



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Dirección y Realización		Código	616G02005
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
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. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Si es necesario, las fuentes de información se pondrán a disposición de los estudiantes en formato digital.			

Competencias del título	
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.
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y 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.
A15	CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.
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.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
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.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
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.



C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
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	



Entender y poner en práctica las artes de la dirección y realización.	A1	B1	C1
	A2	B2	C2
	A3	B3	C3
	A4	B4	C4
	A5	B5	C5
	A6	B6	C6
	A7	B7	C7
	A8	B8	C8
	A10	B9	C9
	A15	B10	
	A20	B11	
	A35	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
La dirección y realización: El lenguaje audiovisual, la narrativa, la puesta en escena y procedimientos en la animación	- Planificación - Encuadres y composición. - Puesta en escena. - Introducción a la dirección de fotografía - El tono y el punto de vista. - Raccord / continuidad y movimiento. - Escenas de diálogos - Escenas de acción - Movimientos de cámara - Dirección de personajes - Guión Técnico. - Storyboard y previzualización. - La animática - Tipos y técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, digital y analógica)
Layout. El lenguaje audiovisual desde un software de 3D.	- Nociones y conceptos de layout - Puesta en escena 3d - Planificación y composición en el entorno 3D - Cámaras, lentes, encuadres y formatos - El movimiento de cámara y la visualización - Raccord / continuidad y movimiento



Géneros y animación: La animación como una obra en sí misma o como apoyo a la imagen real.	- Ficción - Documental - Videoclip - Spot - Motion Graphics - Experimental
Estudio de diversos directores de relevancia: Estilo y autoría.	- Imagen real - Animación 2d - Animación 3D - Videojuegos
Introducción y presentación de diferentes softwares de animación 2d y 3D para desarrollar una creatividad artística propia.	- Maya - Blender - Adobe Animate - Adobe Photoshop / Krita - Adobe Character Studio - Adobe After Effects - Cinema4D
La dirección en los videojuegos	- Características - El punto de vista - Géneros - La importancia da cámara en los videojuegos

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A3 A7 B6 C2 C5 C7 C8	22	11	33
Taller	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	16	12	28
Trabajos tutelados	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	14	46	60
Presentación oral	A1 A2 A3 A35 B1 B2 B3 B11 C1 C4 C5 C7 C9	2	4	6
Prueba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	2	20	22
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, vídeos, podcast o textos y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Será online o presencial segundo las circunstancias sanitarias.
Taller	Desarrollo en clases presenciales de distintos trabajos que se explicarán con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). Estos trabajos serán: - Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico. - Habrá prácticas individuales y grupales. - Alguna práctica se puede perfeccionar fuera del aula para mejor nota. - Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle)
Trabajos tutelados	Desarrollo de tres trabajos complejos con las diferentes entregas intermedias del proceso de creación que se explicará con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). - Una de las prácticas cortas de las sesiones del taller se entregarán con un acabado más perfeccionado y complejo. - Una secuencia de acción - Un cortometraje Todas las prácticas son obligatorias y están diseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle) en las fechas que se pondrán a lo largo del curso.
Presentación oral	Presentación presencial de las diferentes fases de los trabajos tutelados o de las prácticas cortas del taller.
Prueba mixta	Examen presencial de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales, sesiones de taller y los textos de lectura obligatoria.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Taller Trabajos tutelados	El personal docente de la materia estará disponible para las dudas que surjan por parte del alumnado en relación con las diferentes metodologías. Estas podrán ser planteadas en las horas de tutoría y a través de correo electrónico.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	Examen de la asignatura. Tipo test, preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller. Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.	40
Taller	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Evaluación de las prácticas cortas individuales y colectivas realizadas en clase. Para aprobar es necesario entregar todas las prácticas cortas de taller en la fecha establecida.	20
Trabajos tutelados	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Trabajos en grupo en el que se valora tanto el resultado como el proceso. En el trabajo del cortometraje se valorará grupalmente el conjunto de la obra e individualmente una de las secuencias del cortometraje. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	40



Observaciones evaluación

Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones.

Podrá ser presencial u online según las circunstancias sanitarias y personales del estudiante y profesor lo permitan.

Todo escrito o exposición oral tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendido y en consecuencia evaluado.

-La teoría supone el 40% de la nota y la práctica (taller y trabajos tutelados) un 60%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas las tres partes de la asignatura. Para superar la parte práctica tienen que estar aprobadas cada una de las prácticas finales, además de entregadas en fecha y superadas, todas y cada una de las prácticas de taller.-El alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día 20 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla las ausencias a las aulas. Fuera de esta fecha no serán atendidas peticiones de este tipo.

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 - Katz, Steven D. (2002). Plano a Plano: De la idea a la pantalla. Madrid: Plot - Rabiger, Michael (2009). Dirección cinematográfica: Técnica y estética. Barcelona: Omega - Jardí, Enric (2018). Pensar en imágenes. Barcelona: Gustavo Gili - Brown, Blain (2008). Cinematografía: Teoría y práctica. Barcelona: Omega - Williams, Richard (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3d y videojuegos. Madrid: Anaya - Catalá, Josep M. (2001). La Puesta en imágenes: Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós - Marcos Molano, María del Mar (2009). Elementos estéticos del cine : manual de dirección cinematográfica. Madrid: Fragua - Cameron, Julia (2011). El camino del artista : un curso de descubrimiento y rescate de tu propia creatividad . Madrid : Aguilar - Goodridge, Mike (2012). Dirección de fotografía cinematográfica. Barcelona : Blume - Schaefer, Dennis. (1990). Maestros de la luz conversaciones con directores de fotografía. Madrid : Plot - Goodridge, Mike (2014). Dirección cinematográfica. Barcelona : Blume, - Díaz, Quim (2018). El título es el principio del film : una aproximación a la historia de los títulos cinematográficos. Madrid : Laertes - Sedeño Valdellós, Ana María. (2002). Lenguaje del videoclip. Málaga : Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Málaga - Sánchez-Navarro, Jordi (2015). ¿Cómo analizar un videoclip desde un punto de vista narrativo? / Jordi Sánchez-Navarro, Lola Lapaz Castillo. Barcelona : UOC - Perotti Prado, Miguel (2020). Diseño de videojuegos : técnicas y ejercicios prácticos. Paracuellos del Jarama : Ra-Ma - Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon - Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid : Editorial Síntesis - González, Daniel. (2015). Diseño de videojuegos . Paracuellos del Jarama : Ra-Ma - Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon
---------------	---



Complementaria	- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume - Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones - Jennifer Bass (). Saul Bass. London: Laurence King - Montero Plata, Laura (2017). El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Palma de Mallorca: Dolmen - Kratter, Tia (2017). The Color of Pixar. San Francisco : Chronicle Books - Lynch, David (2016). Atrapa el pez dorado: meditación, conciencia y creatividad. Barcelona: Reservoir Books - Zahed, Ramin (2019). Spider-Man, un nuevo universo : el arte de la películ. Barcelona : Norma, 2019 - Codrington, Andrea (2003). Kyle Cooper. London : Laurence King, 2003.
-----------------------	--

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006

Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion/616G02004

Animación 2/616G02019

Diseño Sonoro/616G02008

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