



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proceso de Animación Audiovisual II

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimstre 2c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento				
Coordinador/a	Alonso Romera, María Sol			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Curso de carácter eminentemente práctico, orientado al conocimiento y manejo de técnicas experimentales, herramientas de edición y composición videográficas para la creación de Animación 2D.			

Competencias

Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad dela 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
C6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura□)
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
C13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
C16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
C23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y crativas
C25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
C26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaje

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

El alumnado adquirirá capacidad para desarrollar secuencias de imágenes a partir de la interpretación de imágenes fijas.	C1 C2 C4 C7 C11 C12 C13 C14
Ser capaz de comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en las personas mayores.	
El alumnado adquirirá capacidad para proyectar y realizar esbozos y maquetas	C2 C4 C6 C7 C11 C14
El alumnado adquirirá capacidad para convertir un libro ilustrado en una animación audiovisual	C1 C2 C6 C7 C12 C13 C14 C24
El alumno adquirirá capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual	C2 C7 C12 C13 C14 C23 C24 C25 C26
El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26

Contenidos	
Tema	
Elementos fundamentales de la Filmación Audiovisual	Significado y Análisis
Articulación del Espacio y el Tiempo en la creación audiovisual.	Aplicación desde el Arte. Raccords Lenguaje experimental Lenguaje narrativo
Plástica del Montaje.	Uso estructural del Sonido. Elementos y recursos de Montaje.
Proceso de Montaje: producción audiovisual.	Programas de edición de vídeo. Programas específicos de composición. Programas específicos de animación. Postproducción: recursos
Dibujo Animado Tradicional	Prácticas en sus distintas técnicas
Stop Motion	Prácticas y Formalizaciones
Animación 2D digital	Uso de herramientas de postproducción Sistemas de creación multimedia
Iluminación	Aplicaciones en Plató y sobre Maquetas
Uso y conceptualización del Chroma y las incrustaciones	Análisis y práctica.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales

Sesión magistral	18	0	18
Trabajos de aula	76	102	178
Presentaciones/exposiciones	0	74	74
Estudios/actividades previas	0	24	24
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	6	0	6

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Todos los contenidos necesarios para capacitar al alumnado serán expuestos dentro del aula por medios audiovisuales e informáticos.
Trabajos de aula	Organizada la docencia de forma práctica, se centra en el proceso de montaje y edición de una animación, en sincronización con el resto de materias, de forma que el alumno complete el ciclo completo de una producción dentro de los trabajos de aula.
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos tendrán que realizar trabajos dirigidos por los profesores que posteriormente tendrán que ser presentados al conjunto del alumnado.
Estudios/actividades previas	El alumnado tendrá que complementar los contenidos impartidos en el aula con la consulta de manuales y bibliografía específica recomendada por el profesorado

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El profesorado estará constantemente pendiente de la realización y evolución de los trabajos realizados dentro del aula, potenciando las capacidades propias del alumno a través de comentarios y correcciones.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentaciones/exposiciones	Todos los trabajos realizados durante el curso son evaluados en presencia del alumno, conociendo qué calificación tiene a lo largo de todos los períodos del curso. Los trabajos serán presentados públicamente por el alumnado para su evaluación, al término de cada proceso implicado en su desarrollo y creación. Resultados de aprendizaje evaluados: -El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual.	60	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Todas las capacidades del programa que no fueron superadas a lo largo del curso, tienen la oportunidad de serlo gracias a pruebas prácticas o teóricas. El alumnado presentará al final del Cuatrimestre un proyecto de Animación completo y una Memoria de producción del mismo. Resultados de aprendizaje evaluados: El alumno adquirirá capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual -El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	40	C2 C3 C4 C7 C12 C13 C14 C15 C16 C23 C24 C25 C26

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1º CUATRIMESTRE:

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

29 de mayo 2018.

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

3 de Julio 2018

Fuentes de información**Bibliografía Básica****Bibliografía Complementaria**

VILLAIN; D., **"El Montaje"**, Cátedra. Signo e imagen,

GARCÍA JIMÉNEZ; J., **"Narrativa Audiovisual"**, Cátedra.,

DANCYGER; K., **"Técnicas de edición en cine y vídeo"**, Gedisa.,

LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L., **"Cómo pensar el cine"**, Signo e imagen.,

ZUNZUNEGUI; S., **"Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen"**, Cátedra.,

JACKSON, CHRIS, **ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS**, ANAYA MULTIMEDIA,

MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS., **CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD)**., ANAYA MULTIMEDIA,

VV.AA., **AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL)**, ANAYA MULTIMEDIA,

WELLS, PAUL., **Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo**, (PARRAMON EDICIONES, S.A.),

Recomendaciones