



## 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](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 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 1c
Lengua	Castellano			
Impartición				
Departamento				
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	A1
	A6
	A6
	C18
	D6
	D6
	D6
D6	
capacidad para representar en dibujo, pintura y modelado	B3
	B4
	C6
	C18
	D6
	D6
	D6
	D6
capacidad para manipular expresivamente materiales diversos	D6
	D6
	D6
	D6
capacidad para percibir las posibilidades expresivas de espacio, volumen y color	D6
	D6
	D6
	D6
capacidad para convertir un texto en imágenes (planas, tridimensionales,...)	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
Lección magistral	5	0	5
Estudio de casos	30	0	30
Resolución de problemas	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
Lección 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	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	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	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	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: 14 ENERO 2018

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 5 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	Castellano			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se establecerán las bases de la imagen digital, desde su terminología hasta la utilización de las herramientas informáticas necesarias para el Master.			

**Competencias**

Código	
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.	A1
	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 B3 B4 B4 B4 B4 B4 B4 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D6 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
Ordenar el trabajo profesional a través de metodologías activas, participativas y creativas.	B4 B4 C18 C18 C18 C18 C18 C18 C18 D3

## Contenidos

Tema	
TEMA 1 - Imagen digital	1 - Introducción a imagen digital 2 - Creación de imágenes digitales con Photoshop 3. - Rotoscopia y escaneo de imágenes
TEMA 2 - Guión para animación.	1 - Principios generales del guión original o adaptado para animación 2 - Diseño de personajes para animación

- 1 - Principios generales de animación
- 2 - Ciclos de animación
- 3 - Tipos de animación: por fotograma clave, interpolación y máscaras.
- 4 - Rotoscopia animada
- 5 - Animación de huesos
- 6 - Animación de poses animadas
- 7 - Animación de rostros
- 8 - Animación para videojuegos

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	5	0	5
Estudio de casos	30	0	30
Resolución de problemas	13	0	13
Resolución de problemas de forma autónoma	0	100	100
Práctica de laboratorio	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Clase teórica con apoyo de documentación e sistemas multimedia. Exposición de contenidos de la materia: Final Cut, Premier, Adobe Photoshop, etc. . Los alumnos no presenciales tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Estudio de casos	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 de comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Resolución de problemas	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando conforme se vaya desarrollando el programa
Resolución de problemas de forma autónoma	Trabajos de animación completos que el alumno irá ejecutando, de forma autónoma, conforme se vaya desarrollando el programa

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	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	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			
Práctica de laboratorio	Asistencia y participación en clase: 20% Ejercicios de clase: 20% Guión para animación: 20% Animación final: 40%	100	A1	B3	C8 C9	D3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA COMÚN 1 \*CUADRIMESTRE: 14 ENERO 2019 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: 1 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****El Proceso Literario**

Asignatura	El Proceso Literario			
Código	P01M160V01103			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Couto Palmeiro, Juan Luís			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta asignatura planteará los conceptos básicos del lenguaje literario, así como las estrategias de comprensión de la literatura infantil, su contexto histórico cultural, así como las relaciones entre el texto literario y un destinatario específico. Además de la adaptación del texto al lenguaje cinematográfico			

**Competencias**

Código	
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 aprendizaje**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Lenguaje, estructura y género: pilares básicos de la creación literaria.	A1
Historia de la literatura infantil	A6
	A6
	A6
	A6
	B4
	B4
	B4
	B4
	C18
	D6
	D6
	D6
	D5
	D6
Capacidad para aplicar los conceptos y técnicas del Álgebra Lineal a otras ramas de las Matemáticas y de las Ciencias de la Ingeniería.	





4. Creación de textos:	4.1 Poéticos 4.2 Narrativos 4.3 Dramáticos
5. Adaptación del texto al lenguaje cinematográfico	5.1 Tipologías 5.2 Métodos
b) Práctica	1. A jugar con las palabras 2. Preparando frases y oraciones 3. Para cocinar técnicas y géneros 4. De postre, un poco de retórica

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	18	0	18
Estudio de casos	30	0	30
Resolución de problemas de forma autónoma	0	100	100
Trabajo	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	exposición de los principales contenidos teóricos. Los alumnos no presenciales tendrán la información en tutoriales o apuntes.
Estudio de casos	desarrollo, por parte del alumno, de ejercicios o proyectos bajo las directrices y orientación del profesor.
Resolución de problemas de forma autónoma	elaboración, individual y autónoma, por parte del alumno, de diversos documentos sobre la temática de la materia, que incluyen búsqueda de información, redacción...

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Estudio de casos	las clases tienen la forma de un taller dinámico literario, donde el profesor propone a cada alumno, en público, ejercicios, preguntas, creación de frases, etc que hay que resolver, crear, relacionar, etc en el momento. El profesor personaliza estas acciones con correcciones directas. 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	
Trabajo	evaluación continua	100	A1	C1 D5 C5

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE:

Fecha Final Entrega 15 de Enero 2019

su recuperación se efectuará con la entrega de trabajos no aprobados, suspensos o no presentados

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO): 5 de Julio 2019

### Fuentes 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,

---

## **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 jueves 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****El Proceso Plástico Secuencial**

Asignatura	El Proceso Plástico Secuencial			
Código	P01M160V01104			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Dopico Castro, Marcos García Freijeiro, Ana Belén Mejuto Rial, Eva María			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta asignatura se centrará en sentar conceptualmente las bases de la ilustración, su historia así como las metodologías de creación de un libro ilustrado y su análisis.			

**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 aprendizaje**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
conocimientos teóricos sobre la historia de la ilustración y el álbum ilustrado. Conocimiento de conceptos básicos en ilustración: procedimientos, técnicas...	C1 C2 C3
conocimiento de una estructura secuencial de ilustraciones: orden espacial y temporal de las imágenes. capacidad para comprender la relación entre una secuencia de ilustraciones y un destinatario específico	C1 C2 C3
capacidad para crear y editar un libro ilustrado. conocimiento del proceso de producción de un libro ilustrado. competencia para el análisis y valoración del álbumes ilustrados.	C3 D1

**Contenidos**

Tema	
1) Pensamiento e narración visual.	- Imaxe en secuencia e proceso creativo. - Pensar e organizar unha secuencia - Gramática visual - Crear narracións visuais
2) Contar historias con imaxes:	- Ilustración - Banda deseñada e novela gráfica, - Cine - Animación
3) Ilustración: teoría e historia.	- Libro ilustrado e álbum ilustrado
4) Álbum ilustrado: formato, configuración interna e secuencialidade.	- Elementos comunicativos da imaxe - Funcións da imaxe no álbum. - Análise de álbums: clásicos e contemporáneos
5) Tipografía	- Breve introducción á historia da tipografía. - Anatomía da letra e clasificacións. - Aplicacións básicas.

6) O diseño gráfico editorial no álbum ilustrado	-Texto -Ilustración -Edición
7) A arte final do álbum ilustrado	-Maquetación con Indesign -Preimpresión -Impresión -Acabado

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	0	10
Resolución de problemas	38	0	38
Resolución de problemas de forma autónoma	0	100	100
Trabajo	2	0	2

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

### Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición de los principales contenidos teóricos de la materia con ayuda de medios audiovisuales. Será impartida con apoyo multimedia todos los contenidos de la materia. Los alumnos no presenciales tendrán la información en tutoriales o apuntes.
Resolución de problemas	Resolución de problemas y/o ejercicios. Actividades en las que se formulan problemas y/o ejercicios relacionados con la materia. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Resolución de problemas de forma autónoma	-Resolución de problemas y/o ejercicios de forma autónoma. El alumno debe desarrollar de forma autónoma el análisis y resolución de los problemas y/o ejercicios.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Resolución de problemas	los ejercicios se plantean y discuten en clase. Es una docencia teórica-práctica donde el alumnado tienen una atención personalizada al ser corregido, informado, respondido, de todas aquellas cuestiones, problemas o defectos que presenten los trabajos presentados.

### Evaluación

Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Trabajos y proyectos 80%	100	C1	D1
Participación y asistencia (foros, tutorías online) 20%		C2	C3

### Otros comentarios sobre la Evaluación

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

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE:

Fecha Final Entrega Trabajos Materia 14 de Enero 2019.

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

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (JULIO):

1 de Xullo 2019

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

#### Bibliografía Complementaria

### 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 lunes 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).

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Proceso de Animación Audiovisual I</b>				
Asignatura	Proceso de Animación Audiovisual I			
Código	P01M160V01105			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Pinal González, Andrés			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Se plantearán todos los procedimientos para la ejecución de una animación audiovisual. La historia, evolución, storyboards, y el proceso de ejecución material de una animación.			

<b>Competencias</b>	
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

<b>Resultados de aprendizaje</b>	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de procedimientos básicos en animación audiovisual.	A1
Capacidad para comprender la animación audiovisual en su contexto histórico y cultural.	B3
Conocimiento de estilos, corrientes y técnicas en animación audiovisual	C3
Capacidad para comprender las relaciones entre libro ilustrado y animación audiovisual	C3
Capacidad para convertir una imagen fija en una secuencia de imágenes.	C7
capacidad para crear y desarrollar un storyboard.	C9 D1

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

<b>Planificación</b>			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	10	0	10

Trabajos de aula	40	0	40
Resolución de problemas de forma autónoma	0	100	100

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

## Metodologías

	Descripción
Lección 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 no presenciales tendrán la información en videos, tutoriales o apuntes.
Trabajos de aula	los alumnos desarrollarán todas las prácticas contenidas en el Programa docente bajo la supervisión del profesor. Los alumnos realizarán prácticas de iluminación, movimiento de figuras, planificación de escenas, etc. Los alumnos adscritos a docencia no presencial también serán tutorizados a través comunicación informática y de intercambio de material de trabajo.
Resolución de problemas de forma autónoma	El alumno tendrá que formarse fuera de la Facultad en tareas programadas por el profesor, entre las cuales se incluyen la consulta de bibliografía específica

## Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos de aula	los trabajos de aula se proponen tipo taller. El alumno aprende a manejar instrumentos, resinas, plastilina, a construir muñecos, a moverlos... y todo esto necesita una atención personalizada para poder corregir los pequeños defectos que se puedan estar cometiendo

## Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Trabajos de aula	trabajos de taller de animación, o en la docencia ONLINE, trabajos realizados en casa según directrices del profesor.	100	A1	B3	C3 C7 C9	D1

## Otros comentarios sobre la Evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE: 15 ENERO 2019

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 2 DE JULIO 2019

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

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**, Burrelworth Heinemann, 1981

Lord, Peter, **cracking animation**, Thames y Hudson, 1998

## 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).

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>O Libro Ilustrado: Proceso Creativo</b>				
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				
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	Profundízase na concepción e creación do Libro Ilustrado, tendo en conta tamén todos os aspectos técnicos e esixencias editoriais que o rodean, póñense en práctica todos estes conceptos mediante a realización dun libro ilustrado propio, desde os inicios ata o proceso final.			

### Competencias

Código	Descripción
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	Contidos
1. PRIMEIRO CONTACTO CON O PROXECTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación autor-editor-ilustrador.</li> <li>- Lectura e comprensión de o texto proposto.</li> <li>- Idade a a que está dirixido o proxecto.</li> <li>- Como enfocar os personaxes, cores, composición En xeral.</li> <li>- Tempo de o que dispoñemos para realizar o proxecto. Organización.</li> <li>- Selección de a técnica que usaremos.</li> <li>- Documentación.</li> <li>a) Internet. Procura e almacenamiento de imaxes.</li> <li>b) Con a túa propia cámara ou o teu bloc de debuxo. Análise.</li> </ul>

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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	10	0	10
Traballos de aula	38	0	38
Resolución de problemas 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 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	80%	C6	D1
traballos propostos profesor	100	C6	D1
asistencia presencial ou *ONLINE	20%	C7	

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Exámenes ordinarios o 30 de maio

Exámenes extraordinarios o 1 de xullo

Os alumnos que non superen a totalidade de a asignatura ou parte de ela, terán que realizar unha proba práctica e teórica en a 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).

---

<b>DATOS IDENTIFICATIVOS</b>				
<b>Proceso de Animación Audiovisual II</b>				
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				
Departamento				
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 a o coñecemento e manexo de técnicas experimentais, ferramentas de edición e composición videográficas para a creación de Animación 2D e Stop Motion.			

<b>Competencias</b>	
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.

<b>Resultados de aprendizaxe</b>	
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 *produción *dun *proxecto de animación audiovisual	C10 D2

<b>Contidos</b>	
Tema	
Elementos fundamentais de o a filmación Audiovisual	significado e análise
2-Articulación de o Espazo e o Tempo en a creación audiovisual.	- aplicación desde a arte. -Raccords. linguaxe experimental linguaxe narrativa
3-Plástica de a Montaxe.	-Uso estrutural de o Son. -Elementos e recursos de a 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

Animaición 2D digital	Uso de ferramentas de postproducción Sistemas de creación multimedia
Iluminación	Aplicacións en Estudo e sobre Maquetas
Uso e *conceptualización do *Chroma e as *incrustacións	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 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

	Descripción
Lección maxistral	Os contidos teóricos impartiranse á totalidade do alumnado con medios audiovisuais e incluíranse 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 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	Descripción
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

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

### Otros comentarios sobre la Evaluación

Todos os traballos realizados durante o curso son avaliados en presenza de o alumno, coñecendo que cualificación teñen a o longo de todo o período de o curso. Os traballos serán presentados públicamente por o alumnado para a súa avaliación, a o término de cada proceso implicado en o seu desenvolvemento e creación.

- Proceso evaluado: O alumnado coñecerá o proceso de produción de un proxecto audiovisual.

**CONVOCATORIA ORDINARIA 1º CUADRIMESTRE: 4 xuño 2019**

**CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE XULLO: 4 DE XULLO 2019**

### 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 y Posproducción Audiovisual**

Asignatura	Proceso de Edición y Posproducción Audiovisual			
Código	P01M160V01203			
Titulación	Máster Universitario en Libro Ilustrado y Animación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS 6	Seleccione OB	Curso 1	Cuatrimestre 2c
Lengua Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Chavete Rodríguez, José			
Profesorado	Chavete Rodríguez, José Fernández Santiago, Luís Emilio			
Correo-e	chavete@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Esta asignatura capacitará para conocer y realizar un proceso de edición y postproducción audiovisual orientado a animación, con los programas más comunes y referencia 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 aprendizaje**

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Conocimiento de los procedimientos de la edición audiovisual. Conocimiento de los tratamientos avanzados de la imagen digital. Conocimiento del vocabulario informático profesional.	A2 C8
Capacidad para aplicar recursos informáticos al proceso de edición y postproducción audiovisual	C8 C9 D2

**Contenidos**

Tema	
Principios generales de posproducción de video y animación	Formatos, secuencias, imágenes. codecs de Vídeo. fotogramas por segundo. Canales, #alfa, formatos con soporte de alfa.
Introducción al software de posproducción de vídeo Adobe After Effects	Entorno de programas de composición. Capas y canales (key y matte). Estabilizado y seguimiento. Motion graphics. Pintado y recuperación de fondos. Ciclos de animación, estructuras de personajes, IK. Integración sobre imagen. Ajustes de Color. Efectos y partículas

**Planificación**

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	8	0	8
Resolución de problemas de forma autónoma	0	102	102
Trabajos de aula	40	0	40

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

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

### **Atención personalizada**

<b>Metodologías</b>	<b>Descripción</b>
Trabajos de aula	los ejercicios propuestos por el profesor son corregidos uno a uno en presencia del alumno (o a través de medios digitales). 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
Trabajos de aula Pruebas practicas, de ejecucion de tareas reales y/o simuladas	100 A2	C8 D2 C9

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

CONVOCATORIA ORDINARIA 2º CUADRIMESTRE 30 de MAYO 2019

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 3 de JULIO 2019

En ambas convocatorias será necesario presentar los trabajos propuestos en el curso, la nota obtenida en los ejercicios superados en primera se conservan para la extraordinaria.

### **Fuentes 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,

### **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 miercoles 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****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	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	2c
Lengua	Impartición			
Departamento	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 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 en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección maxistral	11	0	11
Estudo de casos	37	0	37
Resolución de problemas 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, tutoriais ou apuntamentos.
Estudo de casos	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 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	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	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 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 2º CUADRIMESTRE: 30 DE MAYO 2019

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE JULIO: 1 DE JULIO 2019

## 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.