



DATOS IDENTIFICATIVOS

Técnicas informáticas II: Edición dixital

Materia	Técnicas informáticas II: Edición dixital			
Código	P06G450V01110			
Titulación	Grao en Deseño			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Bellón Rey, Leticia Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Introdución básica a programas e procedementos informáticos aplicados á elaboración e procesamento de imaxe en movemento. Tratamento e edición de vídeo e gráficos en movemento para o deseño audiovisual. Introdución ao manexo de software para a animación, edición de vídeo e motion graphics.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.		
A5	Desenvolver aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.		
C4	Manexar as ferramentas conceptuais, tecnolóxicas e metodolóxicas aplicables nun proxecto de deseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional e dixital; construción de maquetas, modelos e prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración), así como demostrar habilidade no manexo doutras técnicas, procedementos específicos, materiais, tecnoloxías e procesos de produción.		
C5	Coñecer a terminoloxía específica e as linguaxes aplicadas aos procesos do deseño: preimpresión e sistemas de impresión tradicionais e dixitais, técnicas gráficas, soportes dixitais, gráfica audiovisual e deseño de interacción.		
C9	Adquirir destreza no manexo das técnicas das disciplinas transversais da fotografía, edición de vídeo, técnicas de animación, ilustración e infografía.		

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Construír imaxes dixitais en movemento con precisión técnica a través do dominio do software de edición de vídeo e motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir as diferentes terminoloxías e linguaxes técnicos e empregalos nos procesos de creación de imaxes dixitais en movemento aplicados a un proxecto de deseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar os diferentes formatos de arquivos dixitais e elixir os máis adecuados en función do contexto de uso nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar e aplicar as ferramentas de software propias do deseño audiovisual nun proxecto de deseño.	A4 A5	C4 C5 C9

Contidos

Tema	
------	--

1 - Linguaxe audiovisual. Introducción	Principios básicos Concepto e tipos de planos. Encadre Composición Movemento interno e externo Filtros e efectos Son
2 - Edición audiovisual	Principios básicos Montaxe lineal, paralelo e simultáneo
3 - Software de edición e composición de vídeo.	Transicións Efectos de vídeo e son A dobraxe de audio Corrección da cor Formatos de compresión e saída de vídeo.
4 - Control do tempo nos programas de edición de vídeo	Velocidade de acción e reprodución Timelapse Lightning Sketch.
5 - Animación clásica	Concepto de animación Breve historia da animación Técnicas clásicas: rotoscopia, debuxos animados, stop motion, pixilación, kinéstasis, Cuts-out, pintura directa sobre fotograma... Os 12 principios fundamentais da animación
6 - Control do tempo en animación	Animación por fotograma clave Animación por interpolación Animación por máscara Velocidade interna e externa
7 - Técnicas dixitais de animación (1)	Animación en mapa de bits Animación vectorial Formatos Software de animación Motión Capture Animación 3D
8 - Técnicas dixitais de animación (2)	Animación de fotografías Morphing Efecto paralax
9 - Técnicas dixitais de animación (3)	Animación de personaxes. Rotoscopia Expresións faciais Expresións labiais.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	4	10	14
Prácticas con apoio das TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	0	4
Observación sistemática	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición breve dos conceptos mais importantes relacionados coa edición e animación
Prácticas con apoio das TIC	O estudante realizará prácticas semanais coa axuda de computador para pór en práctica os conceptos teóricos e familiarizarse co software
Resolución de problemas de forma autónoma	O estudante desenvolverá traballos máis complexos para comprobar o seu dominio das técnicas informáticas aplicadas á edición e animación audiovisual

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
--------------	------------

Prácticas con apoio das TIC	O estudante realizará prácticas semanais coa axuda de computador para pór en práctica os conceptos teóricos e familiarizarse co software
Probas	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios	Proba na que o alumno debe solucionar unha serie de problemas e/ou exercicios nun tempo/condicións establecido polo profesor.

Avaliación				
	Descrición	Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe
Resolución de problemas de forma autónoma	O alumno realizará 4 exercicios prácticos de aplicación dos conceptos explicados en clase. Serán defendidos na clase práctica.	40	A5	C4 C5 C9
Resolución de problemas e/ou exercicios	O alumno realizará, nas datas oficiais establecidas pola Facultade, un exame práctico de dominio do software explicado na materia. Poderá facerse unha proba parcial a mediados do curso, para non acumular todo o contido ao final do mesmo.	40	A5	C4 C9
Observación sistemática	Valorarase a asistencia, participación e exercicios resoltos nas clases prácticas	20	A4 A5	C4

Outros comentarios sobre a Avaliación

O alumno poderá optar a dous tipos de cualificación: avaliación continua e avaliación global

1 - Avaliación continua: Serán aplicados as porcentaxes e conceptos anteriores (observación sistemática, resolución de exercicios e resolución de problemas).

Para superar a materia é preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. Nese caso (nota media por baixo de 4), non se poderá compensar cos outros apartados, aínda que as súas cualificacións conservaranse para a edición de xullo.

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios, aínda que a observación sistemática non será re-avaliada, manténdose a cualificación da primeira edición.

2 - Avaliación global - De acordo ao establecido no **Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade dá docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua, terá dereito a unha proba global nas datas que a Facultade determine. Será un proba única e que permitirá cualificar ao alumno entre 0 e 10, igual que na avaliación continua.

Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo alumno, coa antelación e procedementos que o Decanato da Facultade determine, e supoñerá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas polo método de avaliación continua.

Esta modalidade consistirá nun exame práctico igual ao do resto de alumnos (40% da cualificación) e un exercicio similar a algún dos propostos na resolución de problemas de forma autónoma (60% da cualificación), que o alumno executará na aula directamente, coma se dunha continuación do exame tratácese.

Do mesmo xeito que na modalidade de avaliación continua, para superar a materia será preciso obter, como mínimo, un 4 no exame práctico. Nese caso (nota por baixo de 4), non se poderá compensar co outro apartado, aínda que se conservará a cualificación para a convocatoria de xullo. Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en base ao citado Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade dá docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado

<https://secretaria.uvigo.gal/uv/web/normativa/public/show/565>

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013

Taylor, Richard, **Enciclopedia de tecnicas de animación**, Acanto, 2000

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para animación**, Blume, 2013

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

Bibliografía Complementaria

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

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español**, Ediciones tres fronteras, 1993

Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunberg, 2011

Rafols, Rafael; Colomer, Anton, **El diseño audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor; Buenos Aires, 2006

Whitaker, Harold, **Animación: tiempos e intercalaciones**, Escuela de Cine y Vídeo 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

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Fundamentos do deseño II/P06G450V01108

Materias que se recomienda ter cursado previamente

Expresión artística: Fundamentos da cor/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos do debuxo/P06G450V01102

Técnicas informáticas I: Imaxe dixital/P06G450V01105
