Guia docente					
Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Diseño de Producción para Animación y Videojuegos			Código	616G02006
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	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				
Descripción general	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. 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.				

Competencias del título	
Código	Competencias 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 interdisciplinares o transdisciplinares, 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 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 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

Contenidos	
Tema	**Subtema**
1er BLOQUE. FUNCIÓN Y RESPONSABILIDADES DEL/ DE LA DISEÑADOR/A DE PRODUCCIÓN.	1. Competencias del/ de la Diseñador/a de Producción. 2. Origen del diseño de producción. 3. Diseñadores/as de producción destacados/as.
2º BLOQUE. PROCESO GENERAL DE TRABAJO	4.Documentación y propuestas 5.Color y luz en animación y videojuegos 6.Ambientación y diseño visual 7.Proceso de construcción de escenarios 8.Materiales y texturas en animación y videojuegos 9.Vestuario para personajes 10.Uso del storyboard en el diseño de producción

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competéncias**	**Horas presenciales**	**Horas no presenciales / 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	Sesiones expositivas en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Uno de sus objetivos es facilitar el aprendizaje de los conceptos propios del diseño de producción en la imagen animada y los videojuegos.
Taller	Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico.
Trabajos tutelados	Práctica grupal donde se elaborará la Dirección Artística a partir de un guion de animación o videojuego.
Prueba de respuesta múltiple	Examen de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales y los textos de lectura obligatoria.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Sesión magistral Taller	Trabajo en el aula para elaborar los ejercicios propuestos. Tutorías personalizadas (previa cita al correo electrónico)

Evaluación			
Metodologías	**Competéncias**	**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	Trabajos tutelados: Prácticas cortas para elaborar en clase diseñadas para realizarse de forma individual. Preparación y aplicación del temario teórico. Taller: Práctica grupal donde se elaborará la Dirección Artística a partir de un guion de animación o videojuego.	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, la suma de sus partes ha de obtener un 50% (50 puntos). 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 presentar las prácticas requeridas durante el curso (70% de la nota) y aprobar el examen teórico (30% 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.

Fuentes de información	
Básica	- 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
Complementária	- 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

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002 Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013 Materiales e Iluminación/616G02017
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Dirección y Realización/616G02005
Asignaturas que continúan el temario
Efectos Especiales en Animación/616G02026
Otros comentarios
1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 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. 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/ras de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...). 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. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 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: Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático. La entrega se realizará a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.De realizarse en papel: No se emplearán plásticos. Se realizarán impresiones a doble cara. Se empleará papel reciclado. Se evitará la impresión de borradores. 2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. 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. 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...). 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. 6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. 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