



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

Código	
B5	Habilidade para expoñer os resultados dos traballos académicos de xeito oral ou por medios audiovisuais ou informáticos consonte os canons das disciplinas da comunicación
B6	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
C1	Coñecemento da historia e evolución da fotografía, cine, radio e televisión a través das súas propostas estéticas e industriais, ademais da súa relevancia social e cultural no tempo.
C3	Coñecemento e aplicación das técnicas e procesos de produción e difusión audiovisuais nas súas diversas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios nos seus diversos soportes (cine, TV, vídeo, multimedia, etc.), ata a súa comercialización
C8	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais.
C9	Coñecemento teórico-práctico e aplicación das tecnoloxías aos medios de comunicación audiovisuais (fotografía, radio, son, televisión, vídeo, cine, e soportes interactivos)
C24	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.
C28	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 interactivos.
C31	Capacidade para incorporarse e adaptarse a un equipo audiovisual profesional, facendo compatibles e mesmo sinérxicos os seus propios intereses particulares e os do proxecto colectivo no que se incorporou.
D1	Capacidade de adaptación aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais
D2	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
D6	Orde e método: habilidade para a organización e temporalización das tarefas, realizándoas de xeito ordenado adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual
D7	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
D8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Resultados de aprendizaxe

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

Aplicar os métodos de creación de imaxe animada nas súas facetas técnica e expresiva	B5 B6	C3	D1 D2 D6 D7 D8
Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras de animación	B5 B6	C8	D1 D2 D6 D7 D8
Utilizar as técnicas e procesos específicos da animación nas diversas fases de construción de obras de animación multimedia		C3	
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	B5 B6	C24	D1 D2 D6 D7 D8
Ordenar os materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización dunha animación	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Organizar o ambiente sonoro dunha produción animada atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack	B5 B6	C28	D1 D2 D6 D7 D8
Aplicar ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación de animacións multimedia, para que os alumnos exprésense coa calidade técnica imprescindible	B5 B6	C9	D1 D2 D6 D7 D8
Definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación	B5 B6	C31	D1 D2 D6 D7
Adaptarse aos cambios empresariais e ao traballo en equipo			D2
Prepararse para asumir riscos e tomar decisións			D7 D8
Desenvolver unha conciencia crítica e solidaria			
Describir e citar os autores, obras e escolas mais significativos da historia da animación		C1	

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 3 - Isao Takahata 4 - Hayao Miyazaki 5 - Outros autores contemporáneos
Tema 7 - Animación española	1 - Características da animación en España 2 - Pioneiros 3 - A idade dourada 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: René Laloux 3 - Animación italiana 4 - Outros países
Tema 9 - Animación abstracta e experimental	1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - O National Film Board de Canadá 3 - Norman McLaren
Tema 10 - Animación contemporánea	1 - Animación en Latinoamérica 2 - Animación en Internet 3 - Grandes festivais
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 tutorías
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 tutorías

Avaliación				
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Prácticas en aulas de informática	10 actividades prácticas sinxelas, a realizar en clase de informática. Cada alumno, a través da plataforma Fatic, disporá de 1 semana para completala, se non o fixo durante a clase As actividades entregadas con atraso (máximo de 1 semana) penalizaranse coa metade da cualificación. NON se terán en conta neste apartado as actividades entregadas fóra do prazo anterior (1 semana) O alumno que a través destes traballos demostre unha especial aptitude para o deseño e animación de personaxes, poderá ver incrementada a súa cualificación ata un 10% adicional	20	C24 C28	D2 D7 D8
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	O traballo práctico de animación cualifícase cun 30% da cualificación total Na proposta de traballo definiranse os criterios de cualificación	30	C3 C24 C28 C31	
Probas de resposta curta	Exámen, de respostas curtas ou tipo test, para comprobar os coñecementos que adquiriu o alumno sobre os conceptos teóricos da materia. Poderase dividir en varias probas parciais, para distribuír o contido, en consonancia cos criterios de avaliación continua	20	C1	
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Proba práctica de resolución de exercicios similares aos efectuados en clase. Poderase dividir en varias probas parciais, para distribuír contido, en consonancia cos criterios de avaliación continua	30	C24 C28	D2 D7 D8

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 se poderá 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, se lle beneficia, a anulación da súa cualificación de Prácticas na 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. No entanto, o alumno que non supere o exámen práctico poderá optar pola realización dun traballo, igualmente de índole práctica. A cualificación do último apartado, neste caso, será a nota media do exámen práctico da primeira convocatoria e do traballo práctico da 2ª

4 - Aínda cando só contribúen cun 50% global á cualificación final, unha nota inferior a 5 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 conservarse ningunha cualificación para anos académicos posteriores

Bibliografía. Fontes de información

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

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

Selby, Andrew, **La animación**, Blume,

Purves, Barry, **Stop motion**, Blume,

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,

Simón, Mark, **Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje**, Editorial Donostiarra,

Costa, Jordi, **Películas clave del cine de animación**, Ma non troppo,

Tietjens, E., **Así se hacen películas de dibujos**, Parramón Ediciones,

Colls, Alex; Beccaria, Lola, **Tropa de trapo en el país donde siempre brilla el sol (DVD)**,

Cameselle, Roque, **El pequeño mago (DVD)**,

Burton, Tim, **Frankenweenie (DVD)**,

Lord, Peter, **Piratas (DVD)**,

Ruiz de Austri, Maite, **El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD)**,

Folman, Ari, **The Congresh (DVD)**,

Miyazaki, Hayao, **El viento se levanta (DVD)**,

Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, **Gartxot (DVD)**,

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