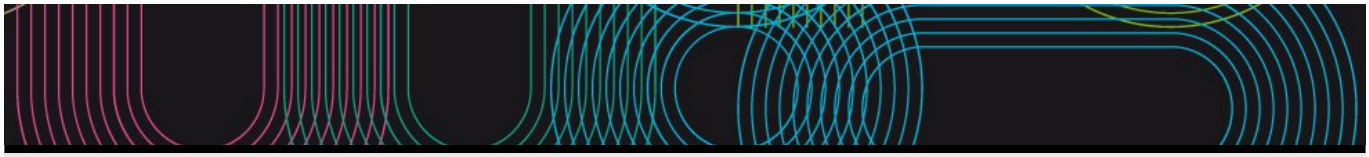

DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en entornos digitales y multimedia

Asignatura	Animación en entornos digitales y multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulacion	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			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva.	B3	C8	D3
2 - Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación.	B3	C8	
3 - Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animación		C19	
4 - Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación.	B4		D3 D4
5 - Adaptarse al trabajo en equipo, con la conciencia que las obras de animación son el reflejo de un trabajo conjunto y coordinado.			D2
6 - Conocer las obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.	B6	C8 C19	

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 - Animaciión contemporánea 8 - Grandes Festivales
Tema 4 - La animación por stop-motion	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	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	1 - Caraterisiticas 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	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	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	1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiales por ordenador
Tema 10 - El guión en animación	Estructura general Definición de los personajes

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	25	0	25
Prácticas con apoyo de las TIC	25	25	50
Trabajo tutelado	0	50	50
Resolución de problemas y/o ejercicios	0	25	25

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

Metodologías

	Descripción
Lección 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 con apoyo de las TIC	Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación o análisis de obras. Se propondrán y realizarán en las clases prácticas, completándose, si fuera preciso, a lo largo de la misma semana de manera autónoma por parte del alumno.
Trabajo tutelado	Trabajos de índole teórica o práctica realizados por el alumno y dirigidos por el profesor

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorias
Prácticas con apoyo de las TIC	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorias
Trabajo tutelado	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorias

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas con apoyo de las TIC	10 actividades prácticas sencillas, a realizar y presentar semanalmente en las clases prácticas.	20	B6	C8 C19	D2 D4
Trabajo tutelado	2 trabajos de animación, uno individual y otro en grupo. El trabajo individual puntuará un 30% si es de índole práctica, o un 20% si es teórico El trabajo en grupo consistirá en un stop motion y puntuará un 20%	50	B3 B4 B6	C8 C19	D2 D3 D4
Resolución de problemas y/o ejercicios	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 contínua	30	B4 B6	C8	D2

Otros comentarios sobre la Evaluación

1 - No es obligatoria la asistencia ni a las clases teóricas ni a las prácticas. Sin embargo, y dado que las prácticas puntúan, el alumno que asista a la clase práctica tendrá la opción de corregir su trabajo, con las indicaciones del profesor, si éste fuera incorrecto y mejorar su calificación. Posibilidad que no tendrán los alumnos que no asistan.

2 - El trabajo práctico individual podrá ser sustituído por un trabajo teórico, a elección del alumno. En cualquier caso, el alumno que no haya obtenido, por lo menos, el 70% de la calificación en las prácticas, presentará un trabajo teórico, no práctico.Tal como se recoge en el apartado anterior, su calificación será del 20%, frente al 30% del de carácter práctico.

3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento. Lógicamente, el trabajo en grupo no será re-evaluable; es decir: no se podrá repetir, manteniéndose la calificación de la primera convocatoria.

4 - Aún cuando solo contribuyen con un 30% global a la calificación final, una nota inferior a 4 en el examen de teoría, significará el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrán, no obstante, las calificaciónes de las partes aprobadas para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores.

5 - Se reserva un 10% de calificación adicional para aquellos alumnos cuyos trabajos destaquen por su originalidad y perfección gráfica y animación.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio, 2003

Williams, Richard, **Técnicas de animación - Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, Anaya, 2019

Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español.**, Ediciones Tres Fronteras, 1993

Pertíñez López, Jesús, **Técnicas básicas de animación de stopmotion**, Godel Editorial, 2010

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, os Aires, Ediciones de la flor, Buen, 2006
Selby, Andrew, **La animación**, Blume, 2013

Bibliografía Complementaria

Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**, 2012
Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013
Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo, 2010
Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega, 2009
de la Cruz, Angel, **La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya**, Ézaro Ediciones, 2016
Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunwerg, 2011
Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**, 2013
G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, **Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza**, Diabolo Ediciones, 2015
Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
Hess, Roland, **Blender**, Anaya Multimedia,
López Martín, Alvaro y Garcia Villar, Marta, **Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo**, Diabolo Ediciones, 2015
Lord, Peter, **Piratas (DVD)**, 2012
Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**, 2013
Purves, Barry, **Stop motion**, Blume, 2103
Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,
San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, **De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado**, Diabolo Ediciones, 2015
Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,
Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto, 2000
Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,
Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**, 2011
VV.AA., **Del trazo al píxel_ Un recorrido por la animación española**,
Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para Animación**, Blume, 2013
Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain, 2008
White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega, 2010
Wigan, Mark, **Imágenes en secuencia: Animación, storyboards, videojuegos, títulos de crédito, cinematografía**,
Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma, 2008
Wrigh, Jean Ann, **Guionizacion Y Desarrollo de la Animacion**, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,
Yebenes, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel, 2002
Vaughan, William, **Modelado digital**, Anaya Multimedia, 2012
Gurney, James, **Realismo imaginativo**, Anaya Multimedia, 2016
Flores, Irene y Raiti, Ashly, **Sci-fi Fashion. Escuela de arte. Aprende a dibujar personajes y escenas de ciencia ficción**, Anaya Multimedia, 2017
Bancroft, Tom, **Aprende a dibujar personajes**, Anaya Multimedia, 2013
Brooks, Josiah, **Como crear personajes de comic y animación**, Anaya Multimedia, 2017
Dudok de Wit, Michaël, **La tortuga roja (DVD)**, 2016
Barras, Claude, **La vida de calabacín (DVD)**, 2016
Makoto Shinkai, **Your Name (DVD)**, 2016
Rivero, Pedro y Vázquez, Alberto, **Psiconautas, los niños olvidados (DVD)**, 2015
Dorota Kobiela, Hugh Welchman, **Loving Vincent (DVD)**, 2018
Masaaki Yuasa, **Lu over the wall (DVD)**, 2018
Lee Unkrich, Adrian Molina, **Coco (DVD)**, 2017
McKee, R., **El guión : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones**, Alba Editorial, 2011
Pérez-Guerrero, A., **Pixar, las claves del éxito**, Encuentro, (2013)
Vázquez, A., **Psiconautas, Art book**, Astiberri, (2016)
Mckee, R.,, **El guión**, Alba Editorial, (2009)

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

Plan de Contingencias

Descripción

=== MEDIDAS EXCEPCIONALES PLANIFICADAS ===
Ante la incierta e imprevisible evolución de la alerta sanitaria provocada por el COVID-19, la Universidad de Vigo establece una planificación extraordinaria que se activará en el momento en que las administraciones y la propia institución lo determinen atendiendo a criterios de seguridad, salud y responsabilidad, y garantizando la docencia en un escenario no presencial o parcialmente presencial. Estas medidas ya planificadas garantizan, en el momento que sea preceptivo, el desarrollo de la docencia de un modo más ágil y eficaz al ser conocido de antemano (o con una amplia antelación) por el alumnado y el profesorado a través de la herramienta normalizada e institucionalizada de las guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS ===
* Metodologías docentes que se mantienen
La Lección Magistral se mantiene sin cambios. Las clases se impartirían a través del Campus Remoto, en el caso de enseñanza a distancia o incluso confinamiento.
Las otras metodologías se mantienen, pero con los cambios del siguiente epígrafe.

* Metodologías docentes que se modifican
Las prácticas requieren el uso de software con licencia que se encuentra en las aulas de informática de la Facultad. En caso de docencia a distancia, de confinamiento o cualquier circunstancia que no permita a los alumnos hacer uso del Aula de Informática, se llevarían a cabo con licencias de prueba o se sustituirían por software libre. Para los alumnos que no dispongan de un ordenadore adecuado en sus domicilios, se sustituirían por análisis de obras de animación y/o diseño de personajes y animación con técnica manual.

El trabajo tutelado en grupo (stop motion) requiere el uso de una cámara de fotografía, disponible en préstamo en el Gabinete Técnico de la Facultad. En caso de confinamiento, de que no sea posible la reunión de los alumnos o no poder acceder al préstamo, sería sustituído por un stop motion individual, que el alumno podría realizar en su domicilio, incluso mediante un teléfono móvil.
El trabajo tutelado individual también requiere software de animación especializado. Los alumnos que no dispusieran del mismo y no les fuera posible usar el aula de informática de la Facultad, por confinamiento u otra causa, realizarían el trabajo mediante software libre. También podrían optar por un trabajo teórico, cuyo porcentaje en la calificación sería del 30%.

* Mecanismo no presencial de atención al alumnado (tutorías)
A través del Campus Remoto de la Universidad

* Modificaciones (si proceden) de los contenidos a impartir
Se mantienen la totalidad de los contenidos

* Bibliografía adicional para facilitar el auto-aprendizaje
No es precisa. Es suficiente la bibliografía básica.

* Otras modificaciones

=== ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ===

El examen deberá realizarse de manera presencial. Si no fuera posible, se eliminaría de la evaluación. El porcentaje correspondiente (30%) se distribuiría proporcionalmente entre los otros apartados, hasta alcanzar el 100%.
Se mantendría la calificación del resto de apartados de la evaluación, una vez adaptadas las metodologias.

El cumplimento de los objetivos docentes de esta materia requieren el uso de ordenadores de una cierta potencia y de software especializado. En la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación se encuentran disponibles los equipos y software adecuado. En caso de no poder usarse por parte del alumnado, tal como se ha indicado en los apartados anteriores, por confinamiento general u otra causa, el software puede ser sustituido por otro de menores prestaciones, pero compatible con los objetivos docentes. En todo caso, es imprescindible que el alumno disponga de ordenador y conexión a Internet en su propio domicilio, tanto para el seguimeinto de la docencia como para la realización de las prácticas y consulta de tutorías. En el caso de alumnos que no dispongan de conexión a la red adecuada o de un ordenador con unas prestaciones mínimas, se pondrá su situación en conocimiento de la coordinación del título y de los responsables de la Facultad con el fin de solicitar de la Universidad una solución técnica al problema.

Por parte del coordinador de la materia se darán las máximas facilidades para una evaluación personalizada, atendiendo a

las circunstancias concretas del estudiante, incluyendo como posible solución para la evaluación la realización de un examen teórico oral y/o la realización de un trabajo teórico.

* Información adicional
Con independencia del método de enseñanza (presencial, mixto o a distancia), todo el material necesario para el seguimiento de la teoría y la realización de las prácticas y trabajos, se pondrán a disposición de los alumnos de manera online.
Las sesiones teóricas que se efectúen a través del Campus Remoto, se grabarán y se pondrán a disposición del alumnado para su visionado online. Si los medios instalados en el aula lo permiten, también se grabarán las sesiones teóricas presenciales con la misma finalidad.