



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	Castellano			
Impartición				
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

Código	
B5	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo de los lenguajes audiovisuales o a su interpretación.
C1	Conocimiento de la historia y evolución de la fotografía, cine, radio y televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales, además de su relevancia social y cultural en el tiempo.
C3	Conocimiento y aplicación de las técnicas y procesos de producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios nos sus diversos soportes (cine, TV, venidlo, multimedia, etc.), hasta su comercialización.
C8	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.
C9	Conocimiento teórico-práctico y aplicación de las tecnologías a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, son, televisión, venidlo, cine, y soportes interactivos)
C24	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.
C28	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 e interactivos.
C31	Capacidad para incorporarse y adaptarse a un equipo audiovisual profesional, haciendo compatible sus propios intereses particulares y los del proyecto colectivo en el que se incorporó.
D1	Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales
D2	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
D6	Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual
D7	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
D8	Sensibilidad, respeto y necesidad de conservación del patrimonio cultural y audiovisual de Galicia y del mundo

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva	B5 B6	C3	D1 D2 D6 D7 D8
Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación	B5 B6	C8	D1 D2 D6 D7 D8
Utilizar las técnicas y procesos específicos de la animación en las diversas fases de construcción de obras de animación multimedia		C3	
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	B5 B6	C24	D1 D2 D6 D7 D8
Ordenar 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	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Organizar el ambiente sonoro de una producción animada atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Aplicar 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	B5 B6	C9	D1 D2 D6 D7 D8
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación	B5 B6	C31	D1 D2 D6 D7
Adaptarse a los cambios empresariales y al trabajo en equipo, Prepararse para asumir riesgos y tomar decisiones			D2 D7 D8
Desarrollar una conciencia crítica y solidaria			
Describir y citar los autores, obras y escuelas mas significativos de la historia de la animación		C1	

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: René 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 principios básicos de la animación 3 - Características específicas del stop-motion 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 trabajo de índole práctica, relacionado 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	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sencillas, a realizar en clase de informática. 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) El alumno que a través de estos trabajos demuestre una especial aptitud para el diseño y animación de personajes, podrá ver incrementada su calificación hasta un 10% adicional	20	C24 C28	D2 D7 D8
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	C3 C24 C28 C31	
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 dividir en varias pruebas parciales, para distribuir el contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continua	20	C1	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Prueba práctica de resolución de ejercicios similares a los efectuados en clase Se podrá dividir en varias pruebas parciales, para distribuir contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continua	30	C24 C28	D2 D7 D8

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. No obstante, el alumno que no supere el exámen práctico podrá optar por la realización de un trabajo, igualmente de índole práctica. La calificación del último apartado, en este caso, será la nota media del exámen práctico de la primera convocatoria y del trabajo práctico de la 2ª
- 4 - Aún cuando solo contribuyen con un 50% global a la calificación final, una nota inferior a 5 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

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume,
Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume,
Selby, Andrew, **La animación**, Blume,
Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,
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 técnicas de animación**, Acanto,

Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,

Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,

Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,

Colls, Alex; Beccaria, Lola, **Tropa de trapo en el país donde siempre brilla el sol (DVD)**,

Cameselle, Roque, **El pequeño mago (DVD)**,

Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,

Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,

Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,

Folman, Ari, **The Congress (DVD)**,

Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,

Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**,

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