



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Dirección e Realización		Código	616G02005
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
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	O director é o responsable da posta en escena, é o responsable do que ve o espectador. É a cabeza narrativa da produción. 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.			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos: Non se realizarán cambios. 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen: Mantéñense todas as metodoloxías docentes pero adáptanse á docencia non presencial. *Metodoloxías docentes que se modifican 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. 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. 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. *Observacións de avaliación: No caso de problemas de conexión, conectividade telemática ou de acceso ao ordenador o día da entrega ou celebración das probas de avaliación, buscaranse alternativas con estes/as estudantes con posibilidade de realizar esta/s proba/s en distintos horarios ou en distinta modalidade. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: Se é necesario, as fontes de información poñeranse ao dispor dos estudantes en formato dixital.			



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.
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.
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 posuír 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 vangarda 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.
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 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	
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a dirección de proxectos de animación e de videoxogo.		B12	
		B13	
		B14	
	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	

Contidos	
Temas	Subtemas
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación	-Desenvolvemento -Preprodución -Produción -Postprodución
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo	-Desenvolvemento -Preprodución -Produción -Postprodución

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 C8 C7	25	25	50
Aprendizaxe colaborativa	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	30	40	70
Proba mixta	A3 A6 A10 A35	4	25	29
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	Clases expositivas online, síncronas ou asíncronas, nas que se explicarán os conceptos principais dos diferentes bloques temáticos que conforman o temario da materia.
Aprendizaxe colaborativa	Elaboración de diferentes prácticas presenciais e online por parte do alumnado co obxectivo de comprender os conceptos vistos nas sesións maxistrais.
Proba mixta	Exames sobre a materia.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	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 tutoría e a través de correo electrónico.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A3 A6 A10 A35	Exame ou exames da materia. É necesario aprobar esta parte para que a súa cualificación faga media coas outras probas e traballos previstos na avaliación. Se non se supera, a materia resulta automaticamente suspensa.	50
Aprendizaxe colaborativa	A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Actividades de carácter práctico. A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.	50

Observacións avaliación
É necesario superar cada unha das partes para aprobar a asignatura. 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. Na presentación da materia concretaranse os aspectos da avaliación.

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
Bibliografía complementaria	- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume - Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003

Producción da Animación e o Videoxogo/616G02001

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006

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 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