



DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en entornos digitales y multimedia

Asignatura	Animación en entornos digitales y multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	2	2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Fernández Santiago, Luís Emilio Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a los métodos digitales de creación de imágenes animadas por ordenador			

Competencias

Código	
B3	Capacidad para aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen
B4	Habilidad para exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.
B6	Conocimientos sobre la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual, en sus diferentes formatos
C8	Conocimiento y aplicación de los fundamentos de la animación audiovisual
C19	Conocimiento y aplicación de las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
D2	Ser capaz de trabajar en equipo y de comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riesgos expresivos y temáticos, aplicando soluciones y puntos de vista personales en el desarrollo de los proyectos.
D4	Ser capaz de organizar las tareas, realizándolas de manera ordenada y adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
1 - Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva.	B3	C8	D3
2 - Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación.	B3	C8	
3 - Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animación		C19	
4 - Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación.	B4		D3 D4
5 - Adaptarse al trabajo en equipo, con la conciencia que las obras de animación son el reflejo de un trabajo conjunto y coordinado.			D2
6 - Conocer las obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.	B6	C8 C19	

Contenidos	
Tema	
Tema 1- Concepto de imagen digital	1 - Información digital. Bit y Bytes 2 - Imagen digital. Características generales 3 - Formatos de imagen 4 - Imagen digital en mapa de bits e imagen digital vectorial 5 - Máscaras y canales
Tema 2 - Prehistoria del cine de animación	1- La linterna mágica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo y praxinoscopio 3 - Pioneros del cine de animación 4 - Emile Cohl y la creación de los dibujos animados
Tema 3 - Historia de la animación clásica	1 - Pioneros 2 - Walt Disney 3 - Animación norteamericana 4 - Animación japonesa 5 - Animación en la Europa Comunista 6 - Animación europea 7 - Animación contemporánea 8 - Grandes Festivales
Tema 4 - La animación por stop-motion	1 - Tipos de animación por stop-motion 2 - El stop-motion en el cine norteamericano 3 - Willis O'Brian. King Kong 4 - Ray Harryhausen 5 - Tim Burton
Tema 5 - Animación experimental	1 - Vanguardias artísticas europeas 2 - Animación abstracta 3 - Norman McLaren 4 - National Film Board de Canadá 5 - Animación en la RED
Tema 6 - Animación española	1 - Características de la animación en España 2 - Pioneros 3 - La edad dorada de la animación en España 4 - Los estudios Moro 5 - Francisco Macián y Cruz Delgado 6 - La animación en los años 90 7 - Animación en Galicia
Tema 7 - Técnicas de animación	1- Dibujos animados 2 - Stop motion y sus variantes 3 - Nuevas Técnicas: arena, pintura... 3 - Morphing 4 - Rotoscopia 5 - Realidad aumentada
Tema 8 - Principios generales de la animación	1 - Los 12 principios básicos de la animación 2 - Características específicas del stop-motion 3 - Ciclos de animación 4 - Animación por fotograma clave 5 - Animación por interpolación 6- Animación de forma 7 - Animación por máscara 8 - Ciclorama
Tema 9 - Infografía	1 - Animación 3D 2 - Ray-Tracing 3 - Procesos de animación en 3D: Modelado, iluminación, Texturas, cámara, Render 4 - Efectos especiales por ordenador

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	25	12.5	37.5
Prácticas en aulas de informática	25	12.5	37.5
Trabajos tutelados	0	30	30
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	0	35	35
Pruebas de respuesta corta	0	10	10
*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado			

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Prácticas en aulas de informática	Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación. Se propondrán y realizarán en las clases prácticas, terminándose, si fuera preciso a lo largo de la siguiente semana
Trabajos tutelados	Trabajos de índole teórica o práctica realizados por el alumno y dirigidos por el profesor
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Se propondrá, a lo largo del curso, 1 trabajo de índole práctica, relacionado con el contenido de la materia: animación por stop-motion, animación de personajes, rotoscopia, elaboración de títulos de crédito de una película, etcétera

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Para resolver dudas en cualquier momento el alumno dispone de tutorías

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Trabajos tutelados	2 trabajos de animación, uno individual y otro en grupo. El trabajo individual puntuará un 30% si es de índole práctica, o un 20% si es teórico	50	B3 B4 B6	C8 C19	D2 D3 D4
	El trabajo en grupo consistirá en un stop motion y puntuará un 20%				
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Trabajos de animación simples, propuestos y ejecutados en las clases prácticas. Se puntuará la puntualidad en la entrega y la calidad del trabajo.	20	B3 B6	C8 C19	
Pruebas de respuesta corta	Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se podrá dividir en varias pruebas parciales, para distribuir el contenido, en consonancia con los criterios de evaluación continua	30	B6		

Otros comentarios sobre la Evaluación

1 - No es obligatoria la asistencia a las clases prácticas, pero si será imprescindible para optar a la calificación del primer apartado. Si el alumno no asiste a la clase, no se le admitirá la entrega de la práctica correspondiente a ese día, perdiendo la parte correspondiente de la calificación.

2 - El trabajo práctico individual podrá ser sustituido por un trabajo teórico, a elección del alumno. En cualquier caso, el alumno que no hay asistido, por lo menos, al 80% de las clases prácticas, presentará un trabajo teórico, no práctico.

3 - En la segunda edición de las actas (julio), la calificación se efectuará por el mismo procedimiento. Lógicamente, el trabajo en grupo no se podrá repetir, manteniéndose la calificación de la primera convocatoria.

4 - Aún cuando solo contribuyen con un 30% global a la calificación final, una nota inferior a 4 en las pruebas de teoría, significará el suspenso en la materia en la correspondiente convocatoria. Se mantendrá, no obstante, la calificación de la parte aprobada para la edición de julio. En ningún caso se conservará ninguna calificación para años académicos posteriores.

5 - Se reserva un 10% de calificación adicional para aquellos alumnos cuyos trabajos de aula destaquen por su originalidad y perfección gráfica y animada.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bendazzi, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio, 2003
 Camara, Sergi, **El dibujo animado**, Parramon ediciones, S.A,

Candel Crespo, José María, Historia del dibujo animado español. , Ediciones Tres Fronteras, 1993
Pertíñez López, Jesús, Técnicas básicas de animación de stopmotion , Godel Editorial, 2010
Sanchez Valiente, Rodolfo, Arte y técnica de la animación , os Aires, Ediciones de la flor, Buen, 2006
Selby, Andrew, La animación , Blume, 2013
Bibliografía Complementaria
Burton, Tim, Frankenweenie (DVD) , 2012
Chong, Andrew, Animación digital , Blume, 2013
Costa, Jordi, Películas clave del cine de animación , Ma non troppo, 2010
Cotte, Olivier, Los oscars de los Dibujos Animados , Omega, 2009
de la Cruz, Angel, La escalera de papel, los primeros pasos hacia el Goya , Ézaro Ediciones, 2016
Finch, Christopher, El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3 , Lunwerk, 2011
Folman, Ari, The Congresh (DVD) , 2013
G. Panadero, David y Parra, Miguel Angel, Tim Burton: Simios, Murciélagos y jinetes sin cabeza , Diabolo Ediciones, 2015
Gonzalez Monaj, Raúl, Manual para la realización de storyboards , UPV,
Hess, Roland, Blender , Anaya Multimedia,
López Martín, Alvaro y Garcia Villar, Marta, Mi vecino Miyazaki: Studio Ghibli, la animación japonesa que lo cambió todo , Diabolo Ediciones, 2015
Lord, Peter, Piratas (DVD) , 2012
Miyazaki, Hayao, El viento se levanta (DVD) , 2013
Purves, Barry, Stop motion , Blume, 2103
Ruiz de Austri, Maite, El Extraordinario Viaje de Lucius Dumb (DVD) ,
San Román, Jorge Delgado y Sánchez, Cruz, De Don Quijote a los Trotamúsicos. Los Dibujos Animados de Cruz Delgado , Diabolo Ediciones, 2015
Simón, Mark, Producción independiente de animación en 2D: hacer y vender un cortometraje , Editorial Donostiarra,
Taylor, Richard, Enciclopedia de tecnicas de animación , Acanto, 2000
Tietjens, E., Así se hacen películas de dibujos , Parramón Ediciones,
Urmeneta, Asisko; Elordi, Juanjo, Gartxot (DVD) , 2011
VV.AA., Del trazo al píxel_ Un recorrido por la animación española ,
Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, Dibujo para Animación , Blume, 2013
Whitaker, Harold, Animación: tiempos e intercalaciones , Escuela de Cine y Video 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
Wright, Jean Ann, Guionizacion Y Desarrollo de la Animacion , Escuela de Cine y Vídeo de Andoain,
Yebenes, Pilar, Cine de animación en España , Ariel, 2002
Vaughan, William, Modelado digital , Anaya Multimedia, 2012
Gurney, James, Realismo imaginativo , Anaya Multimedia, 2016
Flores, Irene y Raiti, Ashly, Sci-fi Fashion. Escuela de arte. Aprende a dibujar personajes y escenas de ciencia ficción , Anaya Multimedia, 2017
Bancroft, Tom, Aprende a dibujar personajes , Anaya Multimedia, 2013
Brooks, Josiah, Como crear personajes de comic y animación , Anaya Multimedia, 2017
Faulker, Andrew y Gyncild, Brie, After Effects CC 2014 , Anaya Multimedia, 2015
Adobe Press, After Effects CS6 , Anaya Multimedia, 2012
Martínez Sotillos, Manuel y Panadero Riol, Jose Carlos, After Effects CS6 , Anaya Multimedia, 2013
Dudok de Wit, Michaël, La tortuga roja (DVD) , 2016
Barras, Claude, La vida de calabacín (DVD) , 2016
Makoto Shinkai, Your Name (DVD) , 2016
Rivero, Pedro y Vázquez, Alberto, Psiconautas, los niños olvidados (DVD) , 2015

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Guión y diseño multimedia/P04G070V01901
Proyectos interactivos en nuevos medios: web/P04G070V01903
Videojuegos: Diseño y desarrollo/P04G070V01908

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Expresión sonora y estilos musicales/P04G070V01404
Gestión de proyectos audiovisuales e interactivos/P04G070V01405

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Comunicación: Tecnología de los medios audiovisuales/P04G070V01203
Técnicas de edición digital/P04G070V01304