



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Técnicas informáticas II: Edición digital

Asignatura	Técnicas informáticas II: Edición digital			
Código	P06G450V01110			
Titulación	Grado en Diseño			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Introducción básica a programas y procedimientos informáticos aplicados a la elaboración y procesamiento de la imagen en movimiento. Tratamiento y edición de vídeo y gráficos en movimiento para el diseño audiovisual. Introducción al manejo de software para la animación, edición de vídeo y motion graphics.			

## Resultados de Formación y Aprendizaje

Código			
A4	Ser capaz de transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado		
A5	Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía		
C4	Manejar las herramientas conceptuales, tecnológicas y metodologías aplicables en un proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de vídeo, gráfica audiovisual e interactiva, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas, procedimientos específicos, materiales, tecnologías y procesos de producción.		
C5	Conocer la terminología específica y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión tradicionales y digitales, técnicas gráficas, soportes digitales, gráfica audiovisual y diseño de interacción.		
C9	Adquirir destreza en el manejo de las técnicas de las disciplinas transversales de la fotografía, la edición de vídeo, las técnicas de animación, la ilustración y la infografía.		

## Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Construir imágenes digitales en movimiento con precisión técnica a través del dominio del software de edición de vídeo y motion graphics.	A4 A5	C4 C5 C9
Distinguir las diferentes terminologías y lenguajes técnicos y emplearlos en los procesos de creación de imágenes digitales en movimiento aplicados a un proyecto de diseño audiovisual.	A4 A5	C4 C5 C9
Identificar los diferentes formatos de archivos digitales y elegir los más adecuados en función del contexto de uso en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9
Integrar y aplicar las herramientas de software propias del diseño audiovisual en un proyecto de diseño.	A4 A5	C4 C5 C9

## Contenidos

Tema	
------	--

1 - Lenguaje audiovisual. Introducción	Principios básicos Concepto y tipos de planos. Encuadre Composición Movimiento interno y externo Filtros y efectos Sonido
2 - Edición audiovisual	Principios básicos Montaje lineal, paralelo y simultáneo
3 - Software de edición y composición de vídeo.	Transiciones Efectos de vídeo y sonido El doblaje de audio Corrección del color Formatos de compresión y salida de vídeo.
4 - Control del tiempo en los programas de edición de vídeo	Velocidad de acción y reproducción Timelapse Lightning Sketch.
5 - Animación clásica	Concepto de animación Breve historia de la animación Técnicas clásicas: rotoscopia, dibujos animados, stop motion, pixilación, kinéstasis, Cuts-out, pintura directa sobre fotograma... Los 12 principios fundamentales de la animación
6 - Control del tiempo en animación	Animación por fotograma clave Animación por interpolación Animación por máscara Velocidad interna y externa
7 - Técnicas digitales de animación (1)	Animación en mapa de bits Animación vectorial Formatos Software de animación Motión Capture Animación 3D
8 - Técnicas digitales de animación (2)	Animación de fotografías Morphing Efecto paralax

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	10	14
Prácticas con apoyo de las TIC	29	55	84
Resolución de problemas de forma autónoma	6	40	46
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	0	4
Observación sistemática	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición breve de los conceptos mas importantes relacionados con la edición y animación
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Resolución de problemas de forma autónoma	El estudiante desarrollará trabajos más complejos para comprobar su dominio de las técnicas informáticas aplicadas a la edición y animación audiovisual

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas con apoyo de las TIC	El estudiante realizará prácticas semanales con la ayuda de ordenador para poner en práctica los conceptos teóricos y familiarizarse con el software
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios	Prueba en la que el alumno debe solucionar una serie de problemas y/o ejercicios en un tiempo/condiciones establecido/as por el profesor.

<b>Evaluación</b>				
	Descripción	Calificación		Resultados de Formación y Aprendizaje
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno realizará 3 ejercicios prácticos de aplicación de los conceptos explicados en clase. Serán defendidos en la clase práctica.	40	A5	C4 C5 C9
Resolución de problemas y/o ejercicios	El alumno realizará, en las fechas oficiales establecidas por la Facultad, un examen práctico de dominio del software y conceptos explicados en la materia.	40	A5	C4 C9
Observación sistemática	Se valorará la asistencia, participación y entrega de las prácticas	20	A4 A5	C4

### **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 (observación sistemática, resolución de ejercicios y resolución de problemas).

Para superar la materia es preciso obtener, como mínimo, un 4 en el examen práctico. En el caso de una nota inferior, no se podrá compensar con los otros apartados, aunque sus calificaciones se conservarán para la edición de julio.

En la segunda edición (julio) se aplicarán los mismos criterios, aunque la observación sistemática no será re-evaluada, manteniéndose la calificación de la primera edición.

**2 - Evaluación global** - De acuerdo a lo establecido en el **Reglamento 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.

Esta modalidad consistirá en un examen práctico igual al del resto de alumnos (40% de la calificación) y un ejercicio similar a alguno de los propuestos en la resolución de problemas de forma autónoma (60% de la calificación), que el alumno ejecutará en el aula directamente, como si de una continuación del examen se tratase.

Al igual que en la modalidad de evaluación continua, para superar la materia será preciso obtener, como mínimo, un 4 en el examen práctico. En el caso de una nota inferior, no se podrá compensar con el otro apartado, aunque se conservará su calificación para la convocatoria de julio.

Cualquier aspecto no previsto en esta guía se resolverá en base al citado **Reglamento 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**

Chong, Andrew, **Animación digital**, Blume, 2013

Taylor, Richard, **Enciclopedia de técnicas de animación**, Acanto, 2000

Wells, Paul; Quinn, Joanna; Mills, Lee, **Dibujo para animación**, Blume, 2013

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

#### **Bibliografía Complementaria**

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

Candel Crespo, José María, **Historia del dibujo animado español**, Ediciones tres fronteras, 1993

Finch, Christopher, **El arte de Walt Disney: de Mickey Mouse a Toy Story 3**, Lunweg, 2011

Rafols, Rafael; Colomer, Anton, **El diseño audiovisual**, Gustavo Gili, 2003

Sanchez Valiente, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor; Buenos Aires, 2006

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

---

**Recomendaciones**

---

**Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente**

---

Fundamentos del diseño II/P06G450V01108

---

**Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente**

---

Expresión artística: Fundamentos del color/P06G450V01106

Expresión artística: Fundamentos del dibujo/P06G450V01102

---