



Facultade de Belas Artes

Localización e contacto

Facultade de Belas Artes de Pontevedra

R/ Maestranza, 2
36002 Pontevedra

986 80 18 00

bbaa@uvigo.es

belasartes.uvigo.es

Equipo decanal

Decano

Juan Carlos Meana Martínez
dfba@uvigo.es

Vicedecana de organización académica

Paloma Cabello Pérez
pcabello@uvigo.es

Vicedecana de cultura e relacións institucionais

Silvia García González
silviagarcia@uvigo.es

Vicedecano de calidade

Fernando Suárez Cabeza
fscabeza@uvigo.es

Secretaría académica

Ana María Suárez Mariño
sacba@uvigo.es

Secretaría do Decanato

Maximino Villaverde Rodríguez
sdfba@uvigo.es

Tlf: 986 801 806

Fax: 986 801 883

Calendario Escolar

1.- O período lectivo do curso académico comprenderá do día **21** de setembro de 2009 ao **30** de xullo de 2010. O mes de agosto non será lectivo.

2.- As actividades académicas comezarán e rematarán nas datas seguintes:

Primeiro cuatrimestre: inicio: **21** de setembro de 2009 /remate: **3** de febreiro de 2010.

Segundo cuatrimestre: inicio: **4** de febreiro de 2010 / remate: **7** de xuño de 2010.

3.- Cando estea previsto a realización de probas de avaliación os/as estudantes en cada curso académico terán dereito a dúas oportunidades quedando o calendario recomendado de probas de avaliación organizado en tres períodos:

Datas das probas de avaliación

Primeiro cuatrimestre entre o **21** de xaneiro e o **3** de febreiro de 2010.

Segundo cuatrimestre entre o **25 de maio** ao **7** de xuño de 2010.

Xullo entre os días **1** ao **15** de xullo de 2010.

4.- As clases interromperanse dende o día **21** de decembro de 2009 ata o día **8** de xaneiro de 2010 (ambos os dous incluídos), os días **15** e **16** de febreiro e dende o día **27** de marzo ao **5** de abril de 2010 (ambos os dous incluídos).

5.- Terá carácter festivo o día **28** de xaneiro de 2010 (celebración do patrón da Universidade). Posuirán o mesmo carácter os días das festas oficiais do Estado, da Comunidade Autónoma e, en cada Campus, os días das festas locais.

6.- Así mesmo, terá carácter festivo a data da festa do Centro, San Ero, o venres 7 de maio

Secretaría de alumnado

Xefa de administración

María del Pilar Lores Baena

Posto Base

Monserrat Vila Costas

Teléfono: 986801805

Fax: 986801883

secfba@uvigo.es

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

Biblioteca

Horario: Luns a venres de 8:30 a 20:30h salvo verán, semana santa e nadal.

A Biblioteca de Belas Artes forma parte do conxunto da Biblioteca Universitaria de Vigo (BUV) polo que se rexerá polo Regulamento da BUV aprobado en Xunta de Goberno o 27 de febreiro de 2002 e pola Normativa de Préstamo. Conta con cincuenta e cinco títulos de publicacións periódicas e nove mil seiscientos títulos de monografías, a maioría de acceso directo na sala.

Dirección:

Biblioteca da Facultade de Belas Artes

Rúa Maestranza, 2

36002 Pontevedra

Teléfono:

986 80 18 36

Correo electrónico:

presbel@uvigo.es

Técnicos especialistas de biblioteca

Ana Prieto Bereijo (quenda de mañá)
Ana Cecilia Rodríguez Buján (quenda de tarde)

Páxina web da Biblioteca da Universidade de Vigo:

www.uvigo.es/biblioteca

Catálogo da Biblioteca da Universidade de Vigo:

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

O catálogo recolle tódolos fondos da Biblioteca da Universidade de Vigo e pódese consultar a través de internet.

Servizos

Lectura en sala

Préstamo a domicilio de fondos bibliográficos de tódala Biblioteca Universitaria

Reproducción de documentos: para reproducir los documentos da biblioteca que non poidan ser prestados. O usuario terá á súa disposición na sala unha fotocopiadora de tarxeta dependente do servizo de reprografía da facultade.

Os servizos máis especializados (como o acceso a internet para buscas bibliográficas, consulta asistida en bases de datos, etc...) así como a dirección, xestión e coordinación de tódalas bibliotecas do Campus de Pontevedra atópanse na Biblioteca Central do Campus.

Biblioteca Central do Campus de Pontevedra

Campus A Xunqueira
(Edificio Fac. de Ciencias Sociais)
36005 - Pontevedra

Laboratorios e obradoiros

Obradoiros multiusos

Horario durante o curso académico: De luns a venres de 9:00 a 21:00 h.

Técnicos especialistas responsables:

Fernando Portasany
Eduardo Calzado Díaz.

Estes talleres están a cargo de técnicos especialistas que supervisan e apoian o traballo de investigadores e estudantes, proporcionando o asesoramento técnico necesario. Os talleres están dotados de ferramenta de man e maquinaria específicas.

Taller de Metal

Taller de Madeira

Taller de Cerámica

Taller de Plástico

Taller de Outros Materiales

Aula de internet

A Aula Informática está asistida por un bolseiro da UVI. Nela os estudantes dispoñen de equipamentos informáticos para a realización de traballos e de acceso a Internet para consultas relacionadas cos seus estudos.

Laboratorio de audiovisuais

O laboratorio de Audiovisuais está destinado á investigación e á docencia. Dispón de quince postos dotados con equipamentos de edición dixital.

Laboratorio de informática

O laboratorio de Informática está destinado á investigación e á docencia. Dispón de vinte postos dotados con equipamentos informáticos para edición de imaxe dixital, 3D, deseño de páxinas Web e tratamento fotográfico dixital.

Laboratorio de Técnicas gráficas

Técnico especialista responsable:

José Angel Zabala Maté.

O laboratorio de Técnicas gráficas está destinado á docencia e investigación. Dispón de instalacións para gravado calcográfico, serigrafía, etc..

Laboratorio de fotografía

Técnico especialista responsable:

Andrés Pinal Rodríguez

Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual

Materias

Curso 1

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
P01M058V01101	Fundamentos da Imaxe Plástica	1c	6
P01M058V01102	Fundamentos da Imaxe Dixital	1c	6
P01M058V01103	O Proceso Literario	1c	6
P01M058V01104	O Proceso Plástico Secuencial	1c	6
P01M058V01105	Proceso de Animación Audiovisual I	1c	6
P01M058V01201	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagóxico	2c	6
P01M058V01202	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo	2c	6
P01M058V01203	Proceso de Animación Audiovisual II	2c	12
P01M058V01204	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos da Imaxe Plástica**

Materia	Fundamentos da Imaxe Plástica			
Código	P01M058V01101			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José García Ariza, Alberto José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
conocimiento de procedimientos de dibujo, pintura y modelado	saber	A11
capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	saber facer	A4 A11
capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	saber facer	A11 A26
capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	saber facer	A21 A26 B2 B4
capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	saber saber facer	A2 A5
iluminación de maquetas y objetos. Tratamientos fotográficos	saber saber facer	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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Traballos de aula	38	51	89
Saídas de estudo/prácticas de campo	0	12	12
Presentacións/exposicións	0	37	37
Sesión maxistral	9	0	9
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Traballos de aula	los alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas en el Programa docente baixo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, modelado de figuras en plastilina, silicona, moldes, etc
Saídas de estudo/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

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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

	Descrición	Cualificación
Presentacións/exposicións	Los trabajos que los alumnos presentan individualmente, o en grupo, ante sus compañeros, serán evaluados por los profesores de la asignatura	75%
Probas prácticas, de execución 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	25%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

15 de Enero 2015.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

9 de Xullo 2015

Bibliografía. Fontes de información

varios autores, **Apuntes de Clase**,

Recomendacións

Outros 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**

Materia	Fundamentos da Imaxe Dixital			
Código	P01M058V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología 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 creativas
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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	15	0	15
Traballos de aula	45	0	45

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

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Clase teórica con apoio de documentación e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc.
Traballos de aula	El alumnado desenvolverá 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.
Traballos 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

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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.

Avaliación

Descrición	Cualificación
Traballos tutelados Realización de animaciones sencillas como aplicación de los conceptos explicados en clase	100

Outros comentarios sobre a Avaliación

La evaluación es continua, por lo que aquellos alumnos que falten a clase se entiende que renuncian a este tipo de evaluación. Tienen derecho al la Prueba final, en la que tiene que presentar, previamente, todos los trabajos que se han pedido a lo largo del Curso. La fecha de dicha entrega es el día 19 de julio. Su recuperación se efectuará con la entrega de los trabajos no aprobados, el día 10 de julio.

Bibliografía. Fontes 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,

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS				
O Proceso Literario				
Materia	O Proceso Literario			
Código	P01M058V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Couto Palmeiro, Juan Luís			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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
Adatación 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	20	0	20
Traballos de aula	22	70	92
Obradoiros	5	30	35
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxía docente

	Descrición
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 trabajos relativos a la creación de textos literarios, dirigidos al Libro Ilustrado, así como su adaptación a un lenguaje audiovisual.
Obradoiros	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

Metodoloxías	Descrición
--------------	------------

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 trabajo creativo, tutelando su desarrollo hasta la finalización del mismo. Se ha creado un sistema de tutorías y consultas fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.

Avaliación		
	Descrición	Cualificación
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 trabajos, y posteriormente se publicará su calificación.	75%
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Todos los alumnos deberán realizar una prueba final que consistirá en un trabajo práctico, pudiendo tener una parte teórica.	25%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

13 de Enero 2015

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

14 de Xullo 2015

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

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS**O Proceso Plástico Secuencial**

Materia	O Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M058V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Debuxo Dpto. Externo Informática Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Dopico Castro, Marcos García Freijeiro, Ana Belén Mejuto Rial, Eva María			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web	http://193.147.87.250/efront			
Descrición xeral	Os contidos desta materia proporcionan ao alumno un achegamento ás problemáticas e ás tecnoloxías que permiten desenvolver contido dixital en particular de carácter gráfico, cada vez máis dinámicos, interactivos, adaptables e baseados nas posibilidades que ofrece Internet. O alumno traballará con conceptos de produción dixital como xeometría 3D, cámaras, iluminación e texturado que lle permitirán crear escenas dixitais. Tamén se traballará no espazo imaxe coa finalidade de coñecer as ferramentas que permitan a creación de interfaces e contidos complementarios e de promoción. Por último, mediante ferramentas de edición profundarase na produción de contido videográfico, o manexo de formatos dixitais e o workflow asociado aos novos procesos de produción, distribución, intercambio e consumo.			

Competencias de titulación

Código	
A11	Capacidade para crear imáxenes planas (dibujo, pintura)
A23	Capacidade para valorar la formación continua, entendiendo el trabajo creativo y artístico como una tarea inacabada y siempre mejorable
A25	Capacidade 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
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
B3	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones (y los conocimientos y las razones últimas que las sustentan) a públicos especializados y no especializados de un modo claro sin ambigüedades
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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
CE1: Capacidade para a integración de tecnoloxías, aplicacións, servizos e sistemas propios da Exeñería Informática, con carácter xeralista, e en contextos máis amplos e multidisciplinares.		A11
CE13: Capacidade para empregar e desenvolver metodoloxías, métodos, técnicas, programas de uso específico, normas e estándares de computación gráfica.		A23
CE15: Capacidade para a creación e explotación de entornos virtuais, e para a creación, xestión e distribución de contidos multimedia.		A25
CT1: Desenvolver un espírito innovador e emprendedor		B1
CT2: Capacidade para a dirección de equipos e organizacións		B2
CT3: Capacidade de liderazgo		B3

CT4: Capacidade de comunicar coñecemento e conclusións a públicos especializados e non especializados, de maneira oral e escrita.

B4

CT5: Capacidade de traballo en equipo

CT6: Habilidades de relacións interpersonales

CT7: Capacidade de razoamento crítico e creatividade

CT8: Responsabilidade e compromiso ético no desempeño da actividade profesional

CT9: Respeto e promoción dos dereitos humanos, os principios democráticos, os principios de igualdade entre homes e mulleres, de solidariedade, de accesibilidade universal e deseño para todos.

CT10: Orientación á calidade e á mellora continua

CT11: Capacidade de aprendizaxe autónomo

CT12: Capacidade para resolver problemas en entornos novos ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos ou multidisciplinares.

CT13: Capacidade para integrar coñecementos e enfrentarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información incompleta.

Contidos

Tema

1. Presentacións e Contido Coherente	1.1 Crear ideas, non diapositivas 1.2 Crear diagramas 1.3 Elementos visuais 1.4 Todo Vale ? 1.5 A estrutura revela o contido
2. 3D Studio Max	2.1 Introducción 2.2 Navegación e Visualización 2.3 Creación, Selección e Modificación 2.4 Transformacións 2.5 Cámaras e efectos de Iluminación 2.6 Materiais
3. Imaxes	3.1 Conceptos Básicos 3.2 Axustes sobre a imaxe 3.3 Ferramentas de Debuxo 3.4 Rotulación e uso de Capas
4. Vídeo	4.1 Conceptos Básicos 4.2 Manexo do Tempo 4.3 Fragmentos de Vídeo. Transicións 4.4 Titulación e Conceptos Avanzados

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Presentacións/exposicións	2	5	7
Prácticas en aulas de informática	27.5	34.5	62
Sesión maxistral	20.5	5.5	26
Traballos e proxectos	0	55	55

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Presentacións/exposicións	Os alumnos, normalmente en grupo, deberán realizar unha exposición das presentacións propostas en clase ao resto dos seus compañeiros. Cada grupo exporá os aspectos máis relevantes do tema da súa presentación, o cal será comentado polos seus compañeiros con axuda do profesor.
Prácticas en aulas de informática	As prácticas centraranse na utilización de aplicacións informáticas que permitan a creación, deseño e experimentación sobre contidos dixitais de distintas natureza. Cubriranse contornas bidimensionais e tridimensionais e tanto de natureza discreta como as imaxes, como de natureza continua como o vídeo. As prácticas desenvólvese en base a exercicios e casos prácticos a resolver. Non será necesaria a presenza do alumno para a súa realización. As horas de traballo persoal do alumno referidas a este particular, serán utilizadas por parte do alumno para finalizar os exercicios prácticos propostos en clase e o desenvolvemento dos contidos específicos necesarios para o traballo final.

Sesión maxistral	<p>Presentación dos conceptos básicos da creación de contidos dixitais. Exporanse os conceptos nos que se fundamenta a Infografía por computador, e os ámbitos de aplicación e uso da mesma en diferentes áreas do coñecemento humano.</p> <p>Abordarase a creación de escenas tanto de elementos bidimensionais como de natureza tridimensionai, así como os distintos procesos que teñen asociados a súa creación.</p> <p>Recóllense de forma detallada as técnicas e os mecanismos máis habituais para a xeración de gráficos por computador.</p>
------------------	--

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	A atención personalizada, individual ou en grupo, realizarase tanto no aula durante o desenvolvemento das prácticas, como nas horas de tutorías e nos accesos On-Line que se leven a cabo.
Prácticas en aulas de informática	A atención personalizada, individual ou en grupo, realizarase tanto no aula durante o desenvolvemento das prácticas, como nas horas de tutorías e nos accesos On-Line que se leven a cabo.
Presentacións/exposicións	A atención personalizada, individual ou en grupo, realizarase tanto no aula durante o desenvolvemento das prácticas, como nas horas de tutorías e nos accesos On-Line que se leven a cabo.
Probas	Descrición
Traballos e proxectos	A atención personalizada, individual ou en grupo, realizarase tanto no aula durante o desenvolvemento das prácticas, como nas horas de tutorías e nos accesos On-Line que se leven a cabo.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Presentacións/exposicións	Neste apartado avaliaranse todos os aspectos relacionados coa actitude, capacidade, calidade, etc, das resentaciones realizadas polos alumnos. Tamén se valorará a atención e participación demostrada polo alumno nas presentacións dos seus compañeiros.	20
Prácticas en aulas de informática	A avaliación dos coñecementos asociados á Sesión Maxistral e ás Prácticas de en aulas de Informática avalíanse conxuntamente. A avaliación ao alumno realizarase mediante exames. As probas que conformen o exame poderán ser tipo test, cuestións, desenvolvemento e/ou exercicios en función da parte do temario que se estea avaliando. Permitirá avaliar as seguintes competencias específicas: A11, A23, A25, e as competencias transversais desde a B1 a B13 ambas inclusive.	20
Sesión maxistral	A avaliación dos coñecementos asociados á Sesión Maxistral e ás Prácticas de en aulas de Informática avalíanse conxuntamente. A avaliación ao alumno realizarase mediante exames. As probas que conformen o exame poderán ser tipo test, cuestións, desenvolvemento e/ou exercicios en función da parte do temario que se estea avaliando. Permitirá avaliar as seguintes competencias específicas: A11, A23, A25, e as competencias transversais desde a B1 a B13 ambas inclusive.	20
Traballos e proxectos	Todos os alumnos deberán realizar un traballo ou proxecto final da materia. O proxecto realizarase de forma individual. O traballo final consistirá na creación dun proxecto orixinal que conterá unha escena con contido *tridimensional interactivo desenvolvida coas ferramentas utilizadas no desenvolvemento das sesións prácticas.. A idea do traballo final será proposta ao profesor para a súa aceptación. Este requisito é necesario para que o traballo sexa válido. A idea do traballo poderán ser modificada, a petición do alumno, sempre que haxa un tempo razoable entre a petición de modificación e a data final de entrega do traballo. Permitirá avaliar as seguintes competencias específicas: A11, A23, A25, e as competencias transversais desde a B1 a B13 ambas inclusive.	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

Os exames oficiais da materia de Sistemas Gráficos Interactivos desenvolverase nas datas e horarios publicados na páxina web da Escola Superior de Enxeñaría Informática (ESEI) na sección do Máster en Enxeñaría Informática (MEI). Todas as datas de exame que figuran no sistema de avaliación son as aprobadas pola Xunta de Centro da ESEI. En caso de erro ao transcribilas, a válida é a aprobada oficialmente e publicada no calendario de exames da ESEI.

Todos os alumnos están obrigados a realizar e/ou presentar as probas necesarias para calcular a cualificación que

corresponda ás notas NF_Teoría, NF_Presentacións e NF_Proxecto que se describen a continuación. Os alumnos que non realizasen as probas asociadas con NF_Teoría terán a cualificación de Non Presentado. Os alumnos que non presentasen os traballos asociados a NF_Proxecto ou as presentacións asociadas a NF_Presentacións, serán cualificados coa nota calculada segundo detállase a continuación, se esta nota é inferior a 4. No caso de que a nota calculada sexa superior a 4 a cualificación de Nota_Final será 4.

O desenvolvemento da materia ao longo do curso presenta de forma paralela fundamentos teóricos e manexo de ferramentas de creación de contidos dixitais.

Os fundamentos teóricos presentaranse ao longo das sesións teóricas previstas nos horarios do centro. A avaliación realizarase ao final do cuadrimestre mediante un exame.

O desenvolvemento da materia ao longo do curso presenta técnicas básicas na realización de contidos dixitais de carácter gráfico. O tratamento dixital de contidos 2D e 3D, desde a súa creación ata a súa edición, modificación e publicación serán presentados de forma teórica pero é na práctica onde está o verdadeiro valor do manexo destas técnicas.

O desenvolvemento de contidos bidimensionais e tridimensionais desenvolverase ao longo das prácticas en aulas de informática durante todo o cuadrimestre. Os contidos prácticos están totalmente relacionados cos fundamentos teóricos presentados nas sesións maxistras, por esta razón, presentaranse de forma sincronizada. Os contidos organízanse en "prácticas" de duración variable e o seu desenvolvemento poderá requirir unha ou varias sesións. As prácticas serán desenvolvidas de forma individual polo alumno e deberán ser entregadas ao profesor para a súa corrección ao longo do curso, unha vez finalizadas e nos prazos previstos na planificación da materia. En ningún caso, a entrega efectiva dunha práctica superará en máis dunha semana á data prevista para a súa finalización.

AVALIACIÓN

A resolución totalmente satisfactoria de todas as prácticas previstas, NF_Prácticas representarán unha nota máxima de 2 puntos sobre os 10 puntos totais que pode obter como nota final un alumno. A entrega das prácticas é necesaria para poder optar a esta puntuación aínda que non é un requisito obrigatorio para aprobar a materia.

A nota NF_Presentacións representa unha nota máxima de 2 puntos sobre os 10 puntos totais que pode obter como nota final un alumno. É necesario que TODOS os alumnos, á marxe de presencialidade ou non, realicen as 2 presentacións previstas durante o desenvolvemento da materia.

Os alumnos deberán facer un exame ao final do cuadrimestre, o cal, cubrirá aspectos relacionados cos fundamentos teóricos e prácticos da materia. O exame poderá conter preguntas tipo test, cuestións e exercicios. O cálculo da nota final asociada a este exame, NF_Teoría, será valorada entre 0 e 10 representando un 40% da Nota_Final. En caso de aprobar será liberatorio durante o ano académico que foi superada a parte. NF_Teoría non poderá ser inferior a 4 para superar a materia.

A avaliación do traballo ou proxecto final, NF_Proxecto, realizarase sobre 10 e terá en conta aspectos técnicos, estéticos, gramaticales, e todos aqueles relacionados coa obtención de código de calidade técnica. Os traballos serán realizados de forma individual. NF_Proxecto non poderá ser inferior a 4 para superar a materia.

Neste sentido o cálculo final da nota realizarase seguindo a seguinte forma:

$$\text{Nota_Final} = *NF_Teoría*20\% + *NF_Proxecto*40\% + *NF_Prácticas + *NF_Presentacións$$

Onde NF_* >= 4; Excepto *NF_Prácticas.

A nota correspondente a NF_Prácticas só poderá ser obtida durante o proceso de avaliación continua e no caso de que o alumno teña valoración 0 neste apartado esa será a nota que constará durante o ano académico en curso para ese apartado.

Os alumnos que se presenten en segunda convocatoria só o terán que facer as partes non superadas sen detrimento de o indicado no parágrafo anterior.

Os alumnos que queiran superar a materia de forma NON PRESENCIAL poderán aprobar a materia superando as probas expostas segundo a descrición anterior para obter a NF_Teoría, NF_Presentacións e NF_Proxecto. A nota relativa a NF_Prácticas poderase obter seguindo os pasos descritos nos parágrafos anteriores do mesmo xeito que farán os alumnos PRESENCIAIS. Para todos os alumnos habilitarase unha conta de usuario na plataforma de e-learning da materia mediante a cal se presentarán de forma telemática as prácticas propostas.

Todos os alumnos deberán porse en contacto co profesor responsable da materia para obter o seu usuario de acceso á plataforma. No caso dos alumnos que opten pola modalidade NON PRESENCIAL a conta de usuario e o proxecto final deberanse asignar nas 6 primeiras semanas desde o comezo do curso. Esta asignación realizarase por parte do profesor responsable e a petición expresa do alumno mediante escrito asinado por ambas as partes.

A evaluación correspondente á convocatoria extraordinaria de fin de carreira ajustarase ós mesmos parámetros descritos anteriormente na modalidade PRESENCIAL e na NO PRESENCIAL.

Bibliografía. Fontes de información

Alberto Cairo, **El arte funcional**, 2011,

Daniel Marcelo Sergio Venditti, **Autodesk 3ds Max 2014**, 2013,

Nancy Duarte, **Slide:ology**, 2011,

Nancy Duarte, **resonancia**, 2012,

Alberto Rodríguez Rodríguez, **Proyectos de animación 3D**, 2010,

Adobe Press, **Photoshop CC Diseño y Creatividad**, 2013,

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Proceso de Animación Audiovisual I				
Materia	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M058V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Pinal González, Andrés			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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. 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 timing.
-Puesta a punto para una grabación.	- Preparación de la iluminación, personajes, fondos, etc.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	9	0	9
Traballos de aula	38	51	89
Estudos/actividades previos	0	12	12
Presentacións/exposicións	0	37	37
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxía docente

	Descrición
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.
Traballos 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.
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
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.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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. Se ha creado un sistema de tutorías y consultas ON-LINE fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Probas prácticas, de execución 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	100%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUATRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

15 de Enero 2015.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

10 de Xullo 2015

Bibliografía. 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 alt., **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 do Proxecto Didáctico-Pedagógico**

Materia	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M058V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 1	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Couto Palmeiro, Juan Luís			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral				

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.
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 crativas
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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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 le 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. Analisis 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Saídas de estudo/prácticas de campo	4.5	4.5	9
Sesión maxistral	16.5	16.5	33
Traballos de aula	12	24	36
Presentacións/exposicións	4	8	12
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	12	24	36
Probas de resposta curta	4	20	24

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Saídas de estudo/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
Traballos 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 exercicios de forma autónoma	De forma individualizada se trabajarán actividades en las que los alumnos tendrán que demostrar la e/ou exercicios de forma creatividade y el sentido crítico en referencia a libro ilustrado

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas e/ou exercicios 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 feed-back 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, Se ha creado un sistema de tutorías y consultas fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.
Saídas de estudo/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 feed-back 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, Se ha creado un sistema de tutorías y consultas fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.
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 feed-back 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, Se ha creado un sistema de tutorías y consultas fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.

Avaliación		
	Descrición	Cualificación
Saídas de estudo/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%
Traballos 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 exercicios de forma autónoma	Cada alumno presentará un dossier con todas aquellas actividades que se realicen individualmente fuera del aula	10%
Probas de resposta curta	Se hará una prueba de respuestas cortas sobre la temática teórico-práctica de seminario	50%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

15 de Maio 2014.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

14 de Xullo 2014

Bibliografía. Fontes de información

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

Recomendacións

DATOS IDENTIFICATIVOS				
O Libro Ilustrado: Proceso Creativo				
Materia	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M058V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José García Freijeiro, Ana Belén Mejuto Rial, Eva María Olmos Pastor, Roger			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
capacidad para ilustrar un texto y crear textos a partir de imágenes	saber saber facer	A2 A3
capacidad para establecer relaciones dialógicas entre un texto plástico y un texto literario	saber saber facer	A6 A7
capacidad para desarrollar un storyboard de texto e imágenes	saber saber facer	A10 A12
capacidad para emplear técnicas pictóricas y literarias diversas en la elaboración de ilustraciones y textos	saber saber facer	A11
capacidad para elegir la técnica literaria y pictórica adecuada para producir textos e ilustraciones	saber saber facer	A7 A10

Contidos

Tema	Contido
1. PRIMER CONTACTO CON EL PROYECTO	<ul style="list-style-type: none"> - 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	9	0	9
Traballos de aula	38	51	89
Presentacións/exposicións	0	37	37
Estudos/actividades previos	0	12	12
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxía docente

	Descrición
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.
Traballos 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

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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. Se ha creado un sistema de tutorías y consultas ON-LINE fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
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 execución 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%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

15 de Maio 2014.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

14 de Xullo 2014

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

Outros 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				
Materia	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M058V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	1	2c
Lingua de impartición				
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Alonso Romera, María Sol			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Curso de carácter eminentemente práctico, orientado ao coñecemento e manexo de técnicas experimentais, ferramentas de edición e composición videográficas para a creación de Animación 2D.			

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
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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Capacidade para desenvolver secuencias de imaxes a partir da interpretación de imaxes fixas.	saber saber facer	A1 A11
Capacidade para proxectar e realizar esbozos e maquetas	saber saber facer	A1 A6 A11
Capacidade para converter un libro ilustrado nunha animación audiovisual	saber saber facer	A2 A7 A12 A13 A14

Capacidade para crear e editar un proxecto de animación audiovisual	saber saber facer	A2 A7 A12 A13 A14
Coñecemento do proceso de produción dun proxecto de animación audiovisual	saber saber facer Saber estar / ser	A2 A3 A4 A15 A16 A23 A24 A25 A26

Contidos

Tema	
1-Elementos fundamentais da Montaxe Audiovisual	Uso e significado
2-Articulación do Espazo e o Tempo na creación audiovisual.	Raccords de movemento, de mirada e de tempo e acción.
3-Plástica da Montaxe.	-Uso estrutural do Son. -Elementos para unha Montaxe experimental.
4-Proceso de Edición e Montaxe na produción audiovisual.	Programas de edición de vídeo. Programas específicos de composición. Programas específicos de animación.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	18	0	18
Traballos de aula	76	102	178
Presentacións/exposicións	0	74	74
Estudos/actividades previos	0	24	24
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	6	0	6

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Todos os contidos necesarios para capacitar ao alumnado serán expostos dentro da aula por medios audiovisuais e informáticos.
Traballos de aula	Organizada a docencia de forma práctica, céntrase no proceso de montaxe e edición dunha animación, en sincronización co resto de materias, de forma que o alumno complete o ciclo completo dunha produción dentro dos traballos de aula.
Presentacións/exposicións	Os alumnos terá que realizar traballos dirixidos polos profesores que posteriormente terán que ser presentados ao conxunto do alumnado.
Estudos/actividades previos	O alumnado terá que complementar os contidos impartidos na aula coa consulta de manuais e bibliografía específica recomendada polo profesorado

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	O profesorado estará constantemente pendente da realización e evolución dos traballos realizados dentro da aula, potenciando as capacidades propias do alumno a través de comentarios e correccións.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Presentacións/exposicións	Todos os traballos realizados durante o curso son avaliados en presenza do alumno, coñecendo que cualificación ten ao longo de todos os períodos do curso	60
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Todas as capacidades do programa que non foron superadas ao longo do curso, teñen a oportunidade de selo grazas a probas prácticas ou teóricas	40

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

9 de xuño 2015.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

9 de Xullo 2015

Bibliografía. Fontes 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.),

Recomendacións

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

Materia	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual			
Código	P01M058V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 1	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Valverde García, Alberto			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	Esta asignatura capacitará para conocer y realizar un proceso de edición y postproducción audiovisual. Los programas mas 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 na materia	Tipoloxía	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	9	0	9
Traballos de aula	38	51	89
Obradoiros	0	49	49
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	0	3

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

Metodoloxía docente

	Descrición
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.
Traballos 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.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos 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. Se ha creado un sistema de tutorías y consultas ON-LINE fuera del horario lectivo que se puede utilizar a lo largo de todo el día. Además existe un horario de tutorías presenciales que se publica antes del comienzo del curso.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Probas prácticas, de execución 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%

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE:

Data Final Entrega Traballos Materia -Proba de Avaliación Final da materia-:

15 de Maio 2014.

A súa recuperación efectuarase coa entrega dos traballos non aprobados, suspensos ou non presentados na

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (XULLO):

14 de Xullo 2014

Bibliografía. Fontes de información

Recomendacións