



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Dirección e Realización		Código	616G02005
Titulación				
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6
Idioma	Castelán/Galego			
Modalidade docente	Presencial			
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				
Descripción xeral	<p>O director ou realizador de obras de animación (longametraxes, curtametraxes, motion graphics, anuncios...) e videoxogos é o responsable da calidad artística e técnica da obra, coordinando un equipo multidisciplinario. Desde a concepción ata a postproducción, guía aspectos clave como a narrativa, o deseño de personaxes, a cinematografía, a actuación ou animación, a arte conceptual, a cor e a iluminación, a edición e a postproducción. O seu labor consiste en fusionar a visión creativa coas limitacións técnicas, tomando decisións cruciais para lograr unha experiencia exitosa. Como líder creativo e técnico, garante a cohesión artística e técnica en cada aspecto do proxecto, desde a idea ata a materialización final en pantalla ou no videoxogo.</p> <p>Espérase que os estudiantes posúan coñecementos previos no manexo da ferramenta Autodesk Maya, xa que se utilizará como recurso fundamental para o desenvolvemento da materia</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados 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 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11	C1 C3 C4
Entender e poñer en práctica as artes da dirección e a realización	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha producción de animación	-Desenvolvemento -Preproducción -Produción -Postproducción
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da producción dun videoxogo	-Desenvolvemento -Preproducción -Produción -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 movimiento.- 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">- Nocións 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
Presentación de diferentes softwares e ferramentas dixitais de animación (2D, 3D, Intelixencia Artificial e xeradores de fractales 3D), para desenrolar a comunicación e creatividade artística.	<ul style="list-style-type: none">- Maya- Blender- Grease Pencil- Adobe Animate- Adobe Photoshop / Krita- Adobe Character Studio- Adobe After Effects- Cinema4D- Outras ferramentas e novedades IA.
A dirección nos videoxogos	<ul style="list-style-type: none">- Características- O punto de vista- Xéneros- A importancia da cámara nos videoxogos
Dirección de persoaxes	<ul style="list-style-type: none">- Dende a creación e elección de personaxes á animación.- Fundamentos da animación (motricidade , xesto corporal, xesto facial e voz)- Ferramentas para expresar a visión do director e do proxecto audiovisual.- Personalidade, comportamento e sentimientos.- Contexto e tempo en relación aos personaxes.- Relación de acting real e da animación.- Relación dos personaxes e a posta en escena.



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A3 A7 B6 C2 C5 C7 C8	26	11	37
Obradoiro	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	10	10	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	11	54	65
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	1	20	21
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudiantes, coa finalidad 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 más coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estos 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 catro traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicarán más coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). 1. Unha das prácticas curtas das sesións do obradoiro entregarase cun acabado más perfeccionado e complexo. (Traballo individual). 2. Unha secuencia de acción. (Traballo grupal). 3. Un fragmento de videoclip. (Traballo individual). 4. Unha curtametraxe co seu respectivo dossier e entregas das diferentes fases do traballo. (Traballo grupal). Todas as prácticas son obligatorias, días son individuais e as outras dúas 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 obligatoria.
-------------	--

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Obradoiro	O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbihdas 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.
Traballos tutelados	

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	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 evaluación. Se non se aproba, la materia resulta automáticamente suspensa.	35
Obradoiro	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 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.	10
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 podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso. A participación neste traballo é obligatoria para optar á evaluación da materia.	55

Observacións avaliación

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

Podrá ser presencial ou online según as circunstancias sanitarias e personais do estudiantado 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 35% da nota e a práctica (obradoiro e traballos tutelados) un 65%. -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 Setembro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data no serán atendidas peticions deste tipo.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- 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- Mackendrick, Alexander (2013). On filmmaking : manual de escritura y realización cinematográfic. Madrid : Jaguar- 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- Vázquez, Alberto (2022). Unicorn Wars: art book. Bilbao: Astiberri
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- Jenmifer 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

Materias que se recomienda tener cursado previamente



Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006

Modelaxe 1/616G02015

Materiais e Iluminación/616G02007

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Animación 1/616G02018

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004

Modelaxe 2/616G02016

Animación 2/616G02019

Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

Observacións

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