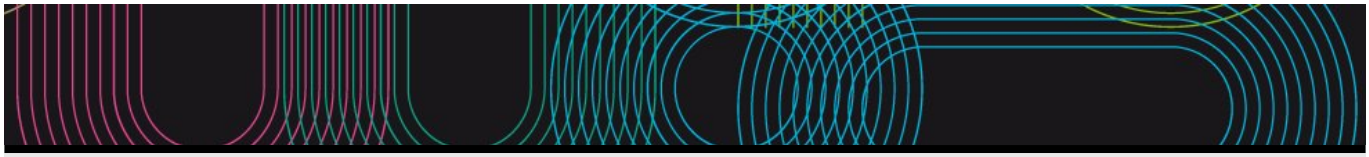

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Diseño digital: Expresión gráfica y motion grafics				
Asignatura	Diseño digital: Expresión gráfica y motion grafics			
Código	P04G071V01306			
Titulacion	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	3	2c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la técnicas de animación gráfica por ordenador			

Resultados de Formación y Aprendizaje	
Código	
B3	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	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.
B5	Conocer los valores constitucionales, principios éticos y normas deontológicas aplicables a la comunicación audiovisual, en especial las relativas a la igualdad de hombres y mujeres, a la no discriminación de personas con discapacidad y al uso no sexista de la imagen femenina en los medios de comunicación de masas.
B6	Trabajar en equipo y comunicar las propias ideas mediante la creación de un ambiente propicio.
C6	Conocer la historia y características de la animación y su aplicación en los medios digitales
C16	Conocer y aplicar las tecnologías audiovisuales (fotografía, cine, radio, televisión y multimedia) en función de sus capacidades expresivas.
D2	Comunicar por oral y por escrito en la legua gallega.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia			
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Aplicar los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva.	B3 B5 B6	C16	
Identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación y su adaptación al Motion Graphics.	B3 B4 B5	C16	D4
Aplicar herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animación y su adaptación al Motion Graphics.	B3 B5 B6	C6 C16	
Definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación.	B3 B4 B5	C16	D2 D4
Adaptarse al trabajo en equipo, con la conciencia que las obras de animación son el reflejo de un trabajo conjunto y coordinado.	B4 B6		D4
Conocer las obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.		C6	

Contenidos

Tema	
Obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.	Obras y escuelas más significativos de la historia de la animación.
Historia del cine de animación clásico	Historia del cine de animación clásico
Principios fundamentales de la animación	Principios fundamentales de la animación
Fundamentos básicos del diseño gráfico	Fundamentos básicos del diseño gráfico
Diseño gráfico y color digital	Diseño gráfico y color digital
Diseño Gráfico audiovisual	Diseño Gráfico audiovisual
Técnicas básicas de animación de personajes	Técnicas básicas de animación de personajes
Principios básicos de la animación en Motion Graphics.	Principios básicos de la animación en Motion Graphics.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	25	38	63
Prácticas con apoyo de las TIC	24	24	48
Trabajo tutelado	0	38	38
Examen de preguntas objetivas	1	0	1

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	En estas sesiones presenciales el docente dará a los alumnos los aspectos teóricos básicos de la materia, que ellos deberán desarrollar a partir de las indicaciones, sugerencias y bibliografía facilitados
Prácticas con apoyo de las TIC	Actividades de aplicación del conocimiento en un contexto determinado y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales en relación con la materia a través de las TIC.
Trabajo tutelado	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un trabajo práctico sobre la temática de la materia.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Los alumnos recibirán los conocimientos teóricos en las sesiones magistrales, que se desarrollarán en las dos horas de clases teóricas semanales. El docente orientará al alumno en la asimilación de los contenidos de la materia y atenderá a las preguntas y dudas expuestas por el alumnado. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno tendrá acceso a tutorías personalizadas para resolver cualquier duda en relación a las prácticas. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI
Trabajo tutelado	El alumno tendrá acceso a tutorías personalizadas para resolver cualquier duda en relación al trabajo. El horario y lugar de tutorías estarán disponibles en MOOVI

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje		
Prácticas con apoyo de las TIC	El alumno realizará a lo largo del curso 4 prácticas, que contarán con tutorización y apoyo durante las clases prácticas. Cada una de ellas, entregada y defendida en clase, valdrá 1 punto (10% de la calificación global). La asistencia a las clases prácticas no es obligatoria, excepto los días marcados para entregar y defender las prácticas. Si ese día no asiste, perderá la calificación correspondiente. Entregará las prácticas que considere convenientes y podrá aprobar la asignatura si con el resto de apartados (Trabajo tutelado y examen) alcanza una nota media de 5.	40	B3 B4 B5 B6	C6 C16	D4
Trabajo tutelado	Trabajo final individual que consistirá en la elaboración de un motion graphics sobre una temática determinada. La entrega de este trabajo es obligatoria	40	B3 B5 B6	C16	D2
Examen de preguntas objetivas	Los contenidos de esta prueba serán los conceptos de la asignatura explicados tanto en la clases teóricas como prácticas. El docente subirá a MOOVI materiales que sirvan de referencia para el estudio, pero las preguntas no estarán limitados a estos documentos, sino que abarcarán la totalidad de los conceptos expuestos en la clase magistral y prácticas.	20	B4 B5	C6 C16	D2 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno podrá optar a dos tipos de calificación: evaluación continua y evaluación global.

1 - Evaluación continua:

Serán aplicados los porcentajes y conceptos anteriores (Examen, Prácticas TIC y Trabajo tutelado). La calificación final será la nota media de los 3 apartados, según sus porcentajes relativos. Se conservarán las calificaciones de las partes aprobadas para la convocatoria de julio.

En la **segunda edición** (julio) se aplicarán los mismos criterios.

Todos los detalles de la estructura del examen, enunciados de los trabajos y de las prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

2 - Evaluación global - De acuerdo a lo establecido en el **Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**, el estudiante que no opte por la modalidad de evaluación continua, tendrá derecho a una prueba global en las fechas que la Facultad determine. Será un prueba única y que permitirá calificar al alumno entre 0 y 10, igual que en la evaluación continua. Esta posibilidad deberá ser solicitada expresamente por el alumno, con la antelación y procedimientos que el Decanato de la Facultad determine, y supondrá la anulación automática de todas las calificaciones obtenidas por el método de evaluación continua. Dicho procedimiento podrá ser consultado en la plataforma MOOVI. No se admitirán solicitudes fuera del plazo establecido y, una vez reconocido el derecho, no se podrá desistir del mismo.

Las pruebas se realizarán en la fecha y horario establecido oficialmente por la Facultad. Por regla general, la duración de esta prueba oficial es de dos horas. Para la evaluación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionales (5 desde el comienzo de la prueba) para completarla.

Consistirá en lo siguiente:

1º - **Examen teórico** (20% de la calificación). Será similar al de la modalidad de evaluación continua, por lo que es de aplicación lo explicado en el apartado de Examen de preguntas de desarrollo del epígrafe de Evaluación de la guía.

2º - **Trabajo final** (40% de la calificación). Será también similar al propuesto en la evaluación continua. El alumno lo entregará el dia de la prueba final d evaluación.

3º **- Práctica** (40% de la calificación). Creación de una animación con el software de la Facultad y en el aula de informática de la Facultad, aunque se admitirá que el alumno lo haga en su propio equipo. Esta prueba se hará a continuación del examen teórico y tendrá una duración máxima de 3 horas.

La calificación final será la nota media de las 3 partes, según sus correspondiente porcentajes. Se conservará la calificación de las partes aprobadas para la edición de julio.

En la **segunda edición (julio)** se aplicarán los mismos criterios.

Todos los detalles de la estructura del examen, enunciados de los trabajos y de las prácticas, calendario de entrega, criterios de corrección, así como las calificaciones, serán publicados en la plataforma MOOVI. Será responsabilidad del alumno estar atento a esta información, ya que no se facilitará a través de ninguna otra vía.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Regulamento sobre a avaliación, a cualificación e a calidade da docencia e do proceso de aprendizaxe do estudantado**

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

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Brarda, María Cecilia, **Motion Graphics desig: la dirección creativa en branding de TV**, 9788425228711, Editorial GC,

Corazón, Alberto, **¿Para que sirve el diseño?**, 9788413527284, Catarata, 2023

Crook, Ian; Bearer, Peter, **Fundamentos del Motion Graphics**, 9788416504817, Promopress, 2017

Williams, Richard, **Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos**, 1st, Anaya Multimedia, 2019

Bibliografía Complementaria

Hervás, Christian, **El Diseño Gráfico en Televisión**, Cátedra, 2002

Rafols, Rafael. Colomer, Antoni, **El Diseño Audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Silber, Daniel, **Pixel Art for Game Developers**, 1st, A K Peters/CRC Press, 2015
Vega, Eugenio, **¿Por qué nadie sabe lo que es el diseño?**, 978-84-1352-681-2, Catarata, 2023
White, Tony, **Animation from Pencils to Pixels Classical Techniques for the Digital Animator**, 1st, Routledge, 2006
Woolman, Matt. Bellantoni, Jeff, **Diseñar para los ojos**, editorial design, 2003

Recomendaciones