



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proyecto Animación Audiovisual Tradicional

Asignatura	Proyecto Animación Audiovisual Tradicional			
Código	P01M058V01303			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	12	OP	2	1c
Lengua				
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol Chavete Rodríguez, José Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias

Código	
C10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
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.
C17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
capacidad para crear figuras articuladas	C10 C15
capacidad para caracterizar personajes	C10 C14 C16
capacidad de animar una figura dentro de una historia	C15
capacidad para manejar recursos informáticos en animación audiovisual	C15
capacidad para desarrollar proyectos de animación y multimedia	C16 C17
capacidad para usar recursos disponibles para la difusión de animaciones audiovisuales	C16 C17

Contenidos

Tema	
(*)- Propuesta	(*)- propuesta de guión - propuesta de rodaje (storyboard)

(*) - planificación y preparación.

(*)- creación de personajes y fondos. Dibujos, intercalados, fondos, color.
- estudio de interpretación de personajes: lenguaje corporal, carácter, voz

(*)- Rodaje

(*) rodaje de secuencias
- procesado de imágenes
- montaje de secuencias

(*)4- posproducción

(*)- posproducción
- grabación de voces
- efectos sonoros
- volcado a soporte definitivo (dvd, blue-ray)

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Proyectos	15	250	265
Trabajos tutelados	15	17	32
Trabajos y proyectos	3	0	3

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

Metodologías

	Descripción
Proyectos	El alumno será quien decida el proyecto, la historia y el medio (película, web, etc)
Trabajos tutelados	El alumno elegirá de entre el profesorado del Master un tutor que le guiará durante todo el cuatrimestre.

Atención personalizada

Pruebas	Descripción
Trabajos y proyectos	Esta asignatura tiene como objetivo que el alumno sea capaz de crear una película de animación, desde sus inicios (historia) hasta la película o el proyecto en sí mismo (editado), pasando por todas las fases de creación y producción. Estará asesorado y tutorizado por un profesor elegido entre los del Master.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos y proyectos	(*)Para superar la asignatura, el alumno tendrá que demostrar todas las destrezas aprendidas durante el Master. Planificación, desarrollo, producción y posproducción serán los items a evaluar.	100	C10 C14 C15 C16 C17

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1º CUATRIMESTRE:

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

23 de enero 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

Recomendaciones