



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

belasartes.uvigo.es

Equipo decanal

Decana

Silvia García Gonzalez
silviagarcia@uvigo.es

Vicedecana de organización académica

Susana Cendán Caaveiro
scendan@uvigo.es

Vicedecano de relaciones internacionales

Carlos Tejo Veloso
internacional.bbaa@uvigo.es

Vicedecano de Imagen y Calidad

Marcos Dopico Castro
mdopico@uvigo.es

Secretaría académica

Ana María Suárez Mariño
sacba@uvigo.es

Secretaría del Decanato

Maximino Villaverde Rodríguez
sdfba@uvigo.es

Secretaría de alumnado

Jefa de administración

María del Pilar Lores Baena

Puesto Base

Alberto Mariño García

Teléfono: 986801805

Fax: 986801883

secfba@uvigo.es

Horario de atención al público de 9:00 a 14:00 h

Biblioteca

Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes

La Biblioteca de Bellas Artes forma parte del conjunto de la Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV) por lo que se regirá por el Reglamento de la BUV aprobado en Junta de Gobierno el 27 de febrero de 2002 y por la Normativa de Préstamo.

Fondos

La Biblioteca de Bellas Artes cuenta con treinta y ocho títulos de publicaciones periódicas y diecinueve mil títulos de monografías, la mayoría de acceso directo en la sala.

Servicios

Lectura en sala.

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

El usuario tendrá a su disposición en la sala una fotocopiadora 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.

Técnicos especialistas

Berta Gosende Vidal (turno de mañana)

Ana Celia Rodríguez Buján (turno de tarde)

Dirección

Facultad de Bellas Artes

Calle Maestranza, 2

36002 Pontevedra

España

Teléfono

986 801 836

Correo electrónico

presbel@uvigo.es

Horario

Lunes a viernes de 8.30 h a 20.45 h

Catálogo

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

 http://biblio.cesga.es/search*gag

Redes sociales

 <https://twitter.com/bibbelas>

 <https://www.pinterest.com/bibbelas/>

Biblioteca Central del Campus de Pontevedra

Dirección

Faultad de Ciencias Sociales

Campus Universitario
36005 Pontevedra
España

Teléfono

986 802 006

Correo electrónico

dirbcp@uvigo.es

Subdirección

986 801 996

subdibcp@uvigo.es

Hemeroteca

986 801 996

hembcp@uvigo.es

Referencia

986 802 001

refbcp@uvigo.es

Catalogación

986 802 001

cata1bcp@uvigo.es

Préstamo

986 802 002

presbcp@uvigo.es

Laboratorios y talleres

Talleres multiusos

Técnicos especialistas responsables

Fernando Portasany Fernández

Eduardo Calzado Díaz

Horario

Lunes a viernes de 10.00 h a 17.00 h



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

Maquinaria y herramienta para el trabajo en metal: herramienta de corte, plegado, soldadura, taladro, etc.

Taller de madera

Maquinaria y herramienta para el trabajo de la madera: escuadradoras, sierras de disco y cinta, cepilladora, taladros de columna, etc.

Taller de cerámica

Hornos cerámicos, tornos y otros medios para el trabajo en barro y la cerámica.

Taller de plástico

Espacio adecuado para aplicar procesos con plásticos y resinas. Maquinaria y herramienta para manipulación de plásticos.

Taller de vaciado y otros procedimientos

Espacio adecuado para la manipulación de escayola y materiales similares.

Taller de microfusión

Espacio para técnicas de moldeo especiales, dotado de instalaciones de microfusión.

Taller de serigrafía

Infraestructura y maquinaria para la serigrafía: realización de pantallas por medios fotomecánicos, sistemas informáticos, distintos medios de estampación.

Aula de internet

A aula de internet está asistida por un becario de la Universidad de Vigo. 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.



Laboratorio de fotografía y vídeo

Técnico especialista responsable

Andrés Pinal Rodríguez

Espacio de capacidad media. Dotado de diferentes medios de iluminación continua y de flash, tanto zenital como de suelo, móviles y regulables de forma centralizada. Dispone de paredes con aislamiento acústico y de paneles móviles para la elaboración de cromas.



Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual

Asignaturas

Curso 1

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 de la Imagen Plástica**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Plástica			
Código	P01M058V01101			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción	(*)se establecerán las bases plásticas de la imagen, desde sus procesos materiales mas generales hasta los general mas específicos. Recursos técnicos y soportes			

Competencias

Código	
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C4	(*)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
C5	(*)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.
C11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura□)
C13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
C21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
C26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.
D2	(*)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
D4	(*)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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
conocimiento de procedimientos de dibujo, pintura y modelado	C11
capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	C4
	C11
capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	C11
	C26
capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	C21
	C26
	D2
	D4
capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	C2
	C5
Iluminación de maquetas y objetos. Tratamientos fotográficos	C4
	C13
Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.	C20

Contenidos

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
Salidas de estudio/prácticas de campo	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Sesión magistral	9	0	9
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

Metodologías

	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
Salidas 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
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.
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.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentaciones/exposiciones	Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	75	C2 D2 C4 D4 C5 C11 C13 C20 C21 C26
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o 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	C11 C13 C20 C21 C26

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 2º CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia-:

15 de *Enero 2016.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

15 de Julio 2016

Fuentes de información

varios autores, **Apuntes de Clase,**

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de la Imagen Digital**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Digital			
Código	P01M058V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

Competencias

Código	
C13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
C25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
C26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
(*)Conocimiento básico de funcionamiento de un ordenador, sistemas operativos y software	C13 C14
(*)Conocimiento de color digital, imágenes en mapa de bits e imágenes vectoriales	C13 C14
(*)Conocimiento de vocabulario en imagen digital, formatos y procesos digitales	C13 C14
(*)Capacidad para digitalizar, manipular y guardar imágenes digitales	C13 C14
(*)Capacidad de tratamiento técnico y expresivo de imágenes digitales fijas y en movimiento	C20 C24 C25 C26

Contenidos

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 magistral	15	0	15
Trabajos de aula	35	0	35

Trabajos tutelados	0	80	80
Estudios/actividades previos	0	20	20

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

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	Clase teórica con apoyo de documentación de los programas informáticos a usar en las clases prácticas: photoshop y Flash
Trabajos de aula	Exposición de los conceptos fundamentales de imagen digital y animación (*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 previos	(*El alumno tendrá que documentarse para complementar conocimientos impartidos en el aula.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajos tutelados	Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100	C13 C14 C20 C24 C25 C26

Otros comentarios sobre la Evaluación

La evaluación se basa en 4 apartados:

- 1 . Dominio de los programas informáticos del proceso de animación
- 2 - Aplicación de los principios básicos de la animación
- 3 - Calidad Técnica de las animaciones
- 4 - Calidad artística

CONVOCATORIA COMÚN 1º *Cuatrimestre

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia-:

15 de Enero 2016.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

15 de Julio 2016

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				
El Proceso Literario				
Asignatura	El Proceso Literario			
Código	P01M058V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.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	
Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
C10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
C19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
C21	(*)Capacidad para esforzarse en ser reflexivo en el trabajo en general.
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
D1	(*)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
D2	(*)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

Resultados de aprendizaje	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
(*)Lenguaje, estructura y género: pilares básicos de la creación literaria	C1 C6
(*)Historia de la literatura infantil	C1 C6 C7
(*)Literatura infantil tradicional: estructuras, fórmulas, motivos	C1 C6 C9 C10 C19 C21
(*)Literatura infantil moderna: realidad y fantasía, intertextualidad, recursos gráficos.	C1 C6 C7 C9 C10 C19 C21 C24

(*)Creación de textos literarios (poéticos, narrativos, dramáticos)

C9
C10
C24
D1
D2

(*)Adaptación del texto literario al lenguaje cinematográfico.

C1
C2
C6
C9
C10

Contenidos

Tema

(*)a) Teoría	(*)1.1 Formas 1.2 Estructuras 1.3 Géneros
1. Creación literaria	
(*)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 magistral	20	0	20
Trabajos de aula	22	70	92
Talleres	5	30	35
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)servirá como apoyo 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
Trabajos de aula	(*)Cada alumno tendrá que elaborar una serie de trabajos relativos a la creación de textos literarios, dirigidos al Libro Ilustrado, así como su adaptación a un lenguaje audiovisual.
Talleres	(*)Los alumnos de forma individual o en grupo trabajarán con el profesor en la elaboración de textos y en la ejercitación de la estructura narrativa.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	

Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje

Trabajos 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 trabajos, y posteriormente se publicará su calificación.	75	C1 C2 C6 C7 C9 C10 C19 C21 C24	D1 D2
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o 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

CONVOCATORIA COMÚN 1º *Cuatrimestre

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

15 de *Enero 2016.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

15 de Julio 2016

Fuentes de información

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

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**El Proceso Plástico Secuencial**

Asignatura	El Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M058V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
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

Código	
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C4	(*)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
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
(*)conocimientos teóricos sobre la historia de la ilustración y el álbum ilustrado.	C8
(*)Conocimiento de conceptos básicos en ilustración: procedimientos, técnicas...	C2 C3
(*)conocimiento de una estructura secuencial de ilustraciones: orden espacial y temporal de las imágenes	C3 C7
(*)capacidad para comprender la relación entre una secuencia de ilustraciones y un destinatario específico	C2 C3 C7
(*)capacidad para crear y editar un libro ilustrado	C7 C12
(*)conocimiento del proceso de producción de un libro ilustrado	C2 C3 C4
(*)competencia para el análisis y valoración del álbumes ilustrados	C7 C8

Contenidos

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
Trabajos de aula	27	40	67
Presentaciones/exposiciones	0	10	10
Sesión magistral	20	50	70
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxías

	Descrición
Trabajos 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
Presentaciones/exposiciones	(*)El alumnado, finalizados los trabajos prácticos y teóricos presentarán sus resultados al conjunto de la clase, que serán analizados y discutidos en todos sus permenores
Sesión magistral	(*)Será impartida con apoyo multimedia todos los contenidos de la materia

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Trabajos de aula	

Evaluación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o teóricas en la que demuestre las competencias y capacidades desarrolladas durante el curso.	(*)El alumno tendrá que realizar una prueba práctica y teórica en la que demuestre las competencias y capacidades desarrolladas durante el curso.	75	C2
		25	C3
			C4
			C7
	Por el trabajo realizado durante el curso		C8
	Por el examen final		C12

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1º CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

15 de Enero 2016.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

10 de Julio 2016

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual I**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M058V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
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

Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C4	(*)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
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C8	(*)Capacidad para analizar y contextualizar los principales hitos de la historia del Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C9	(*)Capacidad para aplicar los métodos de adaptación del texto literario y plástico a un formato audiovisual
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
C15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de procedimientos básicos en animación audiovisual	C1 C7
Capacidad para comprender la animación audiovisual en su contexto histórico y cultural	C1 C2
Conocimiento de estilos, corrientes y técnicas en animación audiovisual	C1 C2 C8
Capacidad para comprender las relaciones entre libro ilustrado y animación audiovisual	C1 C3 C7 C9
Capacidad para convertir una imagen fija en una secuencia de imágenes	C3 C4 C15
capacidad para crear y desarrollar un storyboard	C12

Contenidos

Tema	
-Historia de la animación -	□ la animación antes del cine. El desarrollo del cine y comienzos de la animación. Epoca 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, ojetos 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 previos	0	12	12
Presentaciones/exposiciones	0	37	37
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

Metodologías

	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 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
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	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o 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

CONVOCATORIA COMÚN 1º Cuatrimestre

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

15 de Enero 2016.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

15 de Julio 2016

Fuentes de información

Brierton, Tom, **stop-motion armature machining**, McFarland y Comp,
 Brierton, Tom, **stop-motion filming and performance**, McFarland y Comp.,
 Muybridge, Eadweard, **animal in motion**, Cover Publications, New York,

Muybridge, Eadweard, **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,

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico**

Asignatura	Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M058V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general				

Competencias

Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C18	(*)Capacidad para interpretar la legislación vigente en Literatura infantil y Animación audiovisual.
C19	(*)Capacidad para interesarse por la realidad social circundante.
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
C25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
D1	(*)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

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento básico sobre lectura y la maduración lectora del individuo	C1
Capacidad para comprender los procesos cognitivos en la lectura de texto e imágenes	C2
capacidad para valorar los distintos contextos de aplicación didáctica del libro ilustrado	C19
capacidad para crear recursos didácticos en torno al libro ilustrado	C18 C24 C25
Capacidad para utilizar el libro ilustrado en diversos contextos de ocio	D1

Contenidos

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
Salidas de estudio/prácticas de campo	4.5	4.5	9

Sesión magistral	16.5	16.5	33
Trabajos de aula	12	24	36
Presentaciones/exposiciones	4	8	12
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	12	24	36
Pruebas de respuesta corta	4	20	24

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

Metodologías

Metodologías	Descripción
Salidas 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 magistral	(*)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.
Presentaciones/exposiciones	(*)Los alumnos por grupos, presentarán una investigación sobre los diversos libros que se están trabajando en las aulas hoy en día
Resolución de problemas y/o 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

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	
Salidas de estudio/prácticas de campo	
Presentaciones/exposiciones	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Salidas 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%	
Presentaciones/exposiciones	(*)Cada alumno individualmente presentará un proyecto donde se diseñe una sesión de trabajo cuyo material principal sea un libro ilustrado	25	
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	(*)Cada alumno presentará un dossier con todas aquellas actividades que se realicen individualmente fuera del aula	10%	
Pruebas de respuesta corta	(*)Se hará una prueba de respuestas cortas sobre la temática teórico-práctica de seminario	50%	

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 2º CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

1 de Junio 2016

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

10 de Julio 2016

Fuentes de información

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

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS				
El Libro Ilustrado: Proceso Creativo				
Asignatura	El Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua				
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
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	
Código	
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C10	(*)Capacidad para dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico.
C11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.

Resultados de aprendizaje	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Capacidad para ilustrar un texto y crear textos a partir de imágenes	C2 C3
capacidad para establecer relaciones dialógicas entre un texto plástico y un texto literario	C6 C7
capacidad para desarrollar un storyboard de texto e imágenes	C10 C12
capacidad para emplear técnicas pictóricas y literarias diversas en la elaboración de ilustraciones y textos	C11
capacidad para elegir la técnica literaria y pictórica adecuada para producir textos e ilustraciones	C7 C10

Contenidos	
Tema	
(*)1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	(*)- Relación autor-editor-ilustrador. - Lectura y comprensión del texto propuesto. - Edad a la que está dirigido el proyecto. - Como enfocar los personajes, colores, composición En general. - Tiempo del que disponemos para realizar el proyecto. Organización. - Selección de la técnica que usaremos. - Documentación. a) Internet. Búsqueda y almacenamiento de imágenes. b) Con tu propia cámara o tu bloc de dibujo. Análisis.

(*)2. DISEÑO DE PROTAGONISTAS Y ESCENARIOS	(*)- Enfrentarse a la página en blanco. Primeros apuntes. - La inspiración, fuentes que nos puedan iluminar el camino. - A la búsqueda un estilo, el ilustrador como individuo propio. - Definición de los personajes. Psicologías y conductas. - El color y su semiótica. - El paisaje, recursos que nos pueden ofrecer los fondos para intensificar la situación de la escena o los sentimientos de los personajes. - 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
(*)3. STORYBOARD	(*)- Esbozos de todas las páginas. Idea global del proyecto. - Separación de escenas. Paginación. - Estudio de las composiciones de cada página. - La sugerencia, a veces el recurso más inteligente. - Pequeñas historias paralelas como recurso enriquecedor del álbum. - Diseño, maquetación, producción, conocer los procedimientos industriales que van a influir en nuestro trabajo. - Cubierta, guardas, etc. Cómo sacarles partido.
(*)4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIONES DEFINITIVAS	(*)- Técnicas de ilustración: ¿qué nos ofrecen cada una de ellas? - Preparación del entorno del ilustrador.

Planificación

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

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	(*)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.
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.
Estudios/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	

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentaciones/exposiciones	(*)Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	60%	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o 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

CONVOCATORIA COMÚN 2º *CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:

1 de Junio 2016.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

10 de Julio 2016

Fuentes de información

Recomendaciones

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual II**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Alonso Romera, María Sol			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Curso de carácter eminentemente práctico, orientado al conocimiento y manejo de técnicas experimentales, herramientas de edición y composición videográficas para la creación de Animación 2D.			

Competencias

Código	
C1	(*)Conocer el objeto y finalidad de la Literatura infantil y la Animación audiovisual, y sus realizaciones creativas y artísticas más representativas.
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C4	(*)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
C6	(*)Capacidad para distinguir las características que definen y perfilan el texto literario, plástico y cinematográfico.
C7	(*)Capacidad para identificar los elementos que caracterizan el Libro ilustrado y la Animación audiovisual
C11	(*)Capacidad para crear imágenes planas (dibujo, pintura)
C12	(*)Capacidad para desarrollar un storyboard para un Libro ilustrado y una Animación audiovisual.
C13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
C16	(*)Capacidad para proyectar a distintos canales de comercialización el Libro ilustrado y la Animación audiovisual.
C23	(*)Capacidad para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas
C25	(*)Capacidad para verificar que el trabajo profesional sea innovador y guiado siempre por un espíritu emprendedor
C26	(*)Capacidad para defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
El alumnado adquirirá capacidad para desarrollar secuencias de imágenes a partir de la interpretación de imágenes fijas.	C1 C2 C4 C7 C11 C12 C13 C14
El alumnado adquirirá capacidad para proyectar y realizar esbozos y maquetas	C2 C4 C6 C7 C11 C14

El alumnado adquirirá capacidad para convertir un libro ilustrado en una animación audiovisual	C1 C2 C6 C7 C12 C13 C14 C24
El alumno adquirirá capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual	C2 C7 C12 C13 C14 C23 C24 C25 C26
El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26

Contenidos

Tema	
1-Elementos fundamentales del Montaje Audiovisual	Uso y significado
2-Articulación del Espacio y el Tiempo en la creación audiovisual.	Raccords de movimiento, de mirada y de tiempo y acción.
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.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	18	0	18
Trabajos de aula	76	102	178
Presentaciones/exposiciones	0	74	74
Estudios/actividades previos	0	24	24
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	6	0	6

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

Metodologías

	Descripción
Sesión magistral	Todos los contenidos necesarios para capacitar al alumnado serán expuestos 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 materias, de forma que el alumno complete el ciclo completo de una producción dentro de los trabajos de aula.
Presentaciones/exposiciones	Los alumnos tendrá que realizar trabajos dirigidos por los profesores que posteriormente tendrán que ser presentados al conjunto del alumnado.
Estudios/actividades previos	El alumnado tendrá que complementar los contenidos impartidos en el aula con la consulta de manuales y bibliografía 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.

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Presentaciones/exposiciones	Todos los trabajos realizados durante lo curso son evaluados en presencia del alumno, conociendo qué calificación tiene a lo largo de todos los períodos del curso. Los trabajos serán presentados públicamente por el alumnado para su evaluación, al término de cada proceso implicado en su desarrollo y creación. Resultados de aprendizaje evaluados: -El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual.	60	C2 C3 C4 C15 C16 C23 C24 C25 C26
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Todas las capacidades del programa que no fueron superadas a lo largo del curso, tienen la oportunidad de serlo gracias a pruebas prácticas o teóricas. El alumnado presentará al final del Cuatrimestre un proyecto de Animación completo y una Memoria de producción del mismo. Resultados de aprendizaje evaluados: El alumno adquirirá capacidad para crear y editar un proyecto de animación audiovisual -El alumnado conocerá el proceso de producción de un proyecto de animación audiovisual	40	C2 C3 C4 C7 C12 C13 C14 C15 C16 C23 C24 C25 C26

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 2º CUATRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia - Prueba de Evaluación Final de la materia:

6 de Junio 2017.

Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

11 de Julio 2017

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 Animación: 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 y Postproducción Audiovisual**

Asignatura	Proceso de Edición y Postproducción Audiovisual			
Código	P01M058V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a				
Profesorado	Chavete Rodríguez, José			
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

Código	
C2	(*)Conocer los procesos creativos y artísticos, educativos y de enseñanza-aprendizaje, para la producción del libro ilustrado y Animación audiovisual.
C3	(*)Conocer y resolver dificultades específicas de los procesos de producción, enseñanza-aprendizaje, difusión y comercialización del libro ilustrado y la animación audiovisual
C13	(*)Capacidad para usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C14	(*)Capacidad para operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C15	(*)Capacidad para producir un libro ilustrado y una animación audiovisual
C17	(*)Capacidad para programar y organizar recursos humanos, técnicos y económicos en la producción de un Libro ilustrado y una Animación audiovisual
C20	(*)Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.
C24	(*)Capacidad para ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de los procedimientos de la edición audiovisual	C13 C14
Conocimiento de los tratamientos avanzados de la imagen digital	C13 C14
Conocimiento del vocabulario informático profesional	C13 C14
Capacidad para aplicar recursos informáticos al proceso de edición y postproducción audiovisual	C2 C3 C15 C17 C20 C24

Contenidos

Tema	
(*)Principios generales de postproducción 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 postproducción 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

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	9	0	9
Trabajos de aula	38	51	89
Talleres	0	49	49
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	3	0	3

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

Metodologías	
	Descripción
Sesión magistral	(*)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.
Talleres	(*)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	

Evaluación			
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o 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	C2 C3 C13 C14 C15 C17 C20 C24

Otros comentarios sobre la Evaluación
CONVOCATORIA COMÚN 2º CUATRIMESTRE:
 Fecha Final Entrega Trabajos Materia -Prueba de Evaluación Final de la materia:
1 de junio 2016.
 Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, suspensos o no presentados en la CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):
9 de Julio 2016

Fuentes de información

Recomendaciones