



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

Decana

Silvia García Gonzalez
silviagarcia@uvigo.es

Vicedecana de organización académica

Susana Cendán Caaveiro
scendan@uvigo.es

Vicedecano de relacións internacionais

Carlos Tejo Veloso
internacional.bbaa@uvigo.es

Vicedecano de Imaxe e Calidade

Marcos Dopico Castro
mdopico@uvigo.es

Secretaría académica

Ana María Suárez Mariño
sacba@uvigo.es

Secretaría do Decanato

Maximino Villaverde Rodríguez
sdfba@uvigo.es

Secretaría de alumnado

Xefa de administración

María del Pilar Lores Baena

Posto Base

Alberto Mariño García

Teléfono: 986801805

Fax: 986801883
secfba@uvigo.es

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

Biblioteca

Biblioteca da Facultade de Belas Artes

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.

Fondos

A Biblioteca de Belas Artes conta con trinta e oito títulos de publicacións periódicas e dezanove mil títulos de monografías, a maioría de acceso directo na sala.

Servizos

Lectura en sala.

Préstamo a domicilio de fondos bibliográficos de tódala Biblioteca Universitaria.

O usuario terá á súa disposición na sala unha fotocopiadora de tarxeta dependente do servizo de reprografía da facultade.

Os servizos máis especializados (como ó 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.

Técnicos especialistas

Berta Gosende Vidal (quenda de mañá)

Ana Celia Rodríguez Buján (quenda de tarde)

Dirección

Facultade de Belas Artes

Rúa Maestranza, 2

36002 Pontevedra

España

Teléfono

986 801 836

Correo electrónico

presbel@uvigo.es

Horario

Luns a venres de 8.30 h a 20.45 h

Catálogo

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



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

Redes sociais



<https://twitter.com/bibbelas>



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

Biblioteca Central do Campus de Pontevedra

Dirección

Faultade de Ciencias Sociais

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 e obradoiros

Obradoiros multiusos

Técnicos especialistas responsables

Fernando Portasany Fernández

Eduardo Calzado Díaz

Horario

Luns a venres de 10.00 h a 17.00 h



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

Obradoiro de metal

Maquinaria e ferramenta para o traballo en metal: ferramenta de corte, pregado, soldadura, taladro, etc.

Obradoiro de madeira

Maquinaria e ferramenta para o traballo da madeira: escuadradoras, serras de disco e cinta, cepilladora, traladros de columna, etc.

Obradoiro de cerámica

Fornos cerámicos, tornos e outros medios para o traballo en barro e a cerámica.

Obradoiro de plástico

Espazo adecuado para aplicar procesos con plásticos e resinas. Maquinaria e ferramenta para manipulación de plásticos.

Obradoiro de baleirado e outros procedimentos

Espazo axeitado para a manipulación de escaiola e materiais similares.

Obradoiro de microfusión

Espazo para técnicas de moldeo especiais, dotado de instalacións de microfusión.

Obradoiro de serigrafía

Infraestrutura e maquinaria para a serigrafía: realización de pantallas por medios fotomecánicos, sistemas informáticos, distintos medios de estampación. Cabina de pintura a pistola. Instalación para aplicar pinturas e vernices con técnicas aerográficas.

Aula de internet

A aula de internet está asistida por un bolseiro da Universidade de Vigo. 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 vinte 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.



Laboratorio de fotografía e vídeo

Técnico especialista responsable

Andrés Pinal Rodríguez

Espazo de capacidade media. Dotado de diferentes medios de iluminación continua e de flash, tanto cenital coma de chan, móbiles e regulables de forma centralizada. Dispón de paredes con illamento acústico e de paneis móbiles para a elaboración de cromas.



Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual

Materias

Curso 1

Código	Nome	Cuadrimestre	Cr.totais
--------	------	--------------	-----------

P01M160V01101	Fundamentos da Imaxe Plástica	1c	6
P01M160V01102	Fundamentos da Imaxe Dixital	1c	6
P01M160V01103	O Proceso Literario	1c	6
P01M160V01104	O Proceso Plástico Secuencial	1c	6
P01M160V01105	Proceso de Animación Audiovisual I	1c	6
P01M160V01201	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo	2c	6
P01M160V01202	Proceso de Animación Audiovisual II	2c	12
P01M160V01203	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual	2c	6
P01M160V01204	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico	2c	6

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Fundamentos da Imaxe Plástica				
Materia	Fundamentos da Imaxe Plástica			
Código	P01M160V01101			
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 Fernández Serrano, Jacobo García Ariza, Alberto José			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	estableceranse as bases plásticas da imaxe, desde os seus procesos materiais mais xerais ata os mais específicos. Recursos técnicos e 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 aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
coñecemento de procedementos de debuxo, pintura e modelado	A6 A1 A6 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D6 D6 D6 D6
capacidade para representar en debuxo, pintura e modelado	B4
capacidade para manipular *expresivamente materiais diversos	B3
capacidade para percibir as posibilidades expresivas de espazo, volume e cor	C6
capacidade para converter un texto en imaxes (planas, *tridimensionales,...)	C18 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6

Iluminación de maquetas e obxectos. Tratamentos fotográficos.
Capacidade para apreciar favorablemente o traballo en equipo.

A6
A6
A6
A6
B4
B4
B4
B4
C6
C18
D6
D6
D5
D6
D6

*CT5-Defender permanentemente a máxima calidade do proceso creativo e artístico.

A6
D5

Contidos

Tema

Debuxo, cor e forma como instrumentos básicos de análise visual	- Teoría e práctica da cor: funcións e cualidades na composición pictórica - Ferramentas e materiais de debuxo e pintura
deseño de personaxes	caracterización, adecuación literaria, expresividade.
novas tecnoloxías	debuxo, *escaneado, tratamento cor informática.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	5	0	5
Estudo de casos/análises de situacións	30	0	30
Resolución de problemas	13	0	13
Prácticas autónomas a través de TIC	0	100	100
Cartafol/dossier	2	0	2

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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 matriculados en docencia non presencial terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Estudo de casos/análises de situacións	veranse os distintos tipos de ilustración e como hai que enfrontarse á planificación dunha escena, baseándose nun texto.
Resolución de problemas	os alumnos desenvolverán todas as prácticas contidas no Programa docente baixo a supervisión do profesor. Pinturas, debuxos, deseño de personaxes, etc. .Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.
Prácticas autónomas a través de TIC	O alumnado terá aberta constantemente a comunicación a través do TIC, para consultas e asesoramento dos traballos e exercicios propostos

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Estudo de casos/análises de situacións	os exercicios propostos polo profesor son corrixidos un a un en presenza do alumno. As pinturas, tintas, acquarelas e debuxos realizadas na aula teñen un trato personalizado de corrección directa mentres se realiza o traballo. Os alumnos matriculados en docencia non presenciais terán a información en vídeos, titoriais ou apuntamentos.
Resolución de problemas	os exercicios propostos polo profesor son corrixidos un a un en presenza do alumno. As pinturas, tintas, acquarelas e debuxos realizadas na aula teñen un trato personalizado de corrección directa mentres se realiza o traballo. . Os alumnos adscritos a docencia non presencial tamén serán *tutorizados a través comunicación informática e de intercambio de material de traballo.

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
------------	---------------	---------------------------------------

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º *CUADRIMESTRE: 15 XANEIRO 2018CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 6 DE XULLO 2018Os alumnos que non superen a totalidade da materia ou parte dela, terán que entregar os exercicios propostos durante e curso, ou aqueles pendentes en xuño.

Bibliografía. Fontes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

profesor asignatura, **apuntes de clase**,

Recomendacións

Outros 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 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				
Fundamentos de la Imagen Digital				
Materia	Fundamentos de la Imagen Digital			
Código	P01M160V01102			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción xeral	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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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
	B4
	B4
	B4
	B4
	B4
	B4
	C18
	C18
	C18
	C18
	C18
	C18
	C18
	C18
	C18
	D6
	D6
	D6
	D6
	D6
	D6
	D6
	D6
	D6
	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 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.			

Metodoloxías	
	Descrición
Sesión magistral	Clase teórica con apoio 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 ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando, de forma autónoma, conforme se vaya desarrollando el programa

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
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						
	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	pruebas, ejercicios y asistencia	100	A1	B3	C8 C9	D3
	los alumnos ONLINE: Participación y asistencia (foros, tutorías online)					

Outros comentarios sobre a Avaliación	
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 miércoles 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				
O Proceso Literario				
Materia	O Proceso Literario			
Código	P01M160V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
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	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 na materia				Resultados de Formación e Aprendizaxe
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

[illegible]

Creación de textos literarios (poéticos, narrativos, dramáticos)

B4
B4
B4
B4
B4
B4
C18
C18
C5
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
C18
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
D6
A6
C5
D5

*Adaptación do texto literario á linguaxe cinematográfica.

Contidos

Tema

1. Creación literaria	1.1 Formas
	1.2 Estruturas
	1.3 Xéneros
2. Literatura infantil tradicional:	2.1 Estruturas
	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 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

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

Metodoloxía docente	
	Descrición
Lección maxistral	exposición dos principais contidos teóricos. Os alumnos non presenciais terán a información en tutoriais 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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe		
Traballos e proxectos	avaliación continua	100 A1	C1 C5	D5	

Outros comentarios sobre a Avaliación
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,
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,

Outros 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 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				
Materia	O Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M160V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de 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				
Descrición xeral	(*)Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis.			

Competencias

Código	
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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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.	C1
capacidade para comprender a relación entre unha secuencia de *ilustraciónes e un destinatario específico	C2 C3
capacidade para crear e editar un libro ilustrado.	C3
coñecemento do proceso de produción dun libro ilustrado.	D1
competencia para a análise e valoración do *álbumes ilustrados.	

Contidos

Tema	
1) *Pensamento e narración visual.	-*Imaxe en secuencia e proceso creativo. -Pensar e organizar *unha secuencia -Gramática visual -Crear *narracións *visuais
2) Contar historias con *imaxes:	-Ilustración -Banda *deseñada e novela gráfica, -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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Traballos e proxectos	traballos e proxectos 80% Participación e asistencia (foros, *tutorías *online) 20%	100	C1 C2 C3	D1

Outros comentarios sobre a Avaliación

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 publicárase 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

Outros 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				
Materia	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M160V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Dpto. Externo Pintura			
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Pinal González, Andrés			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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 comprendelas 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	40	0	40
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	100	100

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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 propónse tipo taller. O alumno aprende a manexar *intrumentos, 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	Cualificación		Resultados de Formación e Aprendizaxe		
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

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Outros 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				
Materia	O Libro Ilustrado: Proceso Creativo			
Código	P01M160V01201			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de 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				
Descrición xeral	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 imáxenes planas (dibujo, pintura)
C7	- Desenvolver 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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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	- 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	- 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	- 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	- Técnicas de ilustración: que nos ofrecen cada unha delas? - Preparación da contorna do *ilustrador.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	38	0	38
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	102	102

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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 corrixis os 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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballos de aula	80%	C6 D1
traballos propostos profesor	100	C7
asistencia presencial ou *ONLINE	20%	

Outros comentarios sobre a Avaliación

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

Outros 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				
Materia	Proceso de Animación Audiovisual II			
Código	P01M160V01202			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	12	OB	1	2c
Lingua de impartición	Castelán			
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	
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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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 *produción *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 dixital	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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	86	0	86
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	204	204

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
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%					

Outros comentarios sobre a Avaliación

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 *desenvolvimiento 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

Outros 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				
Materia	Proceso de Edición e Posproducción Audiovisual			
Código	P01M160V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	2c
Lingua de 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				
Descrición 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

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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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	
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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	8	0	8
Resolución de problemas e /ou exercicios de forma autónoma	0	102	102
Traballos de aula	40	0	40

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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 corrixiados 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 corrixiados no momento do proceso.

Avaliación

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

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º *CUADRIMESTRE: 23 DE MAIO 2018 CONVOCATORIA 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

Outros 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				
Materia	Fundamentos do Proxecto Didáctico-Pedagógico			
Código	P01M160V01204			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado e Animación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS 6	Sinale OB	Curso 1	Cuadrimestre 2c
Lingua de impartición				
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

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 na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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 fomentolle 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 na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do 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	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
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-práctica 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	

Outros comentarios sobre a Avaliación

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º *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

Outros 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.