



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 general			

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 - 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 - Historia de la animación clásica	1 - Pioneros 2 - Walt Disney 3 - Animación norteamericana 4 - Animación japonesa 5 - Animación en la Europa Comunista 6 - Animación europea 7 - Animación contemporánea 8 - Grandes Festivales

Tema 4 - La animación por stop-motion	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - El stop-motion en el cine norteamericano 3 - Willis O'Brian. King Kong 4 - Ray Harryhausen 5 - Tim Burton
Tema 5 - Animación experimental	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - Animación abstracta 3 - Norman McLaren 4 - National Film Board de Canadá 5 - Animación en la RED
Tema 6 - Animación española	<ul style="list-style-type: none"> 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 7 - Técnicas de animación	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Dibujos animados 2 - Stop motion y sus variantes 3 - Nuevas Técnicas: arena, pintura... 3 - Morphing 4 - Rotoscopia 5 - Realidad aumentada
Tema 8 - Principios generales de la animación	<ul style="list-style-type: none"> 1 - Los 12 principios básicos de la animación 2 - Características específicas del stop-motion 3 - Ciclos de animación 4 - Animación por fotograma clave 5 - Animación por interpolación 6 - Animación de forma 7 - Animación por máscara 8 - Ciclorama
Tema 9 - Infografía	<ul style="list-style-type: none"> 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	23	23	46
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	0	30	30
Pruebas de respuesta corta	0	10	10
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	0	31	31

*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	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma

Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sencillas, a realizar y presentar en clase de informática. 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	10	C24 C28	D2 D7 D8
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Dos trabajos prácticos de animación. El primero, con la técnica de stop motion, será realizado en grupo El segundo, animación convencional, será individual. Cada uno de ellos puntuará un 30%.	60	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	30	C1	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Será realizado únicamente por aquellos alumnos que no asistieron (o no realizaron) , por lo menos, 8 prácticas de informática Sustituye al trabajo individual del segundo apartado con un 30% de la calificación	0	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 2 ausencias
- 2 - El trabajo práctico podrá ser sustituido, a propuesta del alumno y siempre que éste haya asistido y entregado las prácticas, por un trabajo de tipo teórico
- 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 5 en las pruebas de teoría o práctica (para aquellos alumnos que la hagan), 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

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons** □ **110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,
Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,
Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español.**, Ediciones Tres Fronteras,
Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,
Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume,
Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,
Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,
de la Cruz, Angel, **La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya**, Ézaro Ediciones,
Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg,
Folman, Ari, **The Congress (DVD)**,
G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, **Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza**, Diabolo Ediciones),
González Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
Hess, Roland, **Blender**, Anaya Multimedia,
López Martín, Alvaro y García Villar, Marta, **Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo**, Diabolo Ediciones,
Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,
Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,
Pertíñez López, Jesús, **Técnicas básicas de animación de stopmotion**, Godel Editorial,
Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,
Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,

San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, **De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado**, Diabolo Ediciones,

Selby, Andrew, **La animación**, Blume,

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

Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas de animación**, Acanto,

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

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

VV.AA., **Del trazo al píxel. Un recorrido por la animación española**,

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume,

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,

White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega,

Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,

Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma; Barcelona;

Wright, Jean Ann, **Guionización Y Desarrollo de la Animación**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,

Yebeles, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel,

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
