



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Deseño de Producción para Animación e Videoxogos		Código	616G02006
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es	
Profesorado	Navarro Álvarez, Adriana	Correo electrónico	a.navarro@udc.es	
Web	comunicacion.udc.es/audiovisual/es			
Descrición xeral	O Deseño de Producción 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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do 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 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.
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.
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 / 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. VFX na dirección artística.
2º BLOQUE. PROCESO XERAL DE TRABALLO	5. Documentación dos decorados. Características arquitectónicas e artísticas. 6. Documentación dos persoaxes: psicoloxía, aspecto, comportamento. 7. Storyboards e storymovies. 8. Deseño previo, debuxos, maquetas e planos de construción. 9. 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 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	24	32	56
Obradoiro	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



Traballos 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
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	Sesións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Un dos seus obxectivos é facilitar a aprendizaxe dos conceptos propios do deseño de produción na imaxe animada e os videoxogos.
Obradoiro	Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación do temario teórico.
Traballos tutelados	Práctica grupal onde se elaborará a Dirección Artística a partir dun guión de animación ou videoxogo.
Proba de resposta múltiple	Examinarase dous contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e vos 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 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Traballos tutelados: Prácticas curtas para elaborar en clase deseñadas para realizarse de forma individual. Preparación e aplicación do temario teórico. Taller: Práctica grupal onde se elaborará a Dirección Artística a partir dun guión de animación ou videoxogo.	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 os contidos teóricos explicados nas sesións maxistras e os textos de lectura obrigatoria.	30
----------------------------	---	--	----

Observacións avaliación

-A teoría supón o 30% da nota e a práctica un 70%.

-Para superar a materia, a suma dos seus partes ha de obter un 50% (50 puntos).

Para aprobar a materia, só poderán realizar un único exame na convocatoria de xuño-xullo, na data estipulada oficialmente, para o que deberán haber presentar as prácticas requiridas durante o curso (70% da nota) e aprobar o exame teórico (30% da nota), cos mesmos criterios que se marcan na avaliación.

A forma de valoración na convocatoria extraordinaria realizarase da mesma forma que a convocatoria de xuño-xullo.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Amidi, Amid (2006). Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation. Chronicle Books - ARNHEIM, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador. Alianza editorial, 2º edición - Bacher, Hans, P. (2018). Vision: Color and Composition for Film. Talisman - Bacher, Hans, P. (2007). Dream Worlds: Production Design in Animation. Routledge - Bacher, Hans, P. (2015). Sketchbook: Composition Studies for Film. Talisman - Canemaker, John (2014). The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation. DISNEY PR - Ghez, Didier (2020). They Drew as They Pleased Vol. 6: The Hidden Art of Disney?s New Golden Age. Chronicle Books - Ghez, Didier (2018). They Drew As They Pleased 4: Volume 4. Random House Uk - Glebas, Francias (2012). "Creating Worlds" de "The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound". Routledge - HART, John (2001). "La Técnica del Storyboard". Madrid: IORTV - Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano. - Heit, Laura (2013). Animation Sketchbooks. Chronicle Books Llc - Katatikarn, Jasmine; Tanzillo, Michael (2016). Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling. Routledge - Mateu Mestre, Marcos (2020). Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales. ANAYA MULTIMEDIA - Mateu Mestre, Marcos (2022). TINTA Volumen 2. Formato, energía y composición para narradores visuales. ANAYA MULTIMEDIA - STEVEN, Katz D. (2002). "Plano a plano. De la idea a la pantalla". Madrid: Editorial Plot - Polson, Tod (2013). The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design. Chronicle Books LLC - Yot, Richard (2019). Light for Visual Artists Second Edition: Understanding and Using Light in Art & Design. Laurence King Publishing
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Amidi, Amid (2011). The Art of Pixar: The Complete Color Scripts and Select Art from 25 Years of Animation (Disney Pixar X Chronicle Books). Chronicle Books - VV.AA (2018). Spider-Man. Into the Spider-Verse -The Art of the Movie. Titan Books - Ruddell, Caroline; Ward, Paul (2019). The Crafty Animator: Handmade, Craft-based Animation and Cultural Value. Palgrave Macmillan

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente



Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materiais e Iluminación/616G02017

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección e Realización/616G02005

Materias que continúan o temario

Efectos Especiais en Animación/616G02026

Observacións



1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia: Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático. A entrega realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.De se realizar en papel: Non se empregarán plásticos. Realizaranse impresións a dobre cara. Empregarase papel reciclado. Evitarase a impresión de borradores. 2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural. 3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. 4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas?). 5. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. 6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para



corrixilas. 7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.



(*)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