 1 semana) se penalizarán con la mitad de la calificación. NO se tendrán en cuenta en este apartado las actividades entregadas fuera del plazo anterior (1 semana) | 20 |
| Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma | El trabajo práctico de animación se califica con un 30% de la calificación total En la propuesta de trabajo se definirán los criterios de calificación | 30 |

| | | |
|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Pruebas de respuesta corta | Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se podrá programar 1 exámen parcial para distribuir el contenido | 20 |
| Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas. | Prueba práctica de resolución de ejercicios similares a los efectuados en clase | 30 |

Otros comentarios sobre la Evaluación

- 1 - Es obligatoria la asistencia a las clases de laboratorio de informática para poder entregar la actividad práctica correspondiente. Se admitirá, para cada alumno, un máximo de 3 ausencias, durante las cuales se podrá entregar la actividad aun faltando a la correspondiente clase. Por encima de ese número se valorarán únicamente las actividades entregadas con asistencia
- 2 - Con el objeto de que, aún no asistiendo a las clases prácticas, un alumno pueda obtener la máxima calificación, todo estudiante podrá solicitar, si le beneficia, la anulación de su calificación de Prácticas en el Aula de Informática. En este caso, la Prueba Práctica tendrá un peso del 50% en la calificación final
- 3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento
- 4 - Aún cuando solo contribuyen con un 50% global a la calificación final, una nota inferior a 4 en las pruebas de teoría o práctica (los 2 últimos apartados), significarán el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrá, no obstante, la calificación de la parte aprobada para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores

Fuentes de información

CAMARA, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
 SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,
 BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,
 YEBENES, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel,
 Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,
 White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega,
 Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain,
 Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma; Barcelona:,
 Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,
 Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
 Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg,
 Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto,

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
 Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903
 Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404
 Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203
 Técnicas de edición digital/P04G070V01304