



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Deseño de Produción para Animación e Videoxogos		Código	616G02006
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Conde Vázquez, Erica	Correo electrónico	erica.conde@udc.es	
Profesorado	Conde Vázquez, Erica	Correo electrónico	erica.conde@udc.es	
	Fernández Holgado, José Ángel		j.holgado@udc.es	
Web	comunicacion.udc.es/audiovisual/es			
Descrición xeral	O Deseño de Produción 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.			
Plan de continxencia	1. Os contidos teóricos non se modifican.			
	2. Metodoloxías			
	*Metodoloxías docentes que se manteñen: clases maxistraies teóricas vía telemática (Teams ou similar). Comunicación de calquera aspecto da asignatura vía Moodle.			
	*Metodoloxías docentes que se modifican: as clases prácticas presenciais realizaranse vía telemática (Teams ou similar).			
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado: correo electrónico, Moodle e Teams.			
Plan de continxencia	4. Modificacións na avaliación			
	*Observaciones de avaliación: no caso de non poderse facer o exame vía presencial ou telemática, valorarase soamente a parte práctica, sendo esta o 100% da nota final.			
	5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía: ningunha. Os apuntes colgaranse no Moodle.			

Competencias do título	
Código	Competencias 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 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.
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 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. Interfaces e software específico. 5. VFX na dirección artística.
2º BLOQUE. PROCESO XERAL DE TRABALLO	6. Documentación dos decorados. Características arquitectónicas e artísticas. 7. Documentación dos persoaxes: psicoloxía, aspecto, comportamento. 8. Storyboards e storymovies. 9. Deseño previo, debuxos, maquetas e planos de construción. 10. Creación de entornos e persoaxes.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	28	28	56



Obradoiro	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	28	28	56
Traballos tutelados	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 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	Exposición telemática (Teams ou similar) de cada un dos temas da asignatura, con Power Points e material audiovisual.
Obradoiro	Desenrolo de diversos traballos que se explicarán con mais detimento ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son: - Prácticas curtas elaboradas no tempo de clase. Preparación e aplicación do temario teórico.
Traballos tutelados	Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é: - Práctica longa. Elaboración da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo. Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo.
Proba de resposta múltiple	Se examinará dos contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e os 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	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Desenrolo dun traballo longo que se explicará con mais detimento ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Este traballo é: - Práctica longa. Desenrolo da Dirección Artística dun guion de animación ou videoxogo. Tódalas prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas en grupo.	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 dos contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e os textos de lectura obrigatoria.	30

Observacións avaliación

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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, 2º edición - Hanson, M. (2004). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Barcelona: Océano.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Expresión gráfica/616G01004
Deseño aplicado/616G01015

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Dirección de Fotografía: Cámara e Iluminación/616G01022

Materias que continúan o temario

Efectos especiais na animación/616G01040

Observacións

(*)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