



DATOS IDENTIFICATIVOS

Animación en contornas dixitais e multimedia

Materia	Animación en contornas dixitais e multimedia			
Código	P04G070V01402			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	2º	2C
Lingua de impartición	Castelán			
Departamento	Dereito público especial, comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Profesorado	Rodríguez Fernández, Fortunato			
Correo-e	fortunatorf@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral				

Competencias de titulación

Código	
A4	Coñecemento do uso das técnicas e as tecnoloxías audiovisuais en función das súas capacidades expresivas
A9	Coñecemento, identificación e aplicación de recursos, elementos, métodos e procedementos dos procesos de construción e análise dos relatos audiovisuais tanto lineais como non lineais
A22	Capacidade para a utilización das técnicas e procesos na organización e creación nas diversas fases da construción da produción multimedia e materiais interactivos
A30	Capacidade para aplicar técnicas e procesos de creación e difusión no campo do deseño gráfico e dos produtos multimedia e hipermedia nas súas diversas fases, desde unha perspectiva teórica e práctica
A35	Capacidade para realizar a ordenación técnica dos materiais sonoros e visuais conforme a unha idea utilizando as técnicas narrativas e tecnolóxicas necesarias para a elaboración, composición, acabado e masterización de diferentes produtos audiovisuais e multimedia
A38	Capacidade para recrear o ambiente sonoro dunha produción audiovisual ou multimedia atendendo á intención do texto e da narración mediante a utilización de banda sonora, efectos sonoros e soundtrack
A40	Habilidade para o uso adecuado de ferramentas tecnolóxicas, especialmente informáticas, nas diferentes fases do proceso audiovisual para que o alumnado se exprese a través de imaxes ou discursos audiovisuais coa calidade técnica imprescindible
A42	Capacidade para definir proxectos persoais de creación innovadora que poidan contribuír ao coñecemento ou desenvolvemento das linguaxes audiovisuais ou á súa interpretación
B2	Capacidade de traballo en equipo e de comunicación das propias ideas mediante a creación dun ambiente propicio, así como capacidade para integrarse nun proxecto común encamiñado á obtención de resultados
B3	Capacidade para asumir riscos: capacidade para asumir riscos expresivos e temáticos, aplicando solucións e puntos de vista persoais no desenvolvemento dos proxectos
B4	Toma de decisións: capacidade para acertar ao elixir en situacións de incerteza, asumindo responsabilidades
B5	Práctica sistemática de autoavaliación crítica de resultados: valoración da importancia de corrixir e axustar constantemente os erros cometidos nos procesos creativos ou organizativos
B7	Conciencia solidaria: respecto solidario polas diferentes persoas e pobos do planeta, polos valores universais de educación, cultura, paz e xustiza, e polos dereitos humanos, a igualdade de oportunidades e a non discriminación de mulleres e persoas con discapacidade
B8	Sensibilidade, respecto e necesidade de conservación do patrimonio cultural e audiovisual de Galicia e do mundo

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Conocimiento de los métodos de creación de imagen animada en sus facetas técnica y expresiva	A4

Ser capaz de identificar los recursos, elementos, métodos y procedimientos usados en la construcción de obras de animación	A9	
Capacidad para la utilización de las técnicas y procesos en la organización y creación en las diversas fases de la construcción de obras de animación multimedia	A22	
Capacidad para aplicar técnicas y procesos de creación en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia e hipermedia en sus diversas fases, desde una perspectiva teórica y práctica	A30	
Capacidad para realizar la ordenación técnica de los materiales sonoros y visuales conforme a una idea utilizando las técnicas narrativas y tecnológicas necesarias para la elaboración, composición, acabado y masterización de una animación multimedia	A35	
Capacidad para recrear el ambiente sonoro de una producción multimedia atendiendo a la intención del texto y de la narración mediante la utilización de banda sonora, efectos sonoros y soundtrack	A38	
Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas, especialmente informáticas, en las diferentes fases del proceso de creación de animaciones multimedia, para que los alumnos se expresen con la calidad técnica imprescindible	A40	
Capacidad para definir proyectos personales de creación innovadora que puedan contribuir al conocimiento o desarrollo del lenguaje de la animación o su interpretación	A42	
(*)		B2 B3 B4 B5 B7 B8

Contidos

Tema	
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)	(*)
(*)Tema 10 - Animación contemporánea	(*)1 - Animación en latinoamérica 2 - Animación en Internet 3 - Grandes festivales
(*)	(*)

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Sesión maxistral	15	0	15
Prácticas en aulas de informática	30	30	60
Resolución de problemas e/ou exercicios de forma autónoma	0	30	30
Presentacións/exposicións	2	0	2
Probas de resposta curta	2	20	22
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	3	18	21

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Sesión maxistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Prácticas en aulas de informática	Propuesta y resolución de 10 actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en ejercicios breves de animación. Se prpondrán y realizarán en las clases prácticas, terminándose, si fuera preciso a lo largo de la siguiente semana

Resolución de problemas Se propondrán, a lo largo del curso, 2 trabajos de índole práctica. El primero de ellos, realización de e/ou ejercicios de forma una animación por la técnica del stop-motion, se llevará a cabo en grupo autónoma

El segundo, realizado de forma individual, será a elegir entre:

- 1 - Animación de personajes
- 2 - Rotoscopia,
- 3 - Elaboración de títulos de crédito de una película
- 4 - Creación de una página web

Presentacións/exposición Presentación en clase de los trabajos del apartado anterior

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas en aulas de informática	Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalziada, que se prestará en horas de tutorías
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	Durante las clases prácticas, se comentará a cada alumno, de forma individual, los resultados de la práctica anterior Los trabajos prácticos requieren una atención personalziada, que se prestará en horas de tutorías

Avaliación

	Descripción	Cualificación
Prácticas en aulas de informática	(*)10 actividades prácticas sencillas, a realizar en clase de informática. Cada alumno, a través de la plataforma Faitic, dispondrá de 1 semana para completarla, si no lo hizo durante la clase El 20% de la calificación se reserva para aquellos alumnos que entreguen la áctividad con unos mínimos de calidad. El 10% restante se aplicará a las prácticas resueltas con estilo, capacidad estética u originalidad Entregar la actividad con retraso, (máximo de 15 días), se penaliza con un 10%	30
Resolución de problemas e/ou ejercicios de forma autónoma	(*)Cada trabajo de animación se califica con un 15% de la calificación total En la propuesta de trabajo se definirán los criterios de calificación	30
Probas de resposta curta	(*)Exámen, de respuestas cortas o tipo test, para comprobar los conocimientos que ha adquirido el alumno sobre los conceptos teóricos de la asignatura. Se llevará a cabo, aproximadamente, 1 mes antes de la finalización de las clases, una vez cubiertos los principales temas de teoría	20
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	(*)Prueba práctica de resolución de ejercicios similares a los efectuados en clase	20

Outros comentarios sobre a Avaliación

Bibliografía. Fontes de información

CAMARA, S, **El dibujo animado**,
 SANCHEZ VALIENTE, Rodolfo, **Arte y técnica de la animación**, 2006,
 BENDAZZI, Giannalberto, **Cartoons □ 110 años de cine de animación**, 2003,
 YEBENES, Pilar, **Cine de animación en España**, 2002,

Recomendacións

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Xestión de proxectos audiovisuais e interactivos/P04G070V01405