



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Dirección e Realización	Código	616G02005	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>O director é o responsable da posta en escena, é o responsable do que ve o espectador. É a cabeza narrativa da produción.</p> <p>A persoa responsable de dirección está presente en todas as fases do proceso especialmente, por exemplo, nas áreas de Guión, Storyboard, Cinematografía, Actuación/Animación, Arte conceptual, Color e Iluminación, Edición e Postprodución, etc.</p>			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos: Non se realizarán cambios.</p> <p>2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: Mantéñense todas as metodoloxías docentes pero adáptanse á docencia non presencial.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: Moodle: é a canle oficial de información aos estudantes con todas as cuestións que afectan á materia. Publicarase diferente información segundo avance a asignatura.</p> <p>Correo electrónico personalizado: dispoñible en horario laboral. Microsoft Teams: titorías persoais ou grupais. Sempre que os estudantes o soliciten ou o docente o considere necesario.</p> <p>4. Modificacións na avaliación: Proba mixta: Exame a través de Moodle. Mantense a necesidade de aprobar para que esta cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se alcanza este mínimo, a materia resulta automaticamente suspensa. A avaliación da aprendizaxe colaborativa non varía.</p> <p>*Observacións de avaliación: No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de avaliación, buscaranse alternativas con estes/as estudantes con posibilidade de realizar esta/s proba/s en distintos horarios ou en distinta modalidade.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.</p>			



Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo desde o apartado da 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	
		B12	
		B13	
		B14	
	Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a dirección de proxectos de animación e de videoxogo.	A1	B1
A2		B2	C3
A3		B3	C4
A5		B4	
A6		B5	
A7		B6	
A8		B7	
A10		B8	
A20		B10	
A35		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

Contidos	
Temas	Subtemas
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación	-Desenvolvemento -Preproducción -Produción -Postproducción
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo	-Desenvolvemento -Preproducción -Produción -Postproducción

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 C8 C7	25	25	50



Aprendizaxe colaborativa	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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases expositivas online, síncronas ou asíncronas, nas que se explicarán os conceptos principais dos diferentes bloques temáticos que conforman o temario da materia.
Aprendizaxe colaborativa	Elaboración de diferentes prácticas presencias e online por parte do alumnado co obxectivo de comprender os conceptos vistos nas sesións maxistrais.
Proba mixta	Exames sobre a materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbidas que xurdan por parte do alumnado en relación coas diferentes metodoloxías. Estas poderán ser plantexadas nas horas de titoría e a través de correo electrónico.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
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 colaborativa	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
<p>É necesario superar cada unha das partes para aprobar a asignatura.</p> <p>O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.</p> <p>Na presentación da materia concretaranse os aspectos da avaliación.</p>

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume</li><li>- Sáenz Valiente, Rodolfo (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la flor</li><li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li><li>- Hart, John. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li><li>- Castillo, José María (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual.. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume</li><li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones</li></ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006

Animación 2/616G02019

### Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

### Observacións

O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías