



DATOS IDENTIFICATIVOS

Deseño dixital: Expresión gráfica e motion graphics

Materia	Deseño dixital: Expresión gráfica e motion graphics			
Código	P04G071V01306			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OP	Curso 3	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Fernández Fernández, Miguel Ángel Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	(*)Una introducción a la técnicas de animación gráfica por ordenador			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
B3	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	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.
B5	Coñecer os valores constitucionais, principios éticos e normas deontolóxicas aplicables á comunicación audiovisual, en especial as relativas á igualdade de homes e mulleres, á non discriminación de persoas con discapacidade e ao uso non sexista da imaxe feminina nos medios de comunicación de masas.
B6	Traballar en equipo e comunicar as propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio.
C6	Coñecer a historia e características da animación e a súa aplicación nos medios dixitais
C16	Coñecer e aplicar as tecnoloxías audiovisuais (fotografía, cinema, radio, televisión e multimedia) en función das súas capacidades expresivas.
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Aplicar os métodos de creación de imaxe animada nas súas facetas técnica e expresiva.	B3 B5 B6	C16	
Identificar os recursos, elementos, métodos e procedementos usados na construción de obras de animación e a súa adaptación ao *Motion *Graphics.	B3 B4 B5	C16	D4
Aplicar ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso de creación de animación e a súa adaptación ao *Motion *Graphics.	B3 B5 B6	C6 C16	
Definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento da linguaxe da animación ou a súa interpretación.	B3 B4 B5	C16	D2 D4
Adaptarse ao traballo en equipo, coa conciencia que as obras de animación son o reflexo dun traballo conxunto e coordinado.	B4 B6		D4

Contidos**Tema**

Obras e escolas máis significativos da historia da animación.

Historia do cine de animación clásico	Historia do cine de animación clásico
Principios fundamentais da animación	Principios fundamentais da animación
Fundamentos básicos do deseño gráfico	Fundamentos básicos do deseño gráfico
Deseño gráfico e cor dixital	Deseño gráfico e cor dixital
Deseño Gráfico audiovisual	Deseño Gráfico audiovisual
Técnicas básicas de animación de personaxes	Técnicas básicas de animación de personaxes
Principios básicos da animación en Motion Graphics.	Principios básicos da animación en Motion Graphics.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	25	38	63
Prácticas con apoio das TIC	24	24	48
Traballo tutelado	0	38	38
Exame de preguntas obxectivas	1	0	1

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Nestas sesións presenciais o docente dará aos alumnos os aspectos teóricos básicos da materia, que eles deberán desenvolver a partir das indicacións, suxestións e bibliografía facilitados
Prácticas con apoio das 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.
Traballo tutelado	O estudante, de maneira individual ou en grupo, elabora un traballo práctico sobre a temática da materia.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Lección maxistral	Os alumnos recibirán os coñecementos teóricos nas sesións maxistras, que se desenvolverán nas dúas horas de clases teóricas semanais. O docente orientará ao alumno na asimilación dos contidos da materia e atenderá ás preguntas e dúbidas expostas polo alumnado. O horario e lugar de titorías estarán dispoñibles en MOOVI
Prácticas con apoio das TIC	O alumno terá acceso a titorías personalizadas para resolver calquera dúbida en relación ás prácticas. O horario e lugar de titorías estarán dispoñibles en MOOVI
Traballo tutelado	O alumno terá acceso a titorías personalizadas para resolver calquera dúbida en relación ao traballo. O horario e lugar de titorías estarán dispoñibles en MOOVI

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Prácticas con apoio das TIC	O alumno realizará ao longo do curso 4 prácticas, que contarán con titorización e apoio durante as clases prácticas. Cada unha delas, entregada e defendida en clase, valerá 1 punto (10% da cualificación global). A asistencia ás clases prácticas non será obrigatoria, excepto os días marcados para entregar e defender as prácticas. Si ese día non asiste, perderá a cualificación correspondente. Entregará as prácticas que considere convenientes e poderá aprobar a materia si co resto de apartados (Traballo tutelado e exame) alcanza unha nota media de 5.	40	B3 C6 D4 B4 C16 B5 B6
Traballo tutelado	Traballo final individual que consistirá na elaboración dun motion graphics sobre unha temática determinada. A entrega deste traballo é obrigatoria	40	B3 C16 D2 B5 B6

Exame de preguntas obxectivas	Os contidos desta proba serán os conceptos da materia explicados tanto nas clases teóricas como prácticas. O docente subirá a MOOVI materiais que sirvan de referencia para o estudo, pero as preguntas non estarán limitados a estes documentos, senón que abarcarán a totalidade dos conceptos expostos na clase maxistral e prácticas.	20	B4 B5	C6 C16	D2 D4
-------------------------------	---	----	----------	-----------	----------

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

1- Avaliación continua: Aplicaranse as porcentaxes e conceptos anteriores (Exame, Prácticas TIC e Traballo tutelado). A nota final será a nota media dos 3 apartados, segundo as súas porcentaxes relativas. Conservaranse as cualificacións das partes aprobadas para a convocatoria de xullo.

Na segunda edición (xullo) aplicaranse os mesmos criterios.

Todos os detalles da estrutura do exame, as declaracións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

2 - Avaliación global - De conformidade co disposto no **Regulamento de avaliación, cualificación e calidade docente e no proceso de aprendizaxe do alumnado**, o estudante que non opte pola modalidade de avaliación continua terá dereito a unha proba global nas datas que determine a Facultade. Será unha única proba que permitirá ao alumno cualificar entre 0 e 10, igual que na avaliación continua. Esta posibilidade deberá ser solicitada expresamente polo estudante, con antelación e cos trámites que determine o Decano da Facultade, e suporá a anulación automática de todas as cualificacións obtidas pola modalidade de avaliación continua. O devandito procedemento pódese consultar na plataforma MOOVI. Non se admitirán solicitudes transcorrido o prazo establecido e, unha vez recoñecido o dereito, non se poderá desistir do mesmo.

As probas realizaranse na data e hora oficialmente establecidas pola Facultade. Como norma xeral, a duración desta proba oficial é de dúas horas. Para a avaliación global, cada alumno necesitará 3 horas adicionais (5 desde o inicio da proba) para realizala.

Constará do seguinte:

1º - Exame teórico (20% da nota). Será similar á da modalidade de avaliación continua, polo que é aplicable o que se explica no apartado de Exame de preguntas de desenvolvemento do epígrafe de Avaliación da guía.

2º - Traballo final (40% da nota). Tamén será similar á proposta na avaliación continua. O alumno entregaráo o día da proba final de avaliación.

3º - Prácticas (40% da nota). Creación dunha animación co software da Facultade e na aula de informática da Facultade, aínda que se admitirá que o alumno o faga no seu propio ordenador. Esta proba realizarase despois do exame teórico e terá unha duración máxima de 3 horas.

A nota final será a nota media das 3 partes, segundo as súas correspondentes porcentaxes. Conservarase a cualificación das partes aprobadas para a edición de xullo.

Na **segunda edición** (xullo) aplicaranse os mesmos criterios.

Todos os detalles da estrutura do exame, as declaracións de traballos e prácticas, o calendario de entrega, os criterios de corrección, así como as cualificacións, publicaranse na plataforma MOOVI. Será responsabilidade do alumno estar atento a esta información, xa que non se facilitará por ningún outro medio.

Calquera aspecto non previsto nesta guía resolverase en función do citado **Regulamento de avaliación, cualificación e calidade da ensinanza e do proceso de aprendizaxe do alumnado**.

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

Bibliografía. Fontes 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

Recomendacións