



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

Facultad 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
P01M160V01101	Fundamentos de la Imagen Plástica	1c	6
P01M160V01102	Fundamentos de la Imagen Digital	1c	6
P01M160V01103	El Proceso Literario	1c	6
P01M160V01104	El Proceso Plástico Secuencial	1c	6
P01M160V01105	Proceso de Animación Audiovisual I	1c	6
P01M160V01201	El Libro Ilustrado: Proceso Creativo	2c	6
P01M160V01202	Proceso de Animación Audiovisual II	2c	12
P01M160V01203	Proceso de Edición y Posproducción Audiovisual	2c	6
P01M160V01204	Fundamentos del Proyecto Didáctico-Pedagógico	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de la Imagen Plástica**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Plástica			
Código	P01M160V01101			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Fernández Serrano, Jacobo García Ariza, Alberto José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	se establecerán las bases plásticas de la imagen, desde sus procesos materiales mas generales hasta los mas específicos. Recursos técnicos y soportes			

Competencias

Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
B3	Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.
C6	- Crear imágenes planas (dibujo, pintura)
D5	- Defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
conocimiento de procedimientos de dibujo, pintura y modelado	A6 A1 A6 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D6 D6 D6 D6
capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	B4
capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	B3
capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	C6
capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	C18 D6 D6 D6 D6 D6 D6

Iluminación de maquetas y objetos. Tratamientos fotográficos.	A6
Capacidad para apreciar favorablemente el trabajo en equipo.	A6
	A6
	A6
	A6
	B4
	C6
	C18
	D6
	D6
	D5
	D6
	D6
CT5-Defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.	A6
	D5

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
diseño de personajes	caracterización, adecuación literaria, expresividad.
nuevas tecnologías	dibujo, escaneado, tratamiento color informático.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	5	0	5
Estudio de casos/análisis de situaciones	30	0	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	13	0	13
Prácticas autónomas a través de TIC	0	100	100
Portafolio/dossier	2	0	2

*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. Los alumnos matriculados en docencia no presencial tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Estudio de casos/análisis de situaciones	se verán los distintos tipos de ilustración y como hay que enfrentarse a la planificación de una escena, basándose en un texto.
Resolución de problemas y/o ejercicios	los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Pinturas, dibujos, diseño de personajes, etc. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Prácticas autónomas a través de TIC	El alumnado tendrá abierta constantemente la comunicación a través de las TIC, para consultas y asesoramiento de los trabajos y ejercicios propuestos

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. Las pinturas, tintas, acuarelas y dibujos realizadas en el aula tienen un trato personalizado de corrección directa mientras se realiza el trabajo. Los alumnos matriculados en docencia no presenciales tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Resolución de problemas y/o ejercicios	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. Las pinturas, tintas, acuarelas y dibujos realizadas en el aula tienen un trato personalizado de corrección directa mientras se realiza el trabajo. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.

Evaluación

Descripción	Calificación Resultados de Formación y Aprendizaje
Portafolio/dossierEl porfolio contendrá una muestra de los mejores trabajos realizados durante el curso. Serán evaluados por los profesores de la asignatura	100

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE: 15 ENERO 2018

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 6 DE JULIO 2018

Los alumnos que no superen la totalidad de la asignatura o parte de ella, tendrán que entregar los ejercicios propuestos durante e curso, o aquellos pendientes en junio.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

profesor asignatura, **apuntes de clase**,

Recomendaciones

Otros comentarios

La asistencia es obligatoria para el alumno adscrito a la docencia presencial. En el caso de docencia no presencial, el alumno tendrá una comunicación fluida con el profesor, quien le informará de los trabajos, fechas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

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.

El horario de esta asignatura son los martes de 14:00 h. a 19:00 h. Las tutorías se realizan a continuación de la clase, en el mismo espacio de docencia. Además, la comunicación a través del correo y redes sociales está siempre disponible, sean alumnos presenciales, o especialmente alumnos no presenciales (ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS**Fundamentos de la Imagen Digital**

Asignatura	Fundamentos de la Imagen Digital			
Código	P01M160V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
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	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
B3	Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.
C8	- Usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales
C9	- Operar con diversas técnicas de animación audiovisual
D3	- 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
Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.	A6
	A1
	A6
	A6
	A6
	A6
	B4
	C18
	D6

-Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.	A6 A6 A6 A6 B4 B4 B4 B3 B4 B4 B4 B4 B4 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6
Usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales	C18 C8
Operar con diversas técnicas de animación audiovisual	A6 A6 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C9 C18 D6 D6 D6 D6 D6
Ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas.	B4 B4 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D3

Contenidos

Tema	
formatos de imagen.	Photoshop
software de creación y tratamiento de imágenes fijas:	
software de creación y tratamiento de imágenes animadas:	-técnica de rotoscopia y su aplicación a imágenes animadas
principios básicos de animación 2D	Animación por fotograma clave - Uso de máscaras en animación - Ciclo de animación. Ciclorama - Vectorización de dibujos y su animación

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Sesión magistral	5	0	5
Estudio de casos/análisis de situaciones	30	0	30
Resolución de problemas y/o ejercicios	13	0	13
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	0	100	100
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	2	0	2

*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 e sistemas multimedia. Exposición dos contidos da materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc. . Los alumnos no presenciales tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Estudio de casos/análisis de situaciones	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. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Resolución de problemas y/o ejercicios	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutado conforme se vaya desarrollando el programa
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutado, de forma autónoma, conforme se vaya desarrollando el programa

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Estudio de casos/análisis de situaciones	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. las animaciones realizadas en presencia del profesor, así como los ejercicios de conocimiento de los distintos programas informáticos, son constantemente corregidas en el momento del proceso.
Resolución de problemas y/o ejercicios	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno. las animaciones realizadas en presencia del profesor, así como los ejercicios de conocimiento de los distintos programas informáticos, son constantemente corregidas en el momento del proceso.

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	pruebas, ejercicios y asistencia	100	A1	B3	C8	D3
	los alumnos ONLIE: Participación y asistencia (foros, tutorías online)				C9	

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 as animaciones
- 4 - Calidad artística

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE: 17 ENERO 2018

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: 4 DE JULIO

Fuentes de información
Bibliografía Básica
Bibliografía Complementaria

SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, Ediciones de la flor, 2006

CAMARA, S., **El dibujo animado**, Parramon ediciones,

BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, Editorial: Ocho y medio,,

Recomendaciones

Otros comentarios

La asistencia es obligatoria para el alumno adscrito a la docencia presencial. En el caso de docencia no presencial, el alumno tendrá una comunicación fluida con el profesor, quien le informará de los trabajos, fechas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

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.

El horario de esta asignatura son los maiercoles de 14:00 h. a 19:00 h. Las tutorias se realizan a continuación de la clase, en el mismo espacio de docencia. Además, la comunicación a través del correo y redes sociales está siempre disponible, sean alumnos presenciales, o especialmente alumnos no presenciales (ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS				
O Proceso Literario				
Asignatura	O Proceso Literario			
Código	P01M160V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Couto Palmeiro, Juan Luís			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta materia exporá os conceptos básicos da linguaxe literaria, así como as estratexias de comprensión da literatura *infantil, o seu contexto histórico cultural, así como as relacións entre o texto literario e un destinatario específico. Ademais da adaptación do texto á linguaxe cinematográfica			

Competencias	
Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
C1	Distinguir las características del texto literario, plástico y cinematográfico.
C5	- Dominar los mecanismos de construcción del guión literario, plástico y cinematográfico
D5	- Defender permanentemente la máxima calidad del proceso creativo y artístico.

Resultados de aprendizaxe	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Linguaxe, estrutura e xénero:alicerces básicos da creación literaria.	A1
Historia da literatura infantil	A6
	A6
	A6
	A6
	B4
	B4
	B4
	B4
	C18
	D6
	D6
	D6
	D6
	D5

4. Creación de textos:	4.1 Poéticos 4.2 Narrativos 4.3 Dramáticos
5. *Adaptación do texto á linguaxe cinematográfica	5.1 *Tipologías 5.2 Métodos
*b) Práctica	1. A xogar coas palabras 2. Preparando frases e oracións 3. Para cociñar técnicas e xéneros 4. De sobremesa, un pouco de retórica

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	18	0	18
Estudo de casos/análises de situacións	30	0	30
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	100	100
Traballos e proxectos	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	exposición dos principais contidos teóricos. Os alumnos non presenciais terán a información en titoriais ou apuntamentos.
Estudo de casos/análises de situacións	desenvolvemento, por parte do alumno, de exercicios ou proxectos baixo as directrices e orientación do profesor.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	elaboración, individual e autónoma, por parte do alumno, de diversos documentos sobre a temática da materia, que inclúen procura de información, redacción...

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	as clases teñen a forma dun taller dinámico literario, onde o profesor propón a cada alumno, en público, exercicios, preguntas, creación de frases, *etc que hai que resolver, crear, relacionar, *etc no momento. O profesor personaliza estas accións con correccións directas. Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Traballos e proxectos avaliación continua	100 A1	C1 D5 C5

Otros comentarios sobre la Evaluación

Esta materia é de avaliación continua, polo cal todos os alumnos saberán o nivel de progreso que van alcanzando encada momento. Estipularanse diversas datas de entrega para os distintos traballos, e posteriormente publicarase a súa cualificación. CONVOCATORIA ORDINARIA 1º *CUADRIMESTRE: Data Final Entrega *Traballos Materia - *Proba de *Avaliación Final dá materia: -18 de Xaneiro 2018. A *súa recuperación *efectuarase *coa entrega dúas *traballos *non aprobados, suspensos *ou *non presentados *na CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (*XULLO): 5 de *Xullo 2018

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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,
 Moreno, V., **El deseo de escribir**, Pamiela,
 Morrillón 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,

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria para o alumno adscrito á docencia presencial. No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuatrimestre.

O horario desta materia son os xoves de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible, sexan alumnos presenciais, ou especialmente alumnos non presenciais (*ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS**O Proceso Plástico Secuencial**

Asignatura	O Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M160V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Lengua Impartición			
Departamento	Debuxo Dpto. Externo 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	Web			
Descripción	(*)Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las general metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis.			

Competencias

Código	Código
C1	Distinguir las características del texto literario, plástico y cinematográfico.
C2	Identificar los elementos caracterizadores del libro ilustrado y de la animación audiovisual
C3	Analizar la historia del libro ilustrado y de la animación audiovisual
D1	- Aplicar conocimientos adquiridos y capacidad de resolución de problemas a entornos nuevos y a contextos multidisciplinares

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
coñecementos teóricos sobre a historia da ilustración e o álbum ilustrado.Coñecemento de conceptos básicos en ilustración: procedementos, técnicas...	C1 C2 C3
coñecemento dunha estrutura *secuencial de ilustracións: orde espacial e temporal das *imaxes. capacidade para comprender a relación entre unha secuencia de *ilustraciónes y un destinatario específico	C1 C2 C3
capacidade para crear e editar un libro ilustrado. coñecemento do proceso de produción dun libro ilustrado. competencia para a análise e valoración do *álbumes ilustrados.	C3 D1

Contidos

Tema	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, -Cinema -Animación
3) Ilustración: teoría e historia.	-Libro ilustrado e álbum ilustrado
4) Álbum ilustrado: formato, configuración interna e *secuencialidade.	-Elementos *comunicativos dá *imaxe -*Funcións dá *imaxe non álbum. -*Análise de *álbums: clásicos e contemporáneos

5) Tipografía	-Breve introdución *á historia dá tipografía. -Anatomía dá letra e *clasificacións. -*Aplicacións básicas.
6) Ou *deseño gráfico editorial non 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
Lección maxistral	10	0	10
Resolución de problemas	38	0	38
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	100	100
Traballos e proxectos	2	0	2

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición dos principais contidos teóricos da materia con axuda de medios audiovisuais.Será impartida con apoio multimedia todos os contidos da materia. Os alumnos non presenciais terán a información en titoriais ou apuntamentos.
Resolución de problemas	Resolución de problemas e/ou exercicios. Actividades nas que se formulan problemas e/ou exercicios relacionados coa materia. Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	-Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma. O alumno debe desenvolver de forma autónoma a análise e resolución dos problemas e/ou exercicios.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Resolución de problemas	os exercicios exponse e discuten en clase. É unha docencia teórica-práctica onde o alumnado teñen unha atención personalizada ao ser corrixido, informado, respondido, de todas aquelas cuestións, problemas ou defectos que presenten os traballos presentados.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Traballos e proxectostraballos e proxectos 80%	100	C1 D1
Participación e asistencia (foros, *tutorias *online) 20%		C2 C3

Otros comentarios sobre la Evaluación

Esta materia é de avaliación continua, polo cal todos os alumnos saberán o nivel de progreso que van alcanzando encada momento. Estipularanse diversas datas de entrega para os distintos traballos, e posteriormente publicaranse a súa cualificación.CONVOCATORIA ORDINARIA 1º *CUADRIMESTRE:Data Final Entrega *Traballos Materia -*Proba de *Avaliación Final dá materia:-15 de Xaneiro 2018.A *súa recuperación *efectuarase *coa entrega dúas *traballos *non aprobados, suspensos *ou *non presentados *na CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (*XULLO):2 de *Xullo 2018

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Recomendacións

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria para o alumno adscrito á docencia presencial. No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuadrimestre.

O horario desta materia son os luns de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible, sexan alumnos presenciais, ou especialmente alumnos non presenciais (*ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual I**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M160V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptor	Creditos ECTS	Selección	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Pinal González, Andrés			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Exporanse todos os procedementos para a execución dunha animación audiovisual. A historia, evolución, *storyboards, e o proceso de execución material dunha animación.			

Competencias

Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
B3	Adquirir habilidades de aprendizaje que permitan avanzar en el conocimiento de un modo autodirigido y autónomo.
C3	Analizar la historia del libro ilustrado y de la animación audiovisual
C7	- Desarrollar un storyboard para libro ilustrado y para una animación audiovisual
C9	- Operar con diversas técnicas de animación audiovisual
D1	- Aplicar conocimientos adquiridos y capacidad de resolución de problemas a entornos nuevos y a contextos multidisciplinares

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Coñecemento de procedementos básicos en animación audiovisual.	A1
Capacidade para comprender a animación audiovisual no seu contexto histórico e cultural.	B3
Coñecemento de estilos, correntes e técnicas en animación audiovisual	C3
Capacidade para comprender as relacións entre libro ilustrado e animación audiovisual	C3
Capacidade para converter unha imaxe fixa nunha secuencia de imaxes.	C7
capacidade para crear e desenvolver un *storyboard.	C9
	D1

Contidos

Tema	
1-Historia da animación -	□ a animación antes do cinema. O desenvolvemento do cinema e comezos da animación. *Epoca de *explendor. Influencias da televisión e a animación xaponesa. A animación experimental.
2-Fundamentos da animación-	- o cadro a cadro. Técnica de Stop-*Motion. A ilusión de movemento. Do libro ilustrado á animación audiovisual.
3-*Técnicas de animación tradicional	-debuxos, area-*oleo, *recortables, soporte de película, *ojetos ou marionetas, etc.
4-*Storyboard:	- fases e formulación. Follas de *registro. Debuxos, planificación da película.
5-fundamentos e morfoloxía do movemento.	- Movemento *versus animación. Análise e caracterización de personaxes. O □*timing□.
6-Posta a punto para unha gravación.	- Preparación da iluminación, personaxes, fondos, etc.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	40	0	40
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	100	100

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	Os contidos teóricos impartiranse á totalidade do alumnado con medios audiovisuais e incluírase o *visionado cinematográfico necesario para unha formación profesional. Os alumnos non presenciais terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Traballos de aula	os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas no Programa docente baixo a supervisión do profesor. Os alumnos realizarán prácticas de iluminación, movemento de figuras, planificación de escenas, etc. Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	O alumno terá que formarse fóra da Facultade en tarefas programadas polo profesor, entre as cales se inclúen a consulta de *bibliografía específica

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	os traballos de aula proponse tipo taller. O alumno aprende a manexar *instrumentos, resinas, *plastilina, a construír bonecos, a modelos... e todo isto necesita unha atención personalizada para poder corrixir os pequenos defectos que se poidan estar a cometer

Avaliación						
	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Traballos de aula	traballos de taller de animación, ou na docencia *ONLINE, traballos realizados en casa segundo directrices do profesor.	100	A1	B3	C3 C7 C9	D1

Otros comentarios sobre la Evaluación
 CONVOCATORIA ORDINARIA 1º *CUADRIMESTRE: 16 XANEIRO 2018 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 3 DE XULLO 2018 Os alumnos que non superen a totalidade da materia ou parte dela, terán que entregar os exercicios propostos durante o curso, ou aqueles pendentes en xuño.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica
 Muybridge, Eadweard, **animal in motion**, Cover Publications, New York, 1957
 Williams, Richard, **The animator's survival kit**, faber and faber, london-new york, 2012

Bibliografía Complementaria
 Brierton, Tom, **stop-motion armature machining**, McFarland y Comp, 2002
 Brierton, Tom, **stop-motion filming and performance**, McFarland y Comp, 2002
 Muybridge, Eadweard, **The human figure in motion**, Cover Publications, New York, 1957
 Gabriele Lucci, **animación (diccionarios del cine)**, Electa, 2005
 Patmore, Chris, **Curso completo de animación**, Ed, Acanto,
 Quiroz, Coelho et al, **Animation Now!**, Taschen, 2007
 Taylor, Richard, **enciclopedia de técnicas de animación**, Ed. Acanto, 2000
 Wells, Paul, **fundamentos de la animación**, Parramon, 2006
 Whitaker, Harold y John Halas, **timing for animation**, Burrerworth Heinemann, 1981
 Lord, Peter, **cracking animation**, Thames y Hudson, 1998

Recomendacións

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria para o alumno adscrito á docencia presencial. No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuatrimestre.

O horario desta materia son os martes de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible, sexan alumnos presenciais, ou especialmente alumnos non presenciais (*ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS**O Libro Ilustrado: Proceso Creativo**

Asignatura	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M160V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua Impartición				
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 general	Profúndase en todos os aspectos da ilustración desde as esixencias empresariais ata a creación material dun libro ou *album ilustrado			

Competencias

Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
A2	Competencia Básica 2 (CB2): 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 su área de estudio.
C6	- Crear imágenes planas (dibujo, pintura)
C7	- Desarrollar un storyboard para libro ilustrado y para una animación audiovisual
D1	- Aplicar conocimientos adquiridos y capacidad de resolución de problemas a entornos nuevos y a contextos multidisciplinares

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
capacidade para ilustrar un texto e crear textos a partir de imaxes.	A1
capacidade para establecer relacións *dialóxicas entre un texto plástico e un texto literario.	A2 C6 C7
capacidade para desenvolver un *storyboard de texto e imaxes.	C6
capacidade para empregar técnicas pictóricas e literarias diversas na elaboración de ilustracións e textos.	C7
capacidade para elixir a técnica literaria e pictórica adecuada para producir textos e ilustracións	D1

Contidos

Tema	
1. PRIMEIRO CONTACTO CO PROXECTO	<ul style="list-style-type: none"> - Relación autor-editor-ilustrador. - Lectura e comprensión do texto proposto. - Idade á que está dirixido o proxecto. - Como enfocar os personaxes, cores, composición En xeral. - Tempo do que dispomos para realizar o proxecto. Organización. - Selección da técnica que usaremos. - Documentación. a) Internet. Procura e almacenamento de imaxes. *b) Coa túa propia cámara ou o teu bloc de debuxo. Análise.

2. DESEÑO DE PROTAGONISTAS E ESCENARIOS	<ul style="list-style-type: none"> - Enfrontarse á páxina en branco. Primeiros apuntamentos. - A inspiración, fontes que nos poidan iluminar o camiño. - Á procura un estilo, o ilustrador como individuo propio. - Definición dos personaxes. Psicoloxías e condutas. - A cor e a súa *semiótica. - A paisaxe, recursos que nos poden ofrecer os fondos para intensificar a situación da escena ou os sentimentos dos personaxes. - A imaxe definitiva, ir máis aló do texto, non ser un mero acompañante, dar ao espectador o noso propio punto de vista a través da imaxe
3. *STORYBOARD	<ul style="list-style-type: none"> - Esbozos de todas as páxinas. Idea global do proxecto. - Separación de escenas. *Paginación. - Estudo das composicións de cada páxina. - A suxestión, ás veces o recurso máis intelixente. - Pequenas historias paralelas como recurso enriquecedor do álbum. - Deseño, *maquetación, produción, coñecer os procedementos industriais que van influír no noso traballo. - Cuberta, gardas, etc. Como sacarles partido.
4. REALIZACIÓN DE ILUSTRACIÓNS DEFINITIVAS	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de ilustración: que nos ofrecen cada unha delas? - Preparación da contorna do *ilustrador.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	38	0	38
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	102	102

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Os contidos teóricos impartiranse á totalidade do alumnado con medios audiovisuais, necesario para unha formación profesional. Os alumnos non presenciais terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Traballos de aula	Os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas no Programa docente baixo a supervisión do profesor. Pinturas, debuxos, *storyboard, *maquetación, edición, etc. . Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	O alumno terá que formarse fóra da Facultade en tarefas programadas polo profesor, entre as cales se inclúen a consulta de *bibliografía específica

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	os exercicios propostos polo profesor son corrixidos un a un en presenza do alumno (ou a través doutros medios para alumnos non presenciais). Ao alumno míraselle a adaptación da historia, a creación de personaxes e a elaboración dos debuxos. Corríxeselles persoalmente e infórmaselle dos acertos e os erros.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Traballos de aula/traballos propostos profesor	80%	100	C6 D1
asistencia presencial ou *ONLINE	20%		C7

Otros comentarios sobre la Evaluación

Os alumnos que non superen a totalidade da materia ou parte dela, terán que realizar unha proba práctica e teórica na que demostre que superou as competencias que non superou durante o curso

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

ARNHEIM, Rudolf, **Arte y percepción visual**, Alianza, 1982

AUMONT, Jacques, **la imagen**, Paidós, 1992

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

EISNER, Will, **El cómic y el arte secuencial**, Norma, 2002

GARCÍA PADRINO, Jaime, **Formas y colores: la ilustración infantil en España**, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2004

VIGOTSKI, L.S., **La imaginación y el arte en la infancia**, Akal, 1986

Recomendacións

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria para o alumno adscrito á docencia presencial. No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuadrimestre.

O horario desta materia son os luns de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible, sexan alumnos presenciais, ou especialmente alumnos non presenciais (*ONLINE).

DATOS IDENTIFICATIVOS**Proceso de Animación Audiovisual II**

Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M160V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 12	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua	Castelán			
Impartición	Debuxo			
Departamento	Debuxo			
Coordinador/a	Alonso Romera, María Sol			
Profesorado	Alonso Romera, María Sol Suárez Cabeza, Fernando			
Correo-e	alonso@uvigo.es			
Web				
Descripción general	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

Código	
A2	Competencia Básica 2 (CB2): 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 su área de estudio.
B2	Comunicar sus conclusiones -y las razones que las sustentan- de un modo claro a públicos especializados o no.
C9	- Operar con diversas técnicas de animación audiovisual
C10	- Producir una animación audiovisual
D2	- Transferir los conocimientos adquiridos a la práctica profesional, a través de una correcta selección de recursos y estrategias metodológicas.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Ou alumnado adquirirá *capacidade para desenvolver secuencias de *imaxes a partir dá interpretación de *imaxes *fixas.	A2 B2
Ou alumnado adquirirá *capacidade para *proxectar e realizar esbozos e maquetas.	
Ou alumnado adquirirá *capacidade para *converter un libro ilustrado *nunha animación audiovisual	
Ou alumno adquirirá *capacidade para crear e editar un *proxecto de animación audiovisual.	C9
Ou alumnado *coñecerá ou proceso de *producción *dun *proxecto de animación audiovisual	C10 D2

Contidos

Tema	
Elementos fundamentais do a filmación Audiovisual	significado e análise
2-Articulación do Espazo e o Tempo na creación audiovisual.	- aplicación desde a arte. -*Raccords. linguaxe experimental linguaxe narrativa
3-Plástica da Montaxe.	-Uso *estrutural do Son. -Elementos e recursos da Montaxe.
4-Proceso Montaxe: produción audiovisual	Programas de edición de vídeo. Programas específicos de composición. Programas específicos de animación. *Postproducción: recursos
Debuxo Animado Tradicional	Prácticas nas súas distintas técnicas
Stop *Motion	Prácticas e Formalizacións

*Animación 2D digital	Uso de *herramientas de *postproducción Sistemas de creación multimedia
Iluminación	*Aplicaciones en Estudio e sobre Maquetas
Uso e *conceptualización do *Chroma e as *incrustaciones	Análise e Práctica

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	86	0	86
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	204	204

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Os contidos teóricos impartiranse á totalidade do alumnado con medios audiovisuais e incluírase o *visionado cinematográfico necesario para unha formación profesional. Os alumnos non presenciais terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Traballos de aula	Os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas no Programa docente baixo a supervisión do profesor. Os alumnos centraranse no proceso de montaxe e edición dunha animación, en *sincronización co resto de materias, de forma que o alumno complete un ciclo completo dunha produción dentro dos traballos de aula. Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	O alumnado terá que complementar os *contidos impartidos na aula con traballo fose do horario lectivo, na aula, taller ou casa. Tamén 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 alumnado a través de comentarios e correccións.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje				
Traballos de aula Entrega de traballos prácticos e avaliación continua	80%	100	A2	B2	C9 C10	D2
alumnos presenciais: Participación e asistencia (actividades presenciais) 20%						
alumnos *online: Participación e asistencia (foros, *tutorías *online) 20%						

Otros comentarios sobre la Evaluación

Todos os traballos realizados durante o curso son avaliados en presenza do alumno, coñecendo que cualificación teñen ao longo de todo o período do curso. Os traballos serán presentados publicamente polo alumnado para a súa avaliación, ao termo de cada proceso implicado no seu *desenvolvimient e creación. - Proceso avaliado: O alumnado coñecerá o proceso de produción dun proxecto audiovisual.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

- GARCÍA JIMÉNEZ, J., "Narrativa Audiovisual", Cátedra., Madrid, 2003
DANCYGER, K., "Técnicas de edición en cine y vídeo", Gedisa, Barcelona, 2001
LIANDRAT-GUIGUES; S. LEUTRAT, J.L., "Cómo pensar el cine", Signo e imagen, Madrid, 2003
ZUNZUNEGUI; S., "Paisajes de la Forma. Ejercicios de análisis de la imagen", Cátedra, Madrid, 2004
JACKSON, CHRIS, ANIMACION Y EFECTOS FLASH Y AFTEREFFECTS, ANAYA MULTIMEDIA, 2009

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

VV.AA., **AFTER EFFECTS CS4 (EL LIBRO OFICIAL)**, ANAYA MULTIMEDIA, 2009

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

Otros comentarios

Recomendacións:

A asistencia é obrigatoria para os alumnos en réxime de docencia presencial. A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuadrimestre.

O horario desta materia son os martes de 16:00 *h. a 22:00 *h. As *tutorías realízanse antes de clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible.

No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

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

Asignatura	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual			
Código	P01M160V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición	Lengua Impartición			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade Pintura			
Coordinador/a	Fernández Santiago, Luís Emilio			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	faraon@uvigo.es			
Web	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	Código			
A2	Competencia Básica 2 (CB2): 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 su área de estudio.			
C8	- Usar herramientas tecnológicas de creación de imágenes digitales			
C9	- Operar con diversas técnicas de animación audiovisual			
D2	- Transferir los conocimientos adquiridos a la práctica profesional, a través de una correcta selección de recursos y estrategias metodológicas.			

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Coñecemento dos procedementos da edición audiovisual. Coñecemento dos tratamentos avanzados da imaxe dixital. Coñecemento do vocabulario informático profesional.	A2 C8
Capacidade para aplicar recursos informáticos ao proceso de edición e *postproducción audiovisual	C8 C9 D2

Contidos

Tema	Tema	
Principios xerais de *posproducción de vídeo e animación	Formatos de animación e de vídeo. *Compresores Conversión de arquivos de Flash a arquivos de vídeo dixital	
Introdución ao software de *posproducción de vídeo	*After *Effects: animación *After *Effects: *rotoscopia	
Adobe *After *Effects	*After *Effects: corrección de fondos *After *Effects: corrección da cor *After *Effects: uso da canle *alfa *After *Effects: efectos especiais	

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	8	0	8
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	102	102
Traballos de aula	40	0	40

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Os contidos teóricos impartiranse á totalidade do alumnado con medios audiovisuais e incluírase a docencia directa dos programas informáticos.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	Os alumnos ao longo do curso terán que realizar traballos que posteriormente os presentarán individualmente ou en grupo ao resto dos seus compañeiros.
Traballos de aula	Os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas na *Guía Docente baixo a supervisión do profesor.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos de aula	os exercicios propostos polo profesor son corrixidos un a un en presenza do alumno (ou a través de medios dixitais). As animacións realizadas en presenza do profesor, así como os exercicios de coñecemento dos distintos programas informáticos, son constantemente corrixidas no momento do proceso.

Avaliación

Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Traballos de aula*Probas prácticas, de *execución de *tarefas *reais e/*ou simuladas.	100	C8 D2 C9

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º *CUADRIMESTRE: 23 DE MAIO 2018CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO:6 DE XULLO 2018

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Fridsma, Lisa & Gyncild, Brie, **Adobe After Effects CC Classroom in a Book**, 2017 Release, Classroom in a Book (Adobe), 2017

Meyer, Chris & Meyer, Thris, **Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques**, Edición: 5, Focal Press, 2010

Glor, Flax & Sardella, Andrea, **Filmmaking Simplified: Practical Techniques for Getting More out of Any Production**, Kindle,

Recomendacións

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria para o alumno adscrito á docencia presencial. No caso de docencia non presencial, o alumno terá unha comunicación fluída co profesor, quen lle informará dos traballos, datas, entregas, horarios, pautas de comunicación, etc.

A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuadrimestre.

O horario desta materia son os *miercoles de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible, sexan alumnos presenciais, ou especialmente alumnos non presenciais (*ONLINE).

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

Asignatura	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M160V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición	Dpto. Externo Pintura			
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Couto Palmeiro, Juan Luís			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición general				

Competencias

Código	
A1	Competencia Básica 1 (CB1): Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
C14	Capacidad para crear recursos didácticos en torno al libro ilustrado
C15	Capacidad para usar el libro ilustrado en distintos contextos educativos: formales, no formales e informales
D2	- Transferir los conocimientos adquiridos a la práctica profesional, a través de una correcta selección de recursos y estrategias metodológicas.

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Coñecemento básico sobre lectura e a *maduración lectora do individuo	A1
Capacidade para comprender os procesos cognitivos na lectura de texto e imaxes	A1
capacidade para valorar os distintos contextos de aplicación didáctica do libro ilustrado	
capacidade para crear recursos didácticos en torno ao libro ilustrado	C14
Capacidade para utilizar o libro ilustrado en diversos contextos de lecer	C15 D2

Contidos

Tema	
Evolución psicolóxica e maduración lectora	Estadios evolutivos e desenvolvemento de proceso lector na educación obrigatoria
Mediación e animación á lectura	Concepto de mediación cultural. A mediación do profesor en foméntolle da lectura. Animación á lectura nas diferentes etapas do sistema educativo.
Libro ilustrado no ensino formal	Como se analizan as ilustracións nos libros de texto na educación formal. *Análisis e crítica da ilustración en función de variables como a idade e o contexto social
Formulacións didácticas e creación de recursos didácticos aplicables ao libro ilustrado	Aplicación de distintas metodoloxías de libro ilustrado: proxectos, centro de interese, etc.
Libro ilustrado e novas formas de lecer	O libro ilustrado como unha nova forma de utilización do tempo de lecer desde a primeira infancia ata a adolescencia.

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	11	0	11
Estudo de casos/análises de situacións	37	0	37
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	102	102

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	O profesorado presentará os temas básicos do programa fomentando a participación activa de alumnado. Os alumnos non presenciais terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Estudo de casos/análises de situacións	Os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas no Programa docente baixo a supervisión do profesor. Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	De forma individualizada traballaranse actividades nas que os alumnos terán que demostrar a creatividade e o sentido crítico en referencia a libro ilustrado

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	cada problema corríxese diante do alumno para os matriculados en docencia presencial. Tamén se responde por escrito a todas as cuestións ou dúbidas que cada alumno solicita. sexan presenciais ou non presenciais

Avaliación

	Descrición	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Estudo de casos/análises de situacións	No mesmo dossier das actividades autónomas presentaranse tamén todos aqueles traballos que se vaian realizando nas aulas 5% Farase unha proba de respostas curtas sobre o temática teórico-practica de seminario 50%	55	
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	Cada alumno presentará un dossier con todas aquelas actividades que se realicen individualmente fose da aula 10% Presentarase unha ficha de investigación elaborada polo propio grupo onde se *recogeraán os aspectos máis importantes da visita aos centros 10% Cada alumno individualmente *presentará un proxecto onde se deseñe unha sesión de traballo cuxo material principal sexa un libro ilustrado 25%	45	

Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2ª *CUADRIMESTRE: 32 DE MAIO 2018 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 5 DE XULLO 2018

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

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

Recomendacións

Otros comentarios

A asistencia é obrigatoria. A avaliación é continua, polo que se perderá esta condición cando o alumno falte ás clases de maneira inxustificada e continuada. Só terá dereito ao exame final no cal terá que presentar todos os traballos pedidos polo profesor ao longo do cuadrimestre.

O horario desta materia son os xoves de 14:00 *h. a 19:00 *h. As *tutorías realízanse a continuación da clase, no mesmo espazo de docencia. Ademais, a comunicación a través do correo e redes sociais está sempre dispoñible.