



DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en contornas dixitais e multimedia

Materia	Animación en contornas dixitais e multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Unha introdución aos métodos dixitais de creación de imaxes animadas por ordenador			

Competencias de titulación

Código	
A4	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas
A9	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A30	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica
A35	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e multimedia
A38	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack
A40	Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso audiovisual para que o alumnado se exprese a través de imaxes ou discursos audiovisuais coa calidade técnica imprescindible
A42	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Coñecemento dos métodos de creación de imaxe animada nas súas facetas técnica e expresiva	A4

Ser capaz de identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras de animación	A9	
Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción de obras de animación multimedia	A22	
Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica	A30	
Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dunha animación multimedia	A35	
Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	A38	
Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación de animacións multimedia, para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	A40	
Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación	A42	
Adaptación aos cambios empresariais, capacidade de traballar en equipo, de asumir riscos, de tomar decisións, de autocrítica e conciencia solidaria		B2 B3 B4 B5 B7 B8

Contidos

Tema	
Tema 1- Concepto de imaxe dixital	1 - Información dixital. Bit e Bytes 2 - Imaxe dixital. Características xerais 3 - Formatos de imaxe 4 - Imaxe dixital en mapa de bits e imaxe vectorial 5 - Conceptos avanzados: máscaras e canles
Tema 2 - Prehistoria do cine de animación	1- A linterna máxica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo e praxinoscopio 3 - Pioneros do cine de animación 4 - Emile Cohl e a creación dos debuxos animados
Tema 3 - Animación norteamericana	1 - Winsor McCay e outros pioneiros 2 - Walt Disney 3 - Os debuxos animados da Warner 4 - A animación norteamericana para adultos: Bakshi, Sellick 5 - Tim Burton 6 - A animación en 3D
Tema 4 - A animación por stop-motion: Willis O'Brian e Ray Harryhausen	1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - O stop-motion no cine norteamericano 3 - Willis O'Brian 4 - King Kong 5 - Ray Harryhausen
Tema 5 - Animación nos países da Europa do leste	1 - Animación na República de Yugoslavia 2 - Animación na Unión Soviética 3 - Alexandre Petrov 4 - Animación en Checoslovaquia 5 - Animación polaca 6 - Jiri Trnka e Jan Svankmajer
Tema 6 - Anime xaponés	1- Características do anime 2 - Osamu Tezuka 3 - Estudios Ghibli 4 - Isao Takahata 5 - Hayao Miyazaki 6 - Outros autores contemporáneos
Tema 7 - Animación española	1 - Características da animación en España 2 - Pioneiros 3 - A idade de ouro da animación en España 4 - Os estudos Mouro 5 - Francisco Macián e Cruz Delgado 6 - A animación nos anos 90 7 - Animación en Galicia

Tema 8 - Animación en Europa Occidental	1 - Animación en Gran Bretaña:Aardman 2- Animación francesa: Rene Laloux 3 - Animación italiana 4 - Outros países
Tema 9 - Animación abstracta e experimental	1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - O National Filme Board de Canadá 3 - Norman McLaren
Tema 10 - Animación contemporánea	1 - Animación en latinoamérica 2 - Animación en Internet 3 - Grandes festivales
Tema 11 - Principios xerais da animación	1 - Os principios básicos da animación convencional 2 - Animación por rotoscopia 3 - Morphing
Tema 12 - Infografía	1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiais por ordenador

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	22	11	33
Prácticas en aulas de informática	22	22	44
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	0	30	30
Probas de resposta curta	2	20	22
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	18	21

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Exposición na clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Prácticas en aulas de informática	Proposta e resolución de 10 actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en exercicios breves de animación. Propoñeranse e realizarán nas clases prácticas, terminándose, si fose preciso ao longo da seguinte semana
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Propoñerase, ao longo do curso, 1 traballo individual de índole práctica, relacionado co contido da materia: animación por stop-motion, Animación de personaxes, Rotoscopia, elaboración de títulos de crédito dunha película, etcétera

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas en aulas de informática	Durante as clases prácticas, comentarase a cada alumno, de forma individual, os resultados da práctica anterior Os traballos prácticos requiren unha atención personalizada, que se prestará en horas de titorías
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	Durante as clases prácticas, comentarase a cada alumno, de forma individual, os resultados da práctica anterior Os traballos prácticos requiren unha atención personalizada, que se prestará en horas de titorías

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sinxelas, a realizar en clase de informática. Cada alumno, a través da plataforma Fatic, dispoñerá de 1 semana para completala, si non o fixo durante a clase. As actividades entregadas con atraso (máximo de 1 semana) penalizaránse coa metade da cualificación. NON se terán en conta neste apartado as actividades entregadas fóra do prazo anterior (1 semana)	20

O traballo práctico de animación cualifícase cun 30% da cualificación total

Na proposta de traballo defínense os criterios de cualificación

Probas de resposta curta	Exámen, de respostas curtas ou tipo test, para comprobar os coñecementos que adquiriu o alumno sobre os conceptos teóricos da asignatura.	20
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Proba práctica de resolución de exercicios similares aos efectuados en clase	30

Outros comentarios sobre a Avaliación

1 - É obrigatoria a asistencia ás clases de laboratorio de informática para poder entregar a actividade práctica correspondente. Admitirase, para cada alumno, un máximo de 3 ausencias, durante as cales poderase entregar a actividade aínda faltando á correspondente clase. Por encima dese número valoraranse unicamente as actividades entregadas con asistencia

2 - Co obxecto de que, aínda non asistindo ás clases prácticas, un alumno poida obter a máxima cualificación, todo estudante poderá solicitar, si benefícialle, a anulación da súa cualificación de Prácticas no Aula de Informática. Neste caso, a Proba Práctica terá un peso do 50% na cualificación final

3 - Na segunda edición das actas (xullo), a cualificación efectuarase polo mesmo procedemento

4 - Aínda cando só contribúen cun 50% global á cualificación final, unha nota inferior a 4 nas probas de teoría ou práctica (os 2 últimos apartados), significarán o suspenso na materia na correspondente convocatoria. Manterase, no entanto, a cualificación da parte aprobada para a edición de xullo. En ningún caso se conservara ningunha cualificación para anos académicos posteriores

Bibliografía. Fontes de información

CAMARA, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,
 SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, Buenos Aires,
 BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,
 YEBENES, Pilar, **Cine de animación en España**, Ariel,
 Chris Georgenes, Justin Putney, **Animación con Flash Profesional CS5**, Anaya Multimedia,
 White, Tony, **Animación: del lápiz al píxel**, Omega,
 Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Video de Andoain,
 Woodcock, Vincent, **Cómo crear personajes de animación**, Norma; Barcelona:,
 Cotte, Olivier, **Los oscars de los Dibujos Animados**, Omega,
 Gonzalez Monaj, Raúl, **Manual para la realización de storyboards**, UPV,
 Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg,
 Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto,

Recomendacións

Materias que continúan o temario

Guión e deseño multimedia/P04G070V01901
 Proxectos interactivos en novos medios: web/P04G070V01903
 Videoxogos: Deseño e desenvolvemento/P04G070V01908

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión sonora e estilos musicais/P04G070V01404
 Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Comunicación: Tecnoloxía dos medios audiovisuais/P04G070V01203
 Técnicas de edición dixital/P04G070V01304