



## 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	Castelán			
Departamento				
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

Código	
C1	Conocer el objeto y finalidad dela Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C4	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
C6	Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C11	Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
C12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
C13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
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.
C23	Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
C24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y crativas
C25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espírito emprendedor
C26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

## Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

O alumnado adquirirá capacidade para desenvolver secuencias de imaxes a partir da interpretación de imaxes fixas.	C1 C2 C4 C7 C11 C12 C13 C14
Ser capaz de comprender a literatura científica do ámbito da actividade física e o deporte nas persoas maiores.	
O alumnado adquirirá capacidade para proxectar e realizar esbozos e maquetas	C2 C4 C6 C7 C11 C14
O alumnado adquirirá capacidade para converter un libro ilustrado nunha animación audiovisual	C1 C2 C6 C7 C12 C13 C14 C24
O alumno adquirirá capacidade para crear e editar un proxecto de animación audiovisual	C2 C7 C12 C13 C14 C23 C24 C25 C26
O alumnado coñecerá o proceso de produción dun proxecto de animación audiovisual	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26

## Contidos

Tema	
Elementos fundamentais da Filmación Audiovisual	Significado e Análise
Articulación do Espazo e o Tempo na creación audiovisual.	Aplicación desde a arte. *Raccords Linguaxe experimental Linguaxe narrativa
Plástica da Montaxe.	Uso estrutural do Son. Elementos e recursos de Montaxe.
Proceso de Montaxe: produción audiovisual.	Programas de edición de vídeo. Programas específicos de composición. Programas específicos de animación. *Postproducción: recursos
Debuxo Animado Tradicional	Prácticas nas súas distintas técnicas
Stop *Motion	Prácticas e Formalizacións
Animación 2D dixital	Uso de ferramentas de *postproducción Sistemas de creación multimedia
Iluminación	Aplicacións en Estudio e sobre Maquetas
Uso e *conceptualización do *Chroma e as *incrustacións	Análise e práctica.

## Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
--	---------------	--------------------	--------------

Lección maxistral	18	0	18
Traballos de aula	76	102	178
Presentacións/exposicións	0	74	74
Estudos/actividades previas	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
Lección 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 s presentados ao conxunto do alumnado.
Estudos/actividades previas	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	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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. Os traballos serán presentados publicamente polo alumnado para a súa avaliación, ao termo de cada proceso implicado no seu desenvolvemento e creación. Resultados de aprendizaxe avaliados: -O alumnado coñecerá o proceso de produción dun proxecto de animación audiovisual.	60	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26
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. O alumnado presentará ao final do Cuadrimestre un proxecto de Animación completo e unha Memoria de produción do mesmo. Resultados de aprendizaxe avaliados: O alumno adquirirá capacidade para crear e editar un proxecto de animación audiovisual -O alumnado coñecerá o proceso de produción dun proxecto de animación audiovisual	40	C2 C3 C4 C7 C12 C13 C14 C15 C16 C23 C24 C25 C26

### Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA

COMÚN 1º CUADRIMESTRE:Data Final

Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-: 29 de maio

2018.A súa

recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados,

suspensos ou non presentados en aCONVOCATORIA

EXTRAORDINARIA (XULLO):&\*nbsp; 3 de Xullo 2018 &\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;&\*nbsp;

### Bibliografía. Fontes de información

#### Bibliografía Básica

### **Bibliografía Complementaria**

---

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.),

---

### **Recomendaciones**

---