



## Guía docente

Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Diseño de Producción para Animación y Videojuegos			Código	616G02006
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	6	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Híbrida				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Fernández Holgado, José Ángel	Correo electrónico	j.holgado@udc.es		
Profesorado	Fernández Holgado, José Ángel	Correo electrónico	j.holgado@udc.es		
Web	comunicacion.udc.es/audiovisual/es				
Descripción general	<p>El Diseño de Producción es el departamento que determina el contenido visual y estético de un proyecto audiovisual. Toma todas las decisiones sobre la forma, el color, el tratamiento y en definitiva, el estilo plástico de la producción, trabajando en estrecha relación con el director.</p> <p>Este profesional suele ser necesario en grandes producciones donde participan distintos equipos que desarrollan los entornos, ambientación y personajes, coordinados a su vez por sus respectivos directores de arte, y garantizando así que todos ellos sean fieles a la estética general previamente diseñada.</p>				
Plan de contingencia	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Los contenidos teóricos no se modifican.</li><li>2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen: clases magistrales teóricas vía telemática (Teams o similar). Comunicación de cualquier aspecto de la asignatura vía Moodle. *Metodologías docentes que se modifican: las clases prácticas presenciales se realizarán vía telemática (Teams o similar)</li><li>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado: correo electrónico, Moodle y Teams.</li><li>4. Modificaciones en la evaluación *Observaciones de evaluación: en caso de no poder hacerse el examen vía presencial o telemática, se valorará solamente la parte práctica, siendo esta el 100% de la nota final.</li><li>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía: ninguna. Los apuntes se colgarán en el Moodle.</li></ol>				

## Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del título
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.
A19	CE19 - Conocer los fundamentos necesarios para diseñar y definir un videojuego con todos los elementos que lo componen, así como contar con la capacidad de analizar, evaluar y corregir los diferentes aspectos de un videojuego.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A21	CE21 - Conocimiento de las técnicas y procesos de creación de efectos visuales a través de la integración de objetos y entornos digitales tridimensionales con la imagen real en movimiento.
A36	CE36 - Conocer, capacidad de analizar y aplicar las técnicas y fundamentos del diseño de producción en proyectos de animación y videojuegos.
A42	CE42 - Capacidad de elaborar, presentar y defender ante un tribunal universitario un trabajo académico original relacionado con las disciplinas cursadas.
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.
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.
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 / Resultados del título		
Conocer la función del Diseñador de Producción o jefe del departamento artístico dentro del proyecto audiovisual. Analizar los conceptos y técnicas básicas así como las herramientas con las que se maneja, aprendiendo a visualizar el proceso en su totalidad.	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	

Contenidos	
Tema	Subtema
1er BLOQUE. FUNCIÓN Y RESPONSABILIDADES DEL DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN	1. Competencias y conocimientos del Diseñador de Producción. Origen del diseño y primeros diseñadores. 2. Fundamentos artísticos. 3. La influencia de la iluminación y el color. 4. Interfaces y software específico. 5. VFX en la dirección artística.
2º BLOQUE. PROCESO GENERAL DE TRABAJO	6. Documentación de los decorados. Características arquitectónicas y artísticas. 7. Documentación de los personajes: psicología, aspecto, comportamiento. 8. Storyboards y storymovies. 9. Diseño previo, dibujos, maquetas y planos de construcción. 10. Creación de entornos y personajes.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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	24	32	56



Taller	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	24	32	56
Trabajos tutelados	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	0	35	35
Prueba de respuesta 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
(*)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 on line (Teams) de cada uno de los temas de la asignatura, con Power Points y material audiovisual.
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.
Trabajos tutelados	Desarrollo en clases presenciales de un trabajo final que se explicará con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). Este trabajo será:  - Práctica larga. Elaboración de la Dirección Artística de un guion de animación o videojuego.  Todas las prácticas son obligatorias y están diseñadas para ser realizadas en grupo.
Prueba de respuesta múltiple	Examen presencial de los contenidos teóricos dados en las Sesiones magistrales y los textos de lectura obligatoria.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Trabajo na aula para elaborar os exercicios propostos
Sesión magistral	
Taller	Tutorías personalizadas (previa cita ao correo electrónico)

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación



Trabajos tutelados	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	Desarrollo de un trabajo extenso que se explicará con más detalle al inicio del curso en el archivo completo colgado en el Campus Virtual (Moodle). Este trabajo es:  - Práctica larga. Desarrollo de la Dirección Artística de un guión de animación o videojuego.  Todas las prácticas son obligatorias y están diseñadas para realizarse tanto de forma individual como en grupo	70
Prueba de respuesta 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 examinarán los contenidos teóricos explicados en las sesiones magistrales y los textos de lectura obligatoria.	30

### Observaciones evaluación

-La teoría supone el 30% de la nota y la práctica un 70%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas la dos partes: teoría y práctica. Para superar la práctica, los alumnos deberán superar todas y cada una de las prácticas.

Segunda convocatoria/extraordinaria

Para aprobar la asignatura, solo podrán realizar un único examen en la convocatoria de junio-julio, en la fecha estipulada oficialmente, para lo cual deberán haber presentado las prácticas requeridas durante el curso (60% de la nota) y aprobar el examen teórico (40% de la nota), con los mismos criterios que se marcan en la evaluación.

La forma de valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria de junio-julio.

Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de "0" suspenso en la asignatura en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria.

### Fuentes de información

<b>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, 2ª edición - Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano.
<b>Complementaria</b>	

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004

Diseño aplicado/616G01015

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022

#### Asignaturas que continúan el temario

Efectos especiales en animación/616G01040

### Otros comentarios



1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:&nbsp;Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.&nbsp;La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel:&nbsp;No se emplearán plásticos.&nbsp;Se realizarán impresiones a doble cara.&nbsp;Se empleará papel reciclado.&nbsp;Se evitará la impresión de borradores.&nbsp;2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.&nbsp;3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.&nbsp;4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...)&nbsp;5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.&nbsp;6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.&nbsp;7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:&nbsp;Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.&nbsp;La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel:&nbsp;No se emplearán plásticos.&nbsp;Se realizarán impresiones a doble cara.&nbsp;Se empleará papel reciclado.&nbsp;Se evitará la impresión de borradores.&nbsp;2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.&nbsp;3. Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.&nbsp;4. Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...)&nbsp;5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.&nbsp;6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.&nbsp;7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

**(\*) 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**