



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Proceso de Animación Audiovisual II

Materia	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 12	Sinale OB	Curso 1	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Alonso Romera, María Sol			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Curso de carácter eminentemente práctico, orientado ao coñecemento e manexo de técnicas experimentais, ferramentas de edición e composición videográficas para a creación 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 espírito emprendedor		
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.		

## Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Capacidade para desenvolver secuencias de imaxes a partir da interpretación de imaxes fixas.	saber saber facer	A1 A11

Capacidade para proxectar e realizar esbozos e maquetas	saber saber facer	A1 A6 A11
Capacidade para converter un libro ilustrado nunha animación audiovisual	saber saber facer	A2 A7 A12 A13 A14
Capacidade para crear e editar un proxecto de animación audiovisual	saber saber facer	A2 A7 A12 A13 A14
Coñecemento do proceso de produción dun proxecto de animación audiovisual	saber saber facer Saber estar / ser	A2 A3 A4 A15 A16 A23 A24 A25 A26

### Contidos

Tema	
1-Elementos fundamentais da Montaxe Audiovisual	Uso e significado
2-Articulación do Espazo e o Tempo na creación audiovisual.	Raccords de movemento, de mirada e de tempo e acción.
3-Plástica da Montaxe.	-Uso estrutural do Son. -Elementos para unha Montaxe experimental.
4-Proceso de Edición e Montaxe na produción audiovisual.	Programas de edición de vídeo. Programas específicos de composición. 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 de tarefas reais e/ou simuladas.	6	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 os contidos necesarios para capacitar ao alumnado serán expostos dentro da aula por medios audiovisuais e informáticos.
Traballos de aula	Organizada a docencia de forma práctica, céntrase no proceso de montaxe e edición dunha animación, en sincronización co resto de materias, de forma que o alumno complete o ciclo completo dunha produción dentro dos traballos de aula.
Presentacións/exposicións	Os alumnos terá que realizar traballos dirixidos polos profesores que posteriormente terán que ser presentados ao conxunto do alumnado.
Estudos/actividades previos	O alumnado terá que complementar os contidos impartidos na aula coa consulta de manuais e bibliografía específica recomendada polo profesorado

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	O profesorado estará constantemente pendente da realización e evolución dos traballos realizados dentro da aula, potenciando as capacidades propias do alumno a través de comentarios e correccións.

### Avaliación

	Descrición	Cualificación
Presentacións/exposicións	Todos os traballos realizados durante o curso son avaliados en presenza do alumno, coñecendo que cualificación ten ao longo de todos os períodos do curso	60
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Todas as capacidades do programa que non foron superadas ao longo do curso, teñen a oportunidade de selo grazas a probas prácticas ou teóricas	40

### **Outros comentarios sobre a Avaliación**

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

**9 de xuño 2015.**

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

**9 de Xullo 2015**

### **Bibliografía. Fontes de información**

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.),

### **Recomendacións**