



DATOS IDENTIFICATIVOS

Proceso de Animación Audiovisual II

Materia	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Mestrado Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 12	Sinale OB	Curso 1º	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo Pintura			
Coordinador/a	Alonso Romera, Maria Sol			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol Pinal Gonzalez, Andres Suarez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Curso de carácter eminentemente practico orientado al conocimiento y manejo de las herramientas de edición y composición videográficas para la realización y montaje de animación 2D			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocer el objeto y finalidad dela Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
A4	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
A6	Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
A11	Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura□)
A12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
A14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
A15	Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
A16	Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
A23	Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y crativas
A25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Capacidad para desarrollar secuencias de imágenes a partir de la interpretación de imágenes fijas	A1 A11

Capacidad para proyectar y realizar bocetos y maquetas	A1 A6 A11
Capacidad para convertir un libro ilustrado en una animación audiovisual	A2 A7 A12 A13 A14
Capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual	A2 A7 A12 A13 A14
Conocimiento del proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	A2 A3 A4 A15 A16 A23 A24 A25 A26

Contidos

Tema	
1-Elementos Base del Montaje.	Uso y significado.
2-Articulación del espacio-tiempo:	Raccords de movimiento, de mirada y de tiempo; elipsis.
3-Plástica del Montaje.	-Uso estructural del sonido. -Elementos para un Montaje experimental
4-Proceso de edición y montaje en la producción audiovisual.	-Adobe Premier y Final Cut. -Adobe After Effects
Programas de edición de vídeo: Programas específicos de composición:	-Dragon
Programas específicos de animación:	

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	18	0	18
Traballos de aula	76	102	178
Presentacións/exposicións	0	74	74
Estudos/actividades previos	0	24	24
Probas prácticas, de execución. Probas de execución 6 de tarefas reais e/ou simuladas.		0	6

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Todos los contenidos necesarios para capacitar al alumnado serán planteados dentro del aula por medios audiovisuales e informáticos.
Traballos 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 asignaturas, de forma que el alumno complete el ciclo completo de una producción dentro de los trabajos de aula.
Presentacións/exposicións	los alumnos tendrá que realizar trabajos dirigidos por los profesores que posteriormente tendrán que ser presentados al conjunto del alumnado.
Estudos/actividades previos	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

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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.

Avaliación		
	Descripción	Cualificación
Presentacións/exposicións	Todos los trabajos realizados durante el curso son evaluados en presencia del alumno, conociendo la cualificación la tiene a lo largo de todos los períodos del curso	60%
Probos prácticas, de ejecución. Probos de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	Todas las capacidades del programa que no han sido superadas a lo largo del curso, tienen la oportunidad de serlo gracias a pruebas prácticas o teóricas	40%

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

-VILLAIN; D. "El Montaje". Cátedra. Signo e imagen. Madrid 2000.

-GARCÍA JIMÉNEZ; J. "Narrativa Audiovisual". Cátedra. Madrid 2003.

-DANCYGER; K. "Técnicas de edición en cine y vídeo". Gedisa. Barcelona 2001.

-LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L. "Cómo pensar el cine". Signo e imagen. Madrid 2003.

-ZUNZUNEGUI; S. "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen". Cátedra. Madrid 2004.

JACKSON, CHRIS. ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS. MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS. CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD). VV.AA. AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL)

WELLS, PAUL. Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo.

Recomendacións