



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Dirección e Realización	Código	616G02005	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
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>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.</p>			

Competencias do título	
Código	Competencias do 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.



C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias 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	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 e poñer en práctica as artes da dirección e a 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	

Contidos	
Temas	Subtemas
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación	<ul style="list-style-type: none"> -Desenvolvemento -Preproducción -Producción -Postproducción
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo	<ul style="list-style-type: none"> -Desenvolvemento -Preproducción -Producción -Postproducción
A dirección e realización: A linguaxe audiovisual, a narrativa, a posta en escena e procedementos na animación	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Encuadres e composición. - Posta en escena - Introducción á dirección de fotografía - O tono e o punto de vista. - Raccord / continuidade e movemento. - Escenas de diálogos - Escenas de acción - Movementos de cámara - Dirección de persoaxes - Guion Técnico. - Storyboard e previsualización. - Animática - Tipos e técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, dixital e analóxica)
Layout. A linguaxe audiovisual dende un software de 3D.	<ul style="list-style-type: none"> - Nocions e conceptos de layout - Posta en escena 3d. - Planificación e composición no entorno 3D - Cámaras, lentes, encadres e formatos - O movemento de cámara e a visualización - Raccord / continuidade e movemento



Xéneros e animación: A animación como unha obra en sí mesma ou como apoio á imaxe real	<ul style="list-style-type: none"> - Ficción - Documental - Videoclip - Spot - Motion Graphics - Experimental
Estudo de diversos directores de relevancia: Estilo e autoría.	<ul style="list-style-type: none"> - Imaxe real - Animación 2d - Animación 3D - Videoxogos
Introducción e presentación de diferentes softwares de animación 2d y 3D para desenvolver unha creatividade artística propia	<ul style="list-style-type: none"> - Maya - Blender - Adobe Animate - Adobe Photoshop / Krita - Adobe Character Studio - Adobe After Effects - Cinema4D
A dirección nos videoxogos	<ul style="list-style-type: none"> - Características - O punto de vista - Xéneros - A importancia da cámara nos videoxogos

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A3 A7 B6 C2 C5 C7 C8	22	11	33
Obradoiro	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
Traballos 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
Proba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	2	20	22
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	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias.
Obradoiro	Desenrolo en clases presenciais de diversos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son: - Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación do temario teórico. - Haberá prácticas individuais e grupais. - Algunha práctica pódese perfeccionar fora do aula para mellorar nota. - Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle)
Traballos tutelados	Desenrolo de tres traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). - Unha das prácticas curtas das sesións do obradoiro entregarase cun acabado máis perfeccionado e complexo. - Unha secuencia de acción - Unha curtametraxe. Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.
Presentación oral	Presentación presencial das diferentes fases dos traballos tutelados ou das prácticas curtas do obradoiro.
Proba mixta	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistráis, sesións do obradoiro ou dos textos de lectura obrigatoria.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Traballos tutelados	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	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	Exame da materia. Tipo test, preguntas curtas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de taller. É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación. Se non se aproba, la materia resulta automáticamente suspensa.	40
Obradoiro	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 das prácticas curtas individuais e colectivas realizadas en clase. Para aprobar é necesario entregar todas as prácticas curtas do obradoiro do taller na data sinalada.	20
Traballos 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	Traballos en grupo no que se valora tanto o resultado como o proceso. No traballo da curtametraxe se valorará grupalmente o conxunto da obra e individualmente unha das secuencias da curtametraxe. A calificación de cada alumno integrante do grupo podería ser diferente en función da súa aportación e compromiso. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	40



Observacións avaliación

O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente se lles comunicará toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e calificacións.

Podrá ser presencial ou online según as circunstancias sanitarias e persoais do estudantado e mestre o permitan.

Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

-A teoría supón o 40% de la nota e a práctica (obradoiro e traballos tutelados) un 60%. -Para superar a materia deben estar aprobadas as tres partes da materia. Para superar a parte práctica teñen que estar aprobadas cada unha das prácticas finais, ademais de entregadas en data e superadas, todas e cada unha de las prácticas curtas do obradoiro.-O alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con o profesor da materia antes do día 20 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticións deste tipo.

Fontes de información

Bibliografía 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



Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- 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.
------------------------------------	--

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003
Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004
Animación 2/616G02019
Deseño Sonoro/616G02008

Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

Observacións

O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicaráselles 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