



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proceso de Animación Audiovisual I

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M058V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	(*)Se plantearán todos los procedimientos para la ejecución de una animación audiovisual. La historia, evolución, storyboards, y el proceso de ejecución material de una animación.			

## Competencias

Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C4	(*)Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
C15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual

## Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de procedimientos básicos en animación audiovisual	C1 C7
Capacidad para comprender la animación audiovisual en su contexto histórico y cultural	C1 C2
Conocimiento de estilos, corrientes y técnicas en animación audiovisual	C1 C2 C8
Capacidad para comprender las relaciones entre libro ilustrado y animación audiovisual	C1 C3 C7 C9

Capacidad para convertir una imagen fija en una secuencia de imágenes	C3 C4 C15
capacidad para crear y desarrollar un storyboard	C12

## Contenidos

Tema	
-Historia de la animación -	□ la animación antes del cine. El desarrollo del cine y comienzos de la animación. Época de esplendor. Influencias de la televisión y la animación japonesa. La animación experimental.
-Fundamentos de la animación-	- el cuadro a cuadro. Técnica de Stop-Motion. La ilusión de movimiento. Del libro ilustrado a la animación audiovisual.
-Técnicas de animación tradicional	-dibujos, arena-oleo, recortables, soporte de película, objetos o marionetas, etc.
-Storyboard:	- fases y planteamiento. Hojas de registro. Dibujos, planificación de la película.
-fundamentos y morfología del movimiento.	- Movimiento versus animación. Análisis y caracterización de personajes. El □timing□.
-Puesta a punto para una grabación.	- Preparación de la iluminación, personajes, fondos, etc.

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Estudios/actividades previas	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

## Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá el visionado cinematográfico necesario para una formación profesional.
Trabajos de aula	los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Los alumnos realizarán prácticas de iluminación, movimiento de figuras, planificación de escenas, etc.
Estudios/actividades previas	El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	

## Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	100	

## Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1º Cuatrimestre

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

**15 de Enero 2016.**

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

**15 de Julio 2016**

---

---

### **Fuentes de información**

Brierton, Tom, **stop-motion armature machining**, McFarland y Comp,  
Brierton, Tom, **stop-motion filming and performance**, McFarland y Comp.,  
Muybridge, Eadweard, **animal in motion**, Cover Publications, New York,  
Muybridge, Eadweard, **The human figure in motion**, Cover Publications, New York,  
Gabriele Lucci, **animación (diccionarios del cine)**, Electa,  
Patmore, Chris., **Curso completo de animación**, Ed. Acanto,  
Quiroz, Coelho et al., **Animation Now!-**, Taschen,  
Taylor, Richard, **enciclopedia de técnicas de animación**, Ed. Acanto,  
Wells, Paul, **fundamentos de la animación**, Parramon,  
Whitaker, Harold y John Halas, **timing for animation**, Burrerworth Heinemann,  
Lord, Peter, **cracking animation**, Thames y Hudson,

---

---

### **Recomendaciones**