



## Guía Docente

| Datos Identificativos |  |                    |  |           | 2020/21 |
|-----------------------|--|--------------------|--|-----------|---------|
| Asignatura (*)        | Deseño de Produción para Animación e Videoxogos  |                    | Código                                 | 616G02006 |         |
| Titulación            |  |                    |  |           |         |
| Descritores           |  |                    |  |           |         |
| Ciclo                 | Período  | Curso              | Tipo                                   | Créditos  |         |
| Grao                  | 2º cuatrimestre  | Segundo            | Obrigatoria                            | 6         |         |
| Idioma                | Castelán   |                    |  |           |         |
| Modalidade docente    | Híbrida  |                    |  |           |         |
| Prerrequisitos        |  |                    |  |           |         |
| Departamento          | Socioloxía e Ciencias da Comunicación  |                    |  |           |         |
| Coordinación          | Conde Vázquez, Erica   | Correo electrónico | erica.conde@udc.es                     |           |         |
| Profesorado           | Conde Vázquez, Erica<br>Fernández Holgado, José Ángel  | Correo electrónico | erica.conde@udc.es<br>j.holgado@udc.es |           |         |
| Web                   | comunicacion.udc.es/audiovisual/es   |                    |  |           |         |
| Descrición xeral      | O Deseño de Produción e o departamento que determina o contido visual e estético dun proxecto audiovisual. Toma tódalas decisións sobre a forma, o color, o tratamento e en definitiva, o estilo plástico da produción, traballando en estreita relación co director.  |                    |  |           |         |
| Plan de contingencia  | 1. Os contidos teóricos non se modifican.<br><br>2. Metodoloxías<br>*Metodoloxías docentes que se manteñen: clases maxistrales teóricas vía telemática (Teams ou similar). Comunicación de calquera aspecto da asignatura vía Moodle.<br><br>*Metodoloxías docentes que se modifican: as clases prácticas presenciais realizaranse vía telemática (Teams ou similar).<br><br>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: correo electrónico, Moodle e Teams.<br><br>4. Modificacións na avaliación<br><br>*Observacións de avaliación: no caso de non poderse facer o exame vía presencial ou telemática, valorarase soamente a parte práctica, sendo esta o 100% da nota final.<br><br>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: ningunha. Os apuntes colgaranse no Moodle. |                    |  |           |         |

## Competencias / Resultados do título

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

## Resultados da aprendizaxe

| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados do título |
|---------------------------|-------------------------------------|
|---------------------------|-------------------------------------|



|   |     |     |    |
|---|-----|-----|----|
| Coñecer a función do deseñador de produción ou xefe do departamento artístico dentro do proxecto audiovisual en xeral e nos videoxogos e a animación en particular. Analizar os conceptos e técnicas básicas así como as ferramentas con as que se manexa, aprendendo a visualizar o proceso na súa totalidade. | A3  | B1  | C1 |
|   | A4  | B2  | C3 |
|   | A5  | B3  | C4 |
|   | A6  | B4  | C6 |
|   | A7  | B5  | C7 |
|   | A8  | B6  | C8 |
|   | A10 | B7  | C9 |
|   | A15 | B8  |    |
|   | A19 | B9  |    |
|   | A20 | B10 |    |
|   | A21 | B11 |    |
|   | A36 | B12 |    |
|   | A42 | B13 |    |
|   |     | B14 |    |

| Contidos  |  |
|---|--|
| Temas   | Subtemas   |
| 1er BLOQUE.<br>FUNCIÓN E RESPONSABILIDADES DO DESEÑADOR DE PRODUCCIÓN | 1. Competencias e coñecementos do Deseñador de Produción. Orixe do deseño e primeiros deseñadores.<br>2. Fundamentos artísticos.<br>3. A influencia da iluminación e a cor.<br>4. Interfaces e software específico.<br>5. VFX na dirección artística.  |
| 2º BLOQUE.<br>PROCESO XERAL DE TRABALLO                               | 6. Documentación dos decorados. Características arquitectónicas e artísticas.<br>7. Documentación dos persoaxes: psicoloxía, aspecto, comportamento.<br>8. Storyboards e storymovies.<br>9. Deseño previo, debuxos, maquetas e planos de construción.<br>10. Creación de entornos e persoaxes. |

| Planificación         |   |   |                         |              |
|-----------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados   | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Sesión maxistral      | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B14<br>B13 B12 B11 B10 B9<br>B8 B7 B6 B5 B4 B3<br>B2 B1 C1 C3 C4 C6<br>C7 C8 C9 | 28                                      | 28                      | 56           |
| Obradoiro             | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B10 B9<br>B8 B7 B6 B5 B4 B3<br>B2 B1 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 28                                      | 28                      | 56           |



|                            |   |   |    |    |
|----------------------------|---|---|----|----|
| Traballos tutelados        | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B9 B8<br>B7 B6 B5 B4 B3 B2<br>B1 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 0 | 35 | 35 |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | 1 | 0  | 1  |
| Atención personalizada     |   | 2 | 0  | 2  |

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

| Metodoloxías               |   |
|----------------------------|---|
| Metodoloxías               | Descrición  |
| Sesión maxistral           | Exposición telemática (Teams ou similar) de cada un dos temas da asignatura, con Power Points e material audiovisual.   |
| Obradoiro                  | Desenrolo de diversos traballos que se explicarán con mais detimento ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:<br><br>- Prácticas curtas elaboradas no tempo de clase. Preparación e aplicación do temario teórico.   |
| Traballos tutelados        | Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é:<br><br>- Práctica longa. Elaboración da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.<br><br>Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo. |
| Proba de resposta múltiple | Se examinará dos contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e os textos de lectura obrigatoria.  |

| Atención personalizada |   |
|------------------------|---|
| Metodoloxías           | Descrición  |
| Traballos tutelados    | Traballo na aula para elaborar os exercicios propostos      |
| Sesión maxistral       |   |
| Obradoiro              | Titorías personalizadas (previa cita ao correo electrónico) |

| Avaliación   |                           |            |               |
|--------------|---------------------------|------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias / Resultados | Descrición | Cualificación |
|              |                           |            |               |



|                            |   |  |    |
|----------------------------|---|--|----|
| Traballos tutelados        | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B9 B8<br>B7 B6 B5 B4 B3 B2<br>B1 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é:<br><br>- Práctica longa. Desenrolo da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.<br><br>Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo. | 70 |
| Proba de resposta múltiple | A3 A4 A5 A6 A7 A8<br>A10 A15 A19 A20<br>A21 A36 A42 B1 B2<br>B3 B4 B5 B6 B7 B8<br>B9 B10 B11 B12 B13<br>B14 C1 C3 C4 C6 C7<br>C8 C9 | Se examinará dos contidos teóricos explicados nas sesións maxistras e os textos de lectura obrigatoria.  | 30 |

### Observacións avaliación

### Fontes de información

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- STEVEN, Katz D. (2002). "Plano a plano. De la idea a la pantalla". Madrid: Editorial Plot</li> <li>- HART, John (2001). "La Técnica del Storyboard". Madrid: IORTV</li> <li>- ARNHEIM, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza editorial, 2º edición</li> <li>- Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano.</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> |  |

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Deseño aplicado/616G01015

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022

#### Materias que continúan o temario

Efectos especiais na animación/616G01040

### Observacións

(\*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