

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	
B3	Capacidade para aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe
B4	Habilidade para expor os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B6	Coñecementos sobre a evolución histórica da imaxe e da cultura audiovisual, nos seus diferentes formatos
C8	Coñecemento e aplicación dos fundamentos da animación audiovisual
C19	Coñecemento e aplicación das tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
D2	Ser capaz de traballar en equipo e de comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
D3	Ser capaz de asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos.
D4	Ser capaz de organizar as tarefas, realizándoas de maneira ordenada e adoptando con lóxica as decisións prioritarias nos diferentes procesos de produción audiovisual.

Resultados de aprendizaxe			
Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
1 - Aplicar os métodos de creación de imaxe animada nas súas facetas técnica e expresiva.	B3	C8	D3
2 - Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras de animación.	B3	C8	
3 - Aplicar ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación de animación		C19	
4 - Definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación.	B4		D3 D4
5 - Adaptarse ao traballo en equipo, coa conciencia que as obras de animación son o reflexo dun traballo conxunto e coordinado.			D2
6 - Coñecer as obras e escolas máis significativos da historia da animación.	B6	C8 C19	

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 dixital vectorial 5 - Máscaras e canles
Tema 2 - Prehistoria do cinema de animación	1- A lanterna máxica 2 - Taumátropo, filoscopio, fenaquistiscopio, zootropo e praxinoscopio 3 - Pioneiros do cinema de animación 4 - Emile Cohl e a creación dos debuxos animados
Tema 3 - Historia da animación clásica	1 - Pioneiros 2 - Walt Disney 3 - Animación norteamericana 4 - Animación xaponesa 5 - Animación na Europa Comunista 6 - Animación europea 7 - Animación contemporánea 8 - Grandes Festivais
Tema 4 - A animación por stop - motion	1 - Tipos de animación por stop -motion 2 - O stop motion no cinema norteamericano 3 - Willis O'Brian. King Kong 4 - Ray Harryhausen 5 - Tim Burton
Tema 5 -Animación experimental	1 - Vangardas artísticas europeas 2 - Animación abstracta 3 - Norman McLaren 4 - National Filme Board de Canadá 5 - Animación na REDE
Tema 6 - Animación española	1 - Caraterisiticas 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 7 - Técnicas de animación	1- Debuxos animados 2 - Stop-motion e as súas variantes 3 - Novas Técnicas: area, pintura... 3 - Morphing 4 - Rotoscopia 5 - Realidade aumentada
Tema 8 - Principios xerais da animación	1 - Os 12 principios básicos da animación 2 - Características específicas do stop-motion 3 - Ciclos de animación 4 - Animación por fotograma crave 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 especiais por computador
Tema 10 - O guión en animación	Estrutura xeral Definición dos personaxes

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	25	0	25
Prácticas con apoio das TIC	25	25	50
Traballo tutelado	0	50	50
Resolución de problemas e/ou exercicios	0	25	25

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

Metodoloxía docente

	Descrición

Lección maxistral	Exposición na clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Prácticas con apoio das TIC	Proposta e resolución de 10 actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en exercicios breves de animación ou análise de obras. Proporanse e realizaránse nas clases prácticas, completándose, si fose preciso, ao longo da mesma semana de maneira autónoma por parte do alumno.
Traballo tutelado	Traballos de índole teórica ou práctica realizados polo alumno e dirixidos polo profesor

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	Para resolver dúbidas en calquera momento o alumno dispón de titorias
Prácticas con apoio das TIC	Para resolver dúbidas en calquera momento o alumno dispón de titorias
Traballo tutelado	Para resolver dúbidas en calquera momento o alumno dispón de titorias

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Prácticas con apoio das TIC	10 actividades prácticas sinxelas, a realizar e presentar semanalmente nas clases prácticas.	20	B6	C8 C19	D2 D4
Traballo tutelado	2 traballos de animación, un individual e outro en grupo. O traballo individual puntuará un 30% se é de índole práctica, ou un 20% se é teórico O traballo en grupo consistirá na elaboración dun stop motion e puntuará un 20%	50	B3 B4 B6	C8 C19	D2 D3 D4
Resolución de problemas e/ou exercicios	Examen, 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 contínua	30	B4 B6	C8	D2

Outros comentarios sobre a Avaliación

1 - Non é obrigatoria a asistencia nin ás clases teóricas nin ás prácticas. Con todo, e dado que as prácticas puntúan, o alumno que asista á clase práctica terá a opción de corrixir o seu traballo, coas indicacións do profesor, si iste fose incorrecto e mellorar o seu calificación. Posibilidade que non terán os alumnos que non asistan.

2 - O traballo práctico individual poderá ser sustituído por un traballo teórico, a elección do alumno. En calquera caso, o alumno que non obteña, polo menos, o 70% da calificación nas prácticas, presentará un traballo teórico, non práctico.Tal como se recólle no apartado anterior, a súa calificación será do 20%, fronte ao 30% do de carácter práctico.

3 - Na segunda edición das actas (xullo), a calificación efectuaráse polo mesmo procedemento. Lóxicamente, o traballo en grupo non será re-avaliable; é dicir: non se repetirá, manténdose a calificación da primeira convocatoria.

4 - Aínda cando só contribúe cun 30% global á calificación final, unha nota inferior a 4 no exame de teoría, suporá o suspenso na materia na correspondente convocatoria. Se Manteránse, no entanto, as calificacións das partes aprobadas para a edición de xullo. En ningún caso se conservará ningunha calificación para anos académicos posteriores.

5 - Resérvase un 10% de calificación adicional para aqueles alumnos cuxos traballos destaquen pola súa orixinalidade e perfección gráfica e animación.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

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

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

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**, Lunwerg, 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
Wrigh, 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
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
Dorota Kobiela, Hugh Welchman, **Loving Vincent (DVD)**, 2018
Masaaki Yuasa, **Lu over the wall (DVD)**, 2018
Lee Unkrich, Adrian Molina, **Coco (DVD)**, 2017
McKee, R., **El guión : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones**, Alba Editorial, 2011
Pérez-Guerrero, A., **Pixar, las claves del éxito**, Encuentro, (2013)
Vázquez, A., **Psiconautas, Art book**, Astiberri, (2016)
Mckee, R.,, **El guión**, Alba Editorial, (2009)

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

Técnicas de edición dixital/P04G070V01304

Plan de Continxencias

Descrición

=== MEDIDAS EXCEPCIONAIS PLANIFICADAS ===
Ante a incerta e imprevisible evolución da alerta sanitaria provocada polo *COVID-19, a Universidade de Vigo establece unha planificación extraordinaria que se activará no momento en que as administracións e a propia institución determíneno atendendo a criterios de seguridade, saúde e responsabilidade, e garantindo a docencia nun escenario non presencial ou parcialmente presencial. Estas medidas xa planificadas garanten, no momento que sexa preceptivo, o desenvolvemento da docencia dun modo máis áxil e eficaz ao ser coñecido de antemán (ou cunha ampla antelación) polo alumnado e o profesorado a través da ferramenta normalizada e institucionalizada das guías docentes.

=== ADAPTACIÓN DAS METODOLOXÍAS ===
Metodoloxías docentes que se manteñen
A Lección Maxistral mantense sen cambios. As clases impartiríanse a través do Campus Remoto, no caso de ensino a distancia ou mesmo confinamento.
As outras metodoloxías mantéñense, pero cos cambios do seguinte epígrafe.

Metodoloxías docentes que se modifican
As prácticas requiren o uso de software con licencia que se atopa nas aulas de informática da Facultade. En caso de docencia a distancia, de confinamento ou calquera circunstancia que non permita aos alumnos facer uso da Aula de Informática, levaríanse a cabo con licencias de proba ou sustituiríanse por software libre. Para os alumnos que non dispoñan dun ordenador adecuado no seu domicilio, sustituiríanse por análisis de obras de animación e/ou diseño de persoaxes e animación con técnica manual.

O traballo tutelado en grupo (stopmotion) require o uso dunha cámara de fotografía, dispoñible en préstamo no Gabinete Técnico da Facultade. En caso de confinamento, de que non sexa posible a reunión dos alumnos, ou de non poder acceder ao préstamo, sería sustituído por un stopmotion individual, que o alumno podería realizar no seu domicilio, mesmo mediante un teléfono móbil.

O traballo tutelado individual tamén require software de animación especializado. Os alumnos que non dispuxesen do mesmo e non lles fose posible usar a aula de informática da Facultade, por confinamento ou outra causa, realizarían o traballo mediante software libre. Tamén poderían optar por un traballo teórico, cuxo porcentaxe na cualificación sería do 30%.

Mecanismo non presencial de atención ao alumnado (titorías)
A través do Campus Remoto da Universidade

Modificacións (si proceden) dos contidos a impartir
Mantéñense a totalidade da contidos

Bibliografía adicional para facilitar o auto-aprendizaxe
Non é precisa. É suficiente a bibliografía básica.

Outras modificacións

=== ADAPTACIÓN DA AVALIACIÓN ===

O exame deberá realizarse de maneira presencial. Si non fose posible, eliminaríase da avaliación. A porcentaxe correspondente (30%) distribuiríase proporcionalmente entre os outros apartados, até alcanzar o 100%.
Manteríase a cualificación do resto de apartados da avaliación, unha vez adaptadas as metodoloxias.

O cumprimento dos obxectivos docentes desta materia requiren o uso de computadores dunha certa potencia e de software especializado. Na Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación atópanse dispoñibles os equipos e software adecuado. En caso de non poder usarse por parte do alumnado, tal como xa se indicou nos apartados anteriores, por confinamento xeral ou outra causa, o software pode ser substituído por outro de menores prestacións, pero compatible cos obxectivos docentes. En todo caso, é imprescindible que o alumno dispoña de computador e conexión a Internet no seu propio domicilio, tanto para o seguimento da docencia como para a realización das prácticas e consulta de titorías. No caso de alumnos que non dispoñan de conexión á rede adecuada, ou dun computador cunhas prestacións mínimas, porase a súa situación en coñecemento da coordinación do título e dos responsables da Facultade co fin de solicitar da Universidade unha solución técnica ao problema.

Por parte do coordinador da materia daranse as máximas facilidades para unha avaliación personalizada, atendendo ás circunstancias concretas do estudante, incluíndo como posible solución para a avaliación a realización dun exame teórico oral e/ou a realización dun traballo teórico.

Información adicional
Con independencia do método de ensino (presencial, mixto ou a distancia), todo o material necesario para o seguimento da teoría e a realización das prácticas e traballos, poranse a disposición dos alumnos de maneira online.
As sesións teóricas que se efectúen a través do Campus Remoto, gravaranse e poranse a disposición do alumnado para o seu visionado online. Si os medios instalados na aula permíteno, tamén se gravarán as sesións teóricas presenciais coa mesma finalidade.