



## Facultad de Bellas Artes

### Localización y contacto

(\*)

Facultade de Belas Artes de Pontevedra

R/ Maestranza, 2  
36002 Pontevedra

986 80 18 00

[bbaa@uvigo.es](mailto:bbaa@uvigo.es)

[belasartes.uvigo.es](http://belasartes.uvigo.es)

### Equipo decanal

#### Decano

Ignacio Barcia Rodríguez  
[dfba@uvigo.es](mailto:dfba@uvigo.es)

#### Vicedecana de organización académica

Paloma Cabello Pérez  
[vdfba@uvigo.es](mailto:vdfba@uvigo.es)

#### Vicedecana de relaciones externas

Lola Dopico Aneiros  
[extfba@uvigo.es](mailto:extfba@uvigo.es)

#### Secretario

Juan Carlos Meana Martínez

#### Secretaría de Decanato

Maximino Villaverde  
[sdfba@uvigo.es](mailto:sdfba@uvigo.es)

Tlf: 986 801 806

Fax: 986 801 883

### Calendario Escolar

1.- El período lectivo del curso académico comprenderá del día **21** de setiembre de 2009 al **30** de julio de 2010. El mes de agosto no será lectivo.

2.- Las actividades académicas comenzarán y finalizarán en las fechas siguientes:



[http://biblio.cesga.es/search\\*gag](http://biblio.cesga.es/search*gag)

El catálogo recoge todos los fondos de la Biblioteca de la Universidad de Vigo y se puede consultar a través de internet.

### **Servizos**

Lectura en sala

Préstamo a domicilio de fondos bibliográficos de toda la Biblioteca Universitaria.

Reproducción de documentos: para reproducir los documentos de la biblioteca que no puedan ser prestados. El usuario tendrá a su disposición en la sala una fotocopidora de tarjeta dependiente del servicio de reprografía de la facultad.

Los servicios más especializados (como el acceso a internet para búsquedas bibliográficas, consulta asistida en bases de datos, etc...) así como la dirección, gestión y coordinación de todas las bibliotecas del Campus de Pontevedra se encuentran en la Biblioteca Central del Campus.

### **Biblioteca Central del Campus de Pontevedra**

Campus A Xunqueira

(Edificio Fac. de Ciencias Sociales)

36005 - Pontevedra

---

## **Laboratorios y talleres**

---

Talleres multiusos

**Horario durante el curso académico de lunes a viernes de 9:00 a 21:00 h.**

Técnicos especialistas responsables:

Fernando Portasani

Eduardo Calzado Díaz.

Estos talleres están a cargo de técnicos especialistas que supervisan y apoyan el trabajo de investigadores y estudiantes, proporcionando el asesoramiento técnico necesario. Los talleres están dotados de herramienta de mano maquinaria específicas.

**Taller de Metal**

**Taller de Madera**

**Taller de Cerámica**

**Taller de Plástico**

**Taller de Otros Materiales**

### **Aula de internet**

El Aula Informática está asistida por un becario de la UVI. En ella los estudiantes disponen de equipamientos informáticos para la realización de trabajos y de acceso a Internet para consultas relacionadas con sus estudios.

### **Laboratorio de audiovisuales**

El laboratorio de Audiovisuales está destinado a la investigación y la docencia. Dispone de quince puestos dotados con equipamientos de edición digital.

### **Laboratorio de informática**

El laboratorio de Informática está destinado a la investigación y la docencia. Dispone de veinte puestos dotados con equipamientos informáticos para edición de imagen digital, 3D, diseño de páginas Web y tratamiento fotográfico digital.

### **Laboratorio de Técnicas gráficas**

Técnico especialista responsable:

José Angel Zabala Maté.

El laboratorio de Técnicas gráficas está destinado a la docencia y investigación. Dispone de instalaciones para grabado calcográfico, serigrafía, etc...

### **Laboratorio de fotografía**

Técnico especialista responsable:

Andrés Pinal Rodríguez

## Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual

### Asignaturas

#### Curso 1º

Código	Nombre	Cuatrimestre	Cr.totales
P01M058V01101	Fundamentos de la Imagen Plástica	1C	6
P01M058V01102	Fundamentos de la Imagen Digital	1C	6
P01M058V01103	El Proceso Literario	1C	6
P01M058V01104	El Proceso Plástico Secuencial	1C	6
P01M058V01105	Proceso de Animación Audiovisual I	1C	6
P01M058V01201	Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico	2C	6
P01M058V01202	El Libro Ilustrado: Proceso Creativo	2C	6
P01M058V01203	Proceso de Animación Audiovisual II	2C	12
P01M058V01204	Proceso de Edición y Postproducción Audiovisual	2C	6

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos da Imaxe Plástica**

Asignatura	Fundamentos da Imaxe Plástica			
Código	P01M058V01101			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose Garcia Ariza, Alberto Jose Pinal Gonzalez, Andres			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición general	se establecerán las bases plásticas de la imagen, desde sus procesos materiales mas generales hasta los mas específicos. Recursos técnicos y soportes			

**Competencias de titulación**

Código	
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
A4	Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual
A5	Conocer y aplicar procedimientos que favorezcan el aprendizaje y la práctica creativa y artística del Libro ilustrado y Animación audiovisual a través de plataformas virtuales.
A11	Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
A20	Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A21	Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.
B2	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
conocimiento de procedimientos de dibujo, pintura y modelado	saber	A11
capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	saber hacer	A4 A11
capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	saber hacer	A11 A26
capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	saber hacer	A21 A26 B2 B4
capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	saber saber hacer	A2 A5
Iluminación de maquetas y objetos. Tratamientos fotográficos	saber saber hacer	A4 A13
Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.	Saber estar / ser	A20

**Contidos**

Tema
------

Dibujo, color y forma como instrumentos básicos de análisis visual	- Teoría y práctica del color: funciones y cualidades en la composición pictórica - Herramientas y materiales de dibujo y pintura
Anatomía de la figura humana y de los objetos.	- La figura humana, estructura y movimiento - Análisis del movimiento - Captación digital del movimiento
Creación de imágenes y modelado de objetos	- Creación de imágenes planas - Creación de imágenes tridimensionales - Materiales y técnicas para objetos tridimensionales. Plastilinas y pastas duras.
Plasticidad y posibilidades expresivas de los materiales: función y simbología.	- Estudio de materiales. Sus propiedades dentro de la animación - Estudio de recursos
Iluminación y fotografía	- Iluminación de maquetas y objetos. - Tratamientos fotográficos digitales.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Trabajos de aula	38	51	89
Saídas de estudio/prácticas de campo	0	12	12
Presentacións/exposicións	0	37	37
Sesión maxistral	9	0	9
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

### Metodología docente

	Descripción
Trabajos de aula	los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, modelado de figuras en plastilina, silicona, moldes, etc
Saídas de estudio/prácticas de campo	El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica
Presentacións/exposicións	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Sesión maxistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá el visionado cinematográfico necesario para una formación profesional.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	el profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

### Avaliación

	Descripción	Calificación
Presentacións/exposicións	Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	75%
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reais e/ou simuladas.	Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	25%

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Bibliografía. Fontes de información

varios autores, **Apuntes de Clase**,

En esta asignatura el Profesor facilitará a los alumnos todo el material didáctico necesario que desarrolla el contenido de la materia.

### Recomendacións

**Otros comentarios**

---

la asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos da Imaxe Dixital**

Asignatura	Fundamentos da Imaxe Dixital			
Código	P01M058V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1º	Cuatrimstre 1C
Lengua	Castelán			
Impartición	Dereito público especial, comunicación audiovisual e publicidade			
Departamento	Dereito público especial, comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición general	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su teminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

**Competencias de titulación**

Código	
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
A14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
A20	Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y crativas
A25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento básico de funcionamiento de un ordenador, sistemas operativos y software	saber	A13 A14
Conocimiento de color digital, imágenes en mapa de bits e imágenes vectoriales	saber	A13 A14
Conocimiento de vocabulario en imagen digital, formatos y procesos digitales	saber	A13 A14
Capacidad para digitalizar, manipular y guardar imágenes digitales	saber saber hacer	A13 A14
Capacidad de tratamiento técnico y expresivo de imágenes digitales fijas y en movimiento	saber hacer Saber estar / ser	A20 A24 A25 A26

**Contidos**

Tema	
Conceptos básicos de imagen digital:	- bytes.
Propiedades de una imagen digital:	- tamaño, profundidad de color, formato. Color digital
Software de creación y tratamiento de imágenes	- imágenes fijas: Photoshop. Uso de archivos de vídeo en Photoshop - imágenes animadas: Flash
Principios básicos de animación en 2D	- Animación por fotograma clave - Uso de máscaras en animación - Ciclo de animación. Ciclorama - Vectorización de dibujos y su animación - Introducción a la rotoscopia para la creación de animación

**Planificación**

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	15	0	15
Trabajos de aula	45	0	45



Trabajos tutelados	0	80	80
Estudios/actividades previos	0	10	10

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

### Metodología docente

	Descripción
Sesión magistral	Clase teórica con apoyo de documentación e sistemas multimedia. Exposición de contenidos de la materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc.
Trabajos de aula	El alumnado desarrollará en el aula todas aquellas prácticas en las cuales es necesario una corrección directa en el proceso de realización. El aprendizaje de los programas informáticos a través de la práctica y con la presencia del profesor es fundamental pudiendo resolver inmediatamente todas aquellas dudas e inconvenientes que surgen en el momento de su uso.
Trabajos tutelados	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Estudios/actividades previas	El alumno tendrá que documentarse para complementar conocimientos impartidos en el aula.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El alumno en el proceso de su trabajo, tendrá una atención personalizada, donde el profesor comentará todos los pormenores de su trabajo, informándole de aquellos aspectos que ha superado y aquellos que todavía tiene que corregir.

### Avaluación

Descripción	Calificación
Trabajos tutelados Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100

### Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación es continua, por lo que aquellos alumnos que falten a clase se entiende que renuncian a este tipo de evaluación. Tienen derecho a la Prueba final, en la que tiene que presentar, previamente, todos los trabajos que se han pedido a lo largo del Curso.

### Bibliografía. Fuentes de información

SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor,  
 CAMARA, S, **El dibujo animado**, Parramon ediciones,  
 BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons** □ **110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,

### Recomendaciones

**DATOS IDENTIFICATIVOS****O Proceso Literario**

Asignatura	O Proceso Literario			
Código	P01M058V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Lengua Impartición	Didácticas especiais			
Departamento	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Coordinador/a	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Profesorado	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Correo-e	coutopalmeiro@yahoo.es			
Web				
Descripción general	Esta asignatura planteará los conceptos básicos del lenguaje literario, así como las estrategias de comprensión de la literatura infantil, su contexto histórico cultural, así como las relaciones entre el texto literario y un destinatario específico. Además de la adaptación del texto al lenguaje cinematográfico.			

**Competencias de titulación**

Código			
A1	Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.		
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.		
A6	Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.		
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A9	Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual		
A10	Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.		
A19	Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.		
A21	Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.		
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas		
B1	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio		
B2	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lenguaje, estructura y género: pilares básicos de la creación literaria	saber	A1 A6
Historia de la literatura infantil	saber	A1 A6 A7
Literatura infantil tradicional: estructuras, fórmulas, motivos	saber saber hacer	A1 A6 A9 A10 A19 A21
Literatura infantil moderna: realidad y fantasía, intertextualidad, recursos gráficos.	saber saber hacer	A1 A6 A7 A9 A10 A19 A21 A24

Creación de textos literarios (poéticos, narrativos, dramáticos)	saber saber hacer Saber estar / ser	A9 A10 A24 B1 B2
Adaptación del texto literario al lenguaje cinematográfico.	saber saber hacer	A1 A2 A6 A9 A10

## Contidos

Tema	
a) Teoría	1.1 Formas 1.2 Estructuras 1.3 Géneros
1. Creación literaria	1.3 Géneros
2. Literatura infantil tradicional:	2.1 Estructuras 2.2 Fórmulas 2.3 Motivos
3. Literatura infantil moderna:	3.1 Posmodernidad 3.2 Intertextualidad 3.3 Recursos gráficos
4. Creación de textos:	4.1 Poéticos 4.2 Narrativos 4.3 Dramáticos
5. Adaptación del texto al lenguaje cinematográfico	5.1 Tipologías 5.2 Métodos
b) Práctica	1. A jugar con las palabras 2. Preparando frases y oraciones 3. Para cocinar técnicas y géneros 4. De postre, un poco de retórica

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	20	0	20
Traballos de aula	22	70	92
Obradoiros	5	30	35
Probos prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

## Metodoloxía docente

	Descripción
Sesión maxistral	servirá como apoio de la documentación y lecturas obligadas. Se expondrán los contenidos de la materia, siempre referentes a la literatura y sus adaptaciones al libro ilustrado y la animación audiovisual
Traballos de aula	Cada alumno tendrá que elaborar una serie de traballos relativos a la creación de textos literarios, dirixidos al Libro Ilustrado, así como su adaptación a un lenguaje audiovisual.
Obradoiros	Los alumnos de forma individual o en grupo trabaxarán con el profesor en la elaboración de textos y en la exercitación de la estructura narrativa.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Traballos de aula	El profesorado atenderá de forma personal, y en presencia del alumno a todos los problemas y cuestiones que se planteen en la realización del traballo creativo, tutelando su desarrollo hasta la finalización del mismo.

## Avaliación

	Descripción	Calificación
Traballos de aula	Esta asignatura es de evaluación continua, por lo cual todos los alumnos sabrán el nivel de progreso que van alcanzando en cada momento. Se estipularán diversas fechas de entrega para los distintos traballos, y posteriormente se publicará su calificación.	75%

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reais e/ou simuladas.	Todos los alumnos deberán realizar una prueba final que consistirá en un trabajo práctico, pudiendo tener una parte teórica.	25%
---	--	-----

---

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

---

Al ser evaluación continua, todo alumno que no asista asiduamente a las clases perderá esta condición evaluativa, con lo que tendrá que presentarse a la prueba final con todos los trabajos que se han pedido a lo largo del curso.

Quien no supere la primera convocatoria, puede hacerlo en una segunda (Julio) presentándose solo de aquellas partes que han sido evaluadas negativamente y teniendo que presentar los trabajos no realizados durante el curso.

---

### **Bibliografía. Fontes de información**

---

Barthes, R., **Análisis estructural del relato**, Tiempo contemporáneo,

---

Bettelheim, B.: Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Grijalbo

Cassany, D.: La cocina de la escritura, Anagrama

Colomer, T.: Introducción a la literatura infantil, FGSR

González, A.: Escuchar, hablar, leer y escribir, Torre

Moreno, V.: El deseo de escribir, Pamiela

Morrilla L. y Kohan, S.: Hacer escribir a los niños, Grafein

Propp, V.: Morfología del cuento, Fundamentos

Rodari, G.: Gramática de la fantasía, Bronce

Queneau, R.: Ejercicios de estilo, Cátedra

---

### **Recomendaciones**

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****O Proceso Plástico Secuencial**

Asignatura	O Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M058V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	1C
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose Dopico Castro, Marcos García Freijeiro, Ana Belén Mejuto Rial, Eva María			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis.			

Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis

**Competencias de titulación**

Código			
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.		
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual		
A4	Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual		
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A8	Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.		

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
conocimientos teóricos sobre la historia de la ilustración y el álbum ilustrado.	saber	A8
Conocimiento de conceptos básicos en ilustración: procedimientos, técnicas...	saber	A2 A3
conocimiento de una estructura secuencial de ilustraciones: orden espacial y temporal de las imágenes	saber	A3 A7
capacidad para comprender la relación entre una secuencia de ilustraciones y un destinatario específico	saber saber hacer	A2 A3 A7
capacidad para crear y editar un libro ilustrado	saber saber hacer	A7 A12
conocimiento del proceso de producción de un libro ilustrado	saber saber hacer	A2 A3 A4
competencia para el análisis y valoración del álbumes ilustrados	saber saber hacer	A7 A8

## Contidos

### Tema

1) Pensamento e narración visual.	-Imaxe en secuencia e proceso creativo. -Pensar e organizar unha secuencia -Gramática visual -Crear narracións visuais
2) Contar historias con imaxes:	-Ilustración -Banda deseñada e novela gráfica, -Cine -Animación
3) Ilustración: teoría e historia.	-Libro ilustrado e álbum ilustrado
4) Álbum ilustrado: formato, configuración interna e secuencialidade.	-Elementos comunicativos da imaxe -Funcións da imaxe no álbum. -Análise de álbums: clásicos e contemporáneos
5) Tipografía	-Breve introducción á historia da tipografía. -Anatomía da letra e clasificacións. -Aplicacións básicas.
6) O deseño gráfico editorial no álbum ilustrado:	-Texto -Ilustración -Edición
7) A arte final do álbum ilustrado	-Maquetación con Indesign -Preimpresión -Impresión -Acabado

## Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Traballos de aula	27	40	67
Presentacións/exposicións	0	10	10
Sesión maxistral	20	50	70
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

## Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	El alumno desarrollará trabajos a lo largo de la asignatura que serán realizados dentro del aula y en presencia del profesorado. Serán prácticas relacionadas con los contenidos de la asignatura
Presentacións/exposicións	El alumnado, finalizados los trabajos prácticos y teóricos presentarán sus resultados al conjunto de la clase, que serán analizados y discutidos en todos sus permementos
Sesión maxistral	Será impartida con apoyo multimedia todos los contenidos de la materia

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	Los trabajos realizados en el aula y en presencia del profesorado serán comentados en el proceso de realización, comentando pormenorizadamente aquellos aspectos que deben ser modificados o no.

## Avaliación

	Descrición	Calificación
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	El alumno tendrá que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre las competencias y capacidades desarrolladas durante el curso.	
	Por el trabajo realizado durante el curso	75
	Por el examen final	25

## Otros comentarios sobre la Evaluación

## Bibliografía. Fontes de información

- ÁLBUMES Y OTRAS LECTURAS, .Kaj Johansson, Peter Lundberg y Robert RybergMANUAL DE PRODUCCIÓN GRÁFICA. RECETAS. . Gustavo Gili, Barcelona 2004.

- LA ERA DIGITAL., Montse Mas Hurtuna. Campgrafic Editors, Valencia 2004.

, Enric Satué- EL DISEÑO GRÁFICO DESDE LOS ORÍGENES HASTA NUESTROS DÍAS.. Alianza Editorial, Madrid 2002.

Mark Wigan -IMÁGENES EN SECUENCIA. ANIMACIÓN, STORYBOARDS, VIDEOJUEGOS, TÍTULOS DE CRÉDITO, CINEMATOGRAFÍA, MASH-UPS...Gustavo Pili, Barcelona 2004

---

## **Recomendacións**

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Proceso de Animación Audiovisual I**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M058V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1º	Cuatrimestre 1C
Lengua Impartición				
Departamento	Dereito público especial, comunicación audiovisual e publicidade Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Amoros Pons, Ana Maria Chavete Rodriguez, Jose			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se plantearán todos los procedimientos para la ejecución de una animación audiovisual. La historia, evolución, storyboards, y el proceso de ejecución material de una animación.			

**Competencias de titulación**

Código			
A1	Conocer el objeto y finalidad dela Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.		
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.		
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual		
A4	Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual		
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A8	Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A9	Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual		
A12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.		
A15	Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual		

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de procedimientos básicos en animación audiovisual	saber	A1 A7
Capacidad para comprender la animación audiovisual en su contexto histórico y cultural	saber	A1 A2
Conocimiento de estilos, corrientes y técnicas en animación audiovisual	saber saber facer	A1 A2 A8
Capacidad para comprenderlas relaciones entre libro ilustrado y animación audiovisual	saber saber facer	A1 A3 A7 A9
Capacidad para convertir una imagen fija en una secuencia de imágenes	saber saber facer	A3 A4 A15
capacidad para crear y desarrollar un storyboard	saber saber facer	A12

**Contidos**

Tema	
------	--



-Historia de la animación -	□ la animación antes del cine. El desarrollo del cine y comienzos de la animación. Época de esplendor. Influencias de la televisión y la animación japonesa. La animación experimental.
-Fundamentos de la animación-	- el cuadro a cuadro. Técnica de Stop-Motion. La ilusión de movimiento. Del libro ilustrado a la animación audiovisual.
-Técnicas de animación tradicional	-dibujos, arena-oleo, recortables, soporte de película, objetos o marionetas, etc.
-Storyboard:	- fases y planteamiento. Hojas de registro. Dibujos, planificación de la película.
-fundamentos y morfología del movimiento.	- Movimiento versus animación. Análisis y caracterización de personajes. El <input type="checkbox"/> timing <input type="checkbox"/> .
-Puesta a punto para una grabación.	- Preparación de la iluminación, personajes, fondos, etc.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Estudios/actividades previas	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales e/ou simuladas.	3	0	3

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

### Metodología docente

	Descripción
Sesión magistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá el visionado cinematográfico necesario para una formación profesional.
Trabajos de aula	los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Los alumnos realizarán prácticas de iluminación, movimiento de figuras, planificación de escenas, etc.
Estudios/actividades previas	El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente por el profesor, desde el comienzo de éste, hasta su finalización.

### Avaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales e/ou simuladas.	Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	100%

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Bibliografía. Fuentes de información

Brierton, Tom, **stop-motion armature machining**, McFarland y Comp,  
 Brierton, Tom, **stop-motion filming and performance**, McFarland y Comp.,  
 Muybridge, Eadward, **animal in motion**, Cover Publications, New York,  
 Muybridge, Eadward, **The human figure in motion**, Cover Publications, New York,  
 Gabriele Lucci, **animación (diccionarios del cine)**, Electa,  
 Patmore, Chris:, **Curso completo de animación**, Ed. Acanto,  
 Quiroz, Coelho et al., **Animation Now!-**, Taschen,  
 Taylor, Richard, **enciclopedia de técnicas de animación**, Ed. Acanto,  
 Wells, Paul, **fundamentos de la animación**, Parramon,  
 Whitaker, Harold y John Halas, **timing for animation**, Burrerworth Heinemann,  
 Lord, Peter, **cracking animation**, Thames y Hudson,



**DATOS IDENTIFICATIVOS****Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico**

Asignatura	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M058V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Lengua	Galego			
Impartición				
Departamento	Didácticas especiais			
Coordinador/a	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Profesorado	Couto Palmeiro, Juan Luis			
Correo-e	coutopalmeiro@yahoo.es			
Web				
Descrición general				

**Competencias de titulación**

Código	
A1	Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
A18	Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
A19	Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
A25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
B1	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con el estudio

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento básico sobre lectura y la maduración lectora del individuo	saber	A1
Capacidad para comprender los procesos cognitivos en la lectura de texto e imágenes	saber	A2
capacidad para valorar los distintos contextos de aplicación didáctica del libro ilustrado	saber saber hacer	A19
capacidad para crear recursos didácticos en torno al libro ilustrado	saber saber hacer	A18 A24
Capacidad para utilizar el libro ilustrado en diversos contextos de ocio	Saber estar / ser saber hacer	A25 B1
	Saber estar / ser	

**Contidos**

Tema	
Evolución psicológica y maduración lectora	Estadios evolutivos y desarrollo de proceso lector en la educación obligatoria
Mediación y animación a la lectura	Concepto de mediación cultural. La mediación del profesor en el fomento de la lectura. Animación a la lectura en las diferentes etapas del sistema educativo.
Libro ilustrado en la enseñanza formal	Cómo se analizan las ilustraciones en los libros de texto en la educación formal. Análisis y crítica de la ilustración en función de variables como la edad y el contexto social
Planteamientos didácticos y creación de recursos didácticos aplicables al libro ilustrado	Aplicación de distintas metodologías de libro ilustrado: proyectos, centro de interés, etc.
Libro ilustrado y nuevas formas de ocio	El libro ilustrado como una nueva forma de utilización del tiempo de ocio desde la primera infancia hasta la adolescencia.

**Planificación**

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Saídas de estudio/prácticas de campo	4.5	4.5	9
Sesión maxistral	16.5	16.5	33
Trabajos de aula	12	24	36
Presentacións/exposicións	4	8	12
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	12	24	36
Probos de resposta curta	4	20	24

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

### Metodoloxía docente

	Descripción
Saídas de estudio/prácticas de campo	Los/as alumnos/as visitarán un aula/centro de educación infantil, primaria y secundaria y analizarán los libros ilustrados.
Sesión maxistral	El profesorado presentará los temas básicos del programa fomentando la participación activa de alumnado
Trabajos de aula	Cada una de las clases magistrales tendrá asociadas una serie de actividades a desarrollar, bien individualmente o en grupo, dentro del aula.
Presentacións/exposicións	Los alumnos por grupos, presentarán una investigación sobre los diversos libros que se están trabajando en las aulas hoy en día
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	De forma individualizada se trabajarán actividades en las que los alumnos tendrán que demostrar la creatividad y el sentido crítico en referencia a libro ilustrado

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feedback sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos
Saídas de estudio/prácticas de campo	Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feedback sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos
Presentacións/exposicións	Estas actividades tendrán una atención personalizada por parte del profesorado ya que el alumno tanto a través de tutorías grupales como individualizadas, recibirá feedback sobre la realización de los ejercicios. Del mismo modo también se personalizará las instrucciones para la salida a los centros y los protocolos y requisitos para la presentación de proyectos y trabajos

### Avaliación

	Descripción	Calificación
Saídas de estudio/prácticas de campo	Se presentará una ficha de investigación elaborada por el propio grupo donde se recogerán los aspectos más importantes de la visita a los centros	10%
Trabajos de aula	En el mismo dossier de las actividades autónomas se presentarán también todos aquellos trabajos que se vayan realizando en las aulas	5%
Presentacións/exposicións	Cada alumno individualmente presentará un proyecto donde se diseñe una sesión de trabajo cuyo material principal sea un libro ilustrado	25
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	Cada alumno presentará un dossier con todas aquellas actividades que se realicen individualmente fuera del aula	10%
Probos de resposta curta	Se hará una prueba de respuestas cortas sobre la temática teórico-práctica de seminario	50%

### Otros comentarios sobre la Evaluación

#### Bibliografía. Fontes de información

Escorza Nieto, José, **Madurez Lectora**, PPU,



<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>O Libro Ilustrado: Proceso Creativo</b>				
Asignatura	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Lengua Impartición	Castelán			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodriguez, Jose			
Profesorado	Chavete Rodriguez, Jose García Freijeiro, Ana Belén Mejuto Rial, Eva María Olmos Pastor, Roger			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se profundiza en todos los aspectos de la ilustración desde las exigencias empresariales hasta la creación material de un libro o album ilustrado			

### Competencias de titulación

Código	Descripción
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
A6	Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
A10	Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
A11	Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
A12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.

### Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
capacidad para ilustrar un texto y crear textos a partir de imágenes	saber	A2
	saber hacer	A3
capacidad para establecer relaciones dialógicas entre un texto plástico y un texto literario	saber	A6
	saber hacer	A7
capacidad para desarrollar un storyboard de texto e imágenes	saber	A10
	saber hacer	A12
capacidad para emplear técnicas pictóricas y literarias diversas en la elaboración de ilustraciones y textos	saber	A11
	saber hacer	
capacidad para elegir la técnica literaria y pictórica adecuada para producir textos e ilustraciones	saber	A7
	saber hacer	A10

### Contidos

Tema	Contenido
1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación autor-editor-ilustrador.</li> <li>- Lectura y comprensión del texto propuesto.</li> <li>- Edad a la que está dirigido el proyecto.</li> <li>- Como enfocar los personajes, colores, composición En general.</li> <li>- Tiempo del que disponemos para realizar el proyecto. Organización.</li> <li>- Selección de la técnica que usaremos.</li> <li>- Documentación.</li> <li>a) Internet. Búsqueda y almacenamiento de imágenes.</li> <li>b) Con tu propia cámara o tu bloc de dibujo. Análisis.</li> </ul>

2. DISEÑO DE PROTAGONISTAS Y ESCENARIOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Enfrentarse a la página en blanco. Primeros apuntes.</li> <li>- La inspiración, fuentes que nos puedan iluminar el camino.</li> <li>- A la búsqueda un estilo, el ilustrador como individuo propio.</li> <li>- Definición de los personajes. Psicologías y conductas.</li> <li>- El color y su semiótica.</li> <li>- El paisaje, recursos que nos pueden ofrecer los fondos para intensificar la situación de la escena o los sentimientos de los personajes.</li> <li>- La imagen definitiva, ir más allá del texto, no ser un mero acompañante, dar al espectador nuestro propio punto de vista a través de la imagen</li> </ul>
3. STORYBOARD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esbozos de todas las páginas. Idea global del proyecto.</li> <li>- Separación de escenas. Paginación.</li> <li>- Estudio de las composiciones de cada página.</li> <li>- La sugerencia, a veces el recurso más inteligente.</li> <li>- Pequeñas historias paralelas como recurso enriquecedor del álbum.</li> <li>- Diseño, maquetación, producción, conocer los procedimientos industriales que van a influir en nuestro trabajo.</li> <li>- Cubierta, guardas, etc. Cómo sacarles partido.</li> </ul>
4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas de ilustración: ¿qué nos ofrecen cada una de ellas?</li> <li>- Preparación del entorno del ilustrador.</li> </ul>

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Presentacións/exposicións	0	37	37
Estudos/actividades previos	0	12	12
Probas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

### Metodoloxía docente

	Descripción
Sesión maxistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Trabajos de aula	Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, storyboard, maquetación, edición, etc.
Presentacións/exposicións	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.
Estudos/actividades previos	El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

### Avaliación

	Descripción	Calificación
Presentacións/exposicións	Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	60%
Probas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre que ha superado las competencias que no ha superado durante el curso	40%

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Bibliografía. Fontes de información

ARNHEIM, Rudolf (1974) *Arte y percepción visual*. Madrid. Alianza, 1982

AUMONT, Jacques (1990) *La imagen*. Barcelona: Paidós, 1992

COLOMER, T. (ed). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002

EISNER, Will (1990) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002

GARCÍA PADRINO, Jaime (2004) *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (Arcadia; 9)

VIGOTSKI, L.S. (1982) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal, 1986

---

## **Recomendacións**

### **Otros comentarios**

La asistencia es obligatoria. La evaluación es continua, por lo que se perderá esta condición cuando el alumno falte a las clases de manera injustificada y continuada. Solo tendrá derecho al examen final en el cual tendrá que presentar todos los trabajos pedidos por el profesor a lo largo del cuatrimestre.

---



**DATOS IDENTIFICATIVOS****Proceso de Animación Audiovisual II**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 1º	Cuatrimestre 2C
Lengua Impartición	Lengua Impartición			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Alonso Romera, Maria Sol			
Profesorado	Alonso Romera, Maria Sol Suarez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web	Web			
Descripción general	Curso de carácter eminentemente practico orientado al conocimiento y manejo de las herramientas de edición y composición videográficas para la realización y montaje de animación 2D			

**Competencias de titulación**

Código	Código		
A1	Conocer el objeto y finalidad dela Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.		
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.		
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual		
A4	Conocer y manejar instrumentos, recursos y métodos para la producción creativa y artística, la planificación e implementación educativa y la difusión y comercialización del Libro Ilustrado y la Animación audiovisual		
A6	Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.		
A7	Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual		
A11	Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura□)		
A12	Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.		
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales		
A14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual		
A15	Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual		
A16	Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.		
A23	Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable		
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y crativas		
A25	Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor		
A26	Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.		

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidad para desarrollar secuencias de imágenes a partir de la interpretación de imágenes fijas	saber saber facer	A1 A11
Capacidad para proyectar y realizar bocetos y maquetas	saber saber facer	A1 A6 A11
Capacidad para convertir un libro ilustrado en una animación audiovisual	saber saber facer	A2 A7 A12 A13 A14

Capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual	saber saber hacer	A2 A7 A12 A13 A14
Conocimiento del proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	saber saber hacer Saber estar / ser	A2 A3 A4 A15 A16 A23 A24 A25 A26

### Contidos

Tema	
1-Elementos Base del Montaje.	Uso y significado.
2-Articulación del espacio-tiempo:	Raccords de movimiento, de mirada y de tiempo; elipsis.
3-Plástica del Montaje.	-Uso estructural del sonido. -Elementos para un Montaje experimental
4-Proceso de edición y montaje en la producción audiovisual. Programas de edición de vídeo: Programas específicos de composición: Programas específicos de animación:	-Adobe Premier y Final Cut. -Adobe After Effects -Dragon

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	18	0	18
Trabajos de aula	76	102	178
Presentacións/exposicións	0	74	74
Estudos/actividades previos	0	24	24
Probas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	6	0	6

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

### Metodoloxía docente

	Descripción
Sesión maxistral	Todos los contenidos necesarios para capacitar al alumnado serán planteados dentro del aula por medios audiovisuales e informáticos.
Trabajos de aula	Organizada la docencia de forma práctica, se centra en el proceso de montaje y edición de una animación, en sincronización con el resto de asignaturas, de forma que el alumno complete el ciclo completo de una producción dentro de los trabajos de aula.
Presentacións/exposicións	los alumnos tendrá que realizar trabajos dirigidos por los profesores que posteriormente tendrán que ser presentados al conjunto del alumnado.
Estudos/actividades previos	El alumnado tendrá que complementar los contenidos impartidos en el aula con la consulta de manuales y bibiografía específica recomendada por el profesorado

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	El profesorado estará constantemente pendiente de la realización y evolución de los trabajos realizados dentro del aula, potenciando las capacidades propias del alumno a través de comentarios y correcciones.

### Avaliación

	Descripción	Calificación
Presentacións/exposicións	Todos los trabajos realizados durante el curso son evaluados en presencia del alumno, conociendo la cualificación la tiene a lo largo de todos los períodos del curso	60%

Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales e/ou simuladas. Todas las capacidades del programa que no han sido superadas a lo largo del curso, tienen la oportunidad de serlo gracias a pruebas prácticas o teóricas 40%

---

## Otros comentarios sobre la Evaluación

---

### Bibliografía. Fuentes de información

VILLAIN; D., "El Montaje", Cátedra. Signo e imagen,  
GARCÍA JIMÉNEZ; J., "Narrativa Audiovisual", Cátedra.,  
DANCYGER; K., "Técnicas de edición en cine y vídeo", Gedisa.,  
LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L., "Cómo pensar el cine", Signo e imagen.,  
ZUNZUNEGUI; S., "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen", Cátedra.,  
JACKSON, CHRIS, ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS, ANAYA MULTIMEDIA,  
MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS., CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD), ANAYA MULTIMEDIA,  
VV.AA., AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL), ANAYA MULTIMEDIA,  
WELLS, PAUL., Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo, (PARRAMON EDICIONES, S.A.),

-VILLAIN; D. "El Montaje". Cátedra. Signo e imagen. Madrid 2000.

-GARCÍA JIMÉNEZ; J. "Narrativa Audiovisual". Cátedra. Madrid 2003.

-DANCYGER; K. "Técnicas de edición en cine y vídeo". Gedisa. Barcelona 2001.

-LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT; J.L. "Cómo pensar el cine". Signo e imagen. Madrid 2003.

-ZUNZUNEGUI; S. "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen". Cátedra. Madrid 2004.

MEYER, TRISH y MEYER, CHRIS. CREACION DE GRAFICOS ANIMADOS CON AFTER EFFECTS (MEIDOS DIGIT ALES Y CREATIVIDAD). ANAYA MULTIMEDIA 2008

WELLS, PAUL. Fundamentos De La Animacion: Un Libro Imprescindible Sobre La Animación De Dibujos: La Preparación, Las Técnicas Y Su Evolución En El Tiempo. (PARRAMON EDICIONES, S.A.)

---

## Recomendaciones

---

**DATOS IDENTIFICATIVOS****Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual**

Asignatura	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual			
Código	P01M058V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1º	2C
Lengua Impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Valverde Garcia, Alberto			
Profesorado	Valverde Garcia, Alberto			
Correo-e				
Web				
Descripción general	Esta asignatura capacitará para conocer y realizar un proceso de edición y postproducción audiovisual. Los programas más importantes y todo lo referente a efectos especiales			

**Competencias de titulación**

Código			
A2	Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.		
A3	Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual		
A13	Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales		
A14	Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual		
A15	Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual		
A17	Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual		
A20	Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.		
A24	Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas		

**Competencias de materia**

Resultados previstos en la materia	Tipología	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de los procedimientos de la edición audiovisual	saber	A13 A14
Conocimiento de los tratamientos avanzados de la imagen digital	saber saber hacer	A13 A14
Conocimiento del vocabulario informático profesional	saber	A13 A14
Capacidad para aplicar recursos informáticos al proceso de edición y postproducción audiovisual	saber saber hacer	A2 A3 A15 A17 A20 A24

**Contidos**

Tema		
Principios generales de posproducción de vídeo y animación	Formatos de animación y de vídeo. Compresores Conversión de archivos de Flash a archivos de vídeo digital	
Introducción al software de posproducción de vídeo Adobe After Effects	After Effects: animación After Effects: rotoscopia After Effects: corrección de fondos After Effects: corrección del color After Effects: uso del canal alfa After Effects: efectos especiales	

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión maxistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Obradoiros	0	49	49
Pruebas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

<b>Metodoloxía docente</b>	
	Descripción
Sesión maxistral	Los contenidos teóricos se impartirán a la totalidad del alumnado con medios audiovisuales y se incluirá la docencia directa de los programas informáticos.
Trabajos de aula	Los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en la Guía Docente bajo la supervisión del profesor.
Obradoiros	Los alumnos a lo largo del curso tendrán que realizar trabajos que posteriormente los presentarán individualmente o en grupo al resto de sus compañeros.

<b>Atención personalizada</b>	
Metodoloxías	Descripción
Trabajos de aula	El profesorado estará siempre a disposición del alumno en todas aquellas tareas de aula que se programen. Los trabajos son supervisados diariamente desde el comienzo, hasta su finalización.

<b>Avaliación</b>		
	Descripción	Calificación
Pruebas prácticas, de ejecución de tarefas reais e/ou simuladas.	Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que realizar una prueba práctica y/o teórica de aquellos trabajos no realizados durante el curso.	100%

### **Otros comentarios sobre la Evaluación**

### **Bibliografía. Fontes de información**

### **Recomendacións**