



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2021/22
Subject (*)	Production Design for Animation and Video Games		Code	616G02006
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	2nd four-month period	Second	Obligatory	6
Language	Spanish			
Teaching method	Hybrid			
Prerequisites				
Department	Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinador	Fernández Holgado, José Ángel	E-mail	j.holgado@udc.es	
Lecturers	Fernández Holgado, José Ángel	E-mail	j.holgado@udc.es	
Web	comunicacion.udc.es/audiovisual/es			
General description	The Production Design Departament defines every visual and artistic appearance in any audiovisual project. The Designer makes all the decisions about shapes, colors, treatment and ultimately the plastic production style. He works closely with the film’s director. This professional is usually necessary in large productions, where different teams develop the scene setting and characters, coordinated by their respective Art Directors and character and props designers, ensuring the previously general aesthetics. In modest productions, there is only the Art Director figure.			
Contingency plan	1. Modifications to the contents: none 2. Methodologies *Teaching methodologies that are maintained: all of them (online sessions on Teams) *Teaching methodologies that are modified: practical classes will be taught online (Teams) 3. Mechanisms for personalized attention to students: Email, Moodle, Teams 4. Modifications in the evaluation *Evaluation observations: if it is not available to do the final exam, the evaluation will be the 100% from the Art Project itself. 5. Modifications to the bibliography or webgraphy: None			

Study programme competences

Code	Study programme competences
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 impliquen 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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.



C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.
----	---

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences	
The aim for the student is to understand the role of the Production Designer or Art Department head within the audiovisual project. Basic concepts and techniques will be analyzed as well as the main tools and vocabulary, learning to visualize all the entire process.		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

Contents	
Topic	Sub-topic
1st Block. The Production Designer: Role and Responsibilities	Lesson 1. Skills and knowledge of the Production Designer. Origins of design and first designers. Lesson 2. Artistic foundations Lesson 3. Basic lighting and color skills. Lesson 4. Interfaces and specific software. Lesson 5. VFX in Art Direction.
2nd Block. General Working Process	Lesson 6. Set documentation. Artistic and architectural features. Lesson 7. Characters documentation: psychology, appearance, behavior. Lesson 8. Storyboards and storymovies. Lesson 9. Previous designs, sketches, models and plan drawings. Lesson 10. Environments and characters creation.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student's personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	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



Workshop	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
Supervised projects	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
Multiple-choice questions	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
Personalized attention		2	0	2
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Theoretical explanations on line (Teams) with Power Point and audiovisual examples.
Workshop	Face-to-face teaching. There will be required a variety of tasks explained at the beginning of the course. Complete explanation at Campus Virtual (Moodle). - Short projects, hands-on learning. Theoretical implementation.
Supervised projects	Face-to-face teaching. Complete explanation at Campus Virtual (Moodle). - Long project: Artistic Direction of a Screenplay. All tasks are demanded and developed in groups.
Multiple-choice questions	Final exam on site of theoretical part.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Personalized tutoring at class or at teacher's office.
Guest lecture / keynote speech	Please, by appointment, sending mail to the teacher.
Workshop	

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification



Supervised projects	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	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 tanto individualmente como en grupo.	70
Multiple-choice questions	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

Assessment comments

-A teoría supón o 30% da nota e a práctica un 70%. -Para superar a asignatura deben estar aprobadas as dúas partes: teoría e práctica. Para superar a práctica, os alumnos deberán superar todas e cada unha das prácticas.

SEGUNDA CONVOCATORIA/EXTRAORDINARIA

Para superar a materia, só poderán realizar un único exame na convocatoria de xullo, na data estipulada oficialmente, para o que deberán ter presentadas as prácticas esixidas durante o curso (60% da nota) e superar un exame teórico (40% da nota) cos mesmos criterios que se marcan na avaliación.

A forma de avaliación na convocatoria extraordinaria realizarase do mesmo xeito que a convocatoria de xuño-xullo.

Actuación contra o plaxio. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

-La teoría supone el 40% de la nota y la práctica un 60%. -Para superar la asignatura deben estar aprobadas la dos partes: teoría y práctica. Para superar la práctica, los alumnos deberán superar todas y cada una de las prácticas.

Segunda convocatoria/extraordinaria

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 (60% de la nota) y aprobar el examen teórico (40% de la nota), con los mismos criterios que se marcan en la evaluación.

La forma dede valoración en la convocatoria extraordinaria se realizará de la misma forma que la convocatoria de junio.julio.

Acción contra el plagio. La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la calificación de "0" suspenso en la asignatura en la convocatoria correspondente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación para la convocatoria extraordinaria.

Sources of information

Basic	- 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.
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before



Graphic Expression/616G01004
Applied Design/616G01015
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Cinematography Direction and Lighting/616G01022
Subjects that continue the syllabus
Special Effects in Animation/616G01040
Other comments



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 de universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse 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 de universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse 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 de universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse 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.



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.



(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.