



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Dirección y Realización		Código	616G02005
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador/a	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descripción general	El director es el responsable de la puesta en escena, es el responsable de lo que ve el espectador. Es la cabeza narrativa de la producción. La persona responsable de dirección está presente en todas las fases del proceso especialmente, por ejemplo, en las áreas de Guión, Storyboard, Cinematografía, Actuación/Animación, Arte conceptual, Color e Iluminación, Edición y Postproducción, etc.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios. 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Se mantiene todas las metodologías docentes pero se adaptan a docencia no presencial. *Metodologías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Moodle: es el canal oficial de información a los estudiantes con todas las cuestiones que afectan a la materia. Se publicará diferente información según avance la asignatura. Correo electrónico: disponible en horario laboral Microsoft Teams: tutorías personales o grupales. Siempre que los estudiantes lo soliciten o el personal docente lo considere necesario. 4. Modificaciones en la evaluación Prueba mixta: examen a través de Moodle. Se mantiene la necesidad de aprobar para que esta calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en la evaluación. Si no se alcanza este mínimo, la materia estará automáticamente suspensa. La evaluación del aprendizaje colaborativo no varía. *Observaciones de evaluación: En el caso de problemas de conexión, conectividad telemática o de acceso al ordenador el día de la entrega o celebración de las pruebas de evaluación, se buscarán alternativas con este alumnado con posibilidad de realizar la prueba en distintos horarios o en distinta modalidad. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Si es necesario, las fuentes de información se pondrán a disposición de los estudiantes en formato digital.			



Código	Competencias del título
A1	CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
A2	CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
A3	CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A35	CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.



C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego desde el apartado de la dirección.	A1	B1	C1
	A2	B2	C3
	A3	B3	C4
	A5	B4	C6
	A6	B5	C7
	A7	B6	C8
	A8	B7	C9
	A10	B8	
	A20	B10	
	A35	B11	
Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la dirección de proyectos de animación y de videojuego.		B12	
		B13	
		B14	
	A1	B1	C1
	A2	B2	C3
	A3	B3	C4
	A5	B4	
	A6	B5	
	A7	B6	
	A8	B7	
	A10	B8	
	A20	B10	
	A35	B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contenidos	
Tema	Subtema
El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de una producción de animación.	-Desarrollo -Preproducción -Producción -Postproducción
El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de la producción de un videojuego.	-Desarrollo -Preproducción -Producción -Postproducción

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas no presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión magistral	A1 C8 C7	25	25	50
Aprendizaxe colaborativo	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	40	70
Proba mixta	A3 A6 A10 A35	4	25	29
Atención personalizada		1	0	1

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Clases expositivas online, síncronas o asíncronas, en las que se explicarán los conceptos principais de los diferentes bloques temáticos que conforman el temario de la materia.
Aprendizaxe colaborativo	Elaboración de diferentes prácticas presenciais y online por parte del alumnado con el objetivo de comprender los conceptos vistos en las sesiones magistrales.
Proba mixta	Exámenes sobre la materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativo	El personal docente de la materia estará disponible para las dudas que surjan por parte del alumnado en relación con las diferentes metodoloxías. Estas podrán ser planteadas en las horas de tutoría y a través de correo electrónico.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación
Proba mixta	A3 A6 A10 A35	Exame ou exames da materia. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se supera, a materia resulta automaticamente suspensa.	50
Aprendizaxe colaborativo	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Actividades de carácter práctico. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	50

Observacións avaliación
Es necesario superar cada una de las partes para aprobar la asignatura. El alumnado deberá consultar la plataforma Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones. En la presentación de la materia se concretarán los aspectos de la evaluación.

Fuentes de información



Básica	- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume - Sáenz Valiente, Rodolfo (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la flor - Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia - Hart, John. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión - Castillo, José María (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual.. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión
Complementaria	- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume - Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002 Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003 Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Guion/616G02004 Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006 Animación 2/616G02019
Asignaturas que continúan el temario
Edición y Montaje/616G02007
Otros comentarios
El alumnado deberá consultar la plataforma Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías