



## 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 Fernández Holgado, José Ángel		Correo electrónico	erica.conde@udc.es 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 continxencia	1. Os contidos teóricos non se modifican.  2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: clases maxistrales teóricas vía telemática (Teams ou similar). Comunicación de calquera aspecto da asignatura vía Moodle.  *Metodoloxías docentes que se modifican: as clases prácticas presenciais realizaranse vía telemática (Teams ou similar).  3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: correo electrónico, Moodle e Teams.  4. Modificacións na avaliación  *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.  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. FUNCIÓN E RESPONSABILIDADES DO DESEÑADOR DE PRODUCCIÓN	1. Competencias e coñecementos do Deseñador de Produción. Orixe do deseño e primeiros deseñadores. 2. Fundamentos artísticos. 3. A influencia da iluminación e a cor. 4. Interfaces e software específico. 5. VFX na dirección artística.
2º BLOQUE. PROCESO XERAL DE TRABALLO	6. Documentación dos decorados. Características arquitectónicas e artísticas. 7. Documentación dos persoaxes: psicoloxía, aspecto, comportamento. 8. Storyboards e storymovies. 9. Deseño previo, debuxos, maquetas e planos de construción. 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 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	28	28	56
Obradoiro	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	28	28	56



Traballos tutelados	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	0	35	35
Proba de resposta múltiple	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 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 comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son:  - 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 comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é:  - Práctica longa. Elaboración da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.  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 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 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:  - Práctica longa. Desenrolo da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo.  Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo.	70
Proba de resposta múltiple	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 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>	- STEVEN, Katz D. (2002). "Plano a plano. De la idea a la pantalla". Madrid: Editorial Plot - HART, John (2001). "La Técnica del Storyboard". Madrid: IORTV - ARNHEIM, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza editorial, 2º edición - Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano.
<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