

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **PREVISUALIZACIÓN Y REALIZACIÓN**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

|  |   |      |         |
|--|---|------|---------|
| Título:  | Grado en Animación  |      |         |
| Facultad:  | Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) |      |         |
| Departamento/Instituto:                              | Arte y Diseño   |      |         |
| Materia:   | Narrativa   |      |         |
| Denominación de la asignatura:                       | Previsualización y Realización                            |      |         |
| Código:  | 50036   |      |         |
| Curso:   | Cuarto  |      |         |
| Semestre:  | Primero   |      |         |
| Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa): | Optativa  |      |         |
| Créditos ECTS:                                       | 6   |      |         |
| Modalidad/es de enseñanza:                           | Presencial  |      |         |
| Lengua vehicular:                                    | Español   |      |         |
| Equipo docente:                                      | Pendiente de contratación                                 |      |         |
| Profesor/a:  | Pendiente de contratación                                 |      |         |
| Grupos:  | 4ºANIM  |      |         |
| Despacho:  | Sala de Profesores  |      |         |
| Teléfono:  | 900 373 379   | Ext. | E-mail: |
| Página web:  | <a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a> |      |         |

## 2. REQUISITOS PREVIOS.

|   |
|---|
| Esenciales:   |
| Elementos de Composición Visual y Cinematografía, Narrativa Audiovisual |
| Aconsejables:   |
| No se requieren   |

## 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

|   |
|---|
| <b>Módulo y materia al que pertenece la asignatura.</b>   |
| Módulo: Optatividad / Materia: Narrativa  |
| <b>Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.</b>  |
| <p>La asignatura Previsualización y Realización trata de la planificación y desarrollo de las secuencias y acciones, orientado a su integración en las estructuras de montaje en la narración y el relato, junto a su implementación en una creación audiovisual.</p> <p>Relacionado directamente con Elementos de composición visual, Narrativa Audiovisual, historia del cine y Guión, esta asignatura consolida los conocimientos de la construcción de los relatos visuales</p> |
| <b>Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.</b>   |
| <p>Todo proyecto de animación escenas complejas que requieren de una planificación y previsualización de montaje con el fin de lograr secuencias eficaces y significativas. La Previsualización y realización es uno de los pasos fundamentales de una producción audiovisual.</p>  |

## 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

| COMPETENCIAS ESPECÍFICAS  | RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS   |
|---|---|
| <p>CE2 - Conocer el proceso y las técnicas para la creación de un producto desarrollado mediante animación digital</p> <p>CE9 - Comprender visualmente una estructura narrativa.</p> <p>CE10 - Conocer las técnicas de edición y postproducción audiovisual.</p> <p>CE21 - Conocer los procedimientos de trabajo de vanguardia aplicados al ámbito de la animación.</p> <p>CE22 - Conocer las técnicas artísticas asociadas a la producción de animación.</p> <p>CE26 - Entender los procedimientos, técnicas y materiales en la producción artística</p> | <p>Comprender y crear planificaciones audiovisuales visuales mediante diferentes técnicas e intencionalidades artísticas</p> <p>Capacitar al alumno para realizar y dirigir escenas complejas de alto nivel artístico y técnico</p> <p>Depurar y optimizar la sensación de realismo/ficción y complejidad visual del producto audiovisual en el proceso de animación</p> <p>Conocer técnicas avanzadas del desarrollo de la realización digital</p> <p>Conocer mecánicas y procesos de composición digital complejos</p> <p>Emplear métodos avanzados para la planificación de escena</p> |

## 5. CONTENIDOS /TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### **1. Planificación de secuencias y de acciones**

- 1.1 Proyectos y secuencias
- 1.2 Líneas de acción y raccord
- 1.3 Previsión de solapamiento
- 1.4 Multiversiónado

### **2. Concepto de previsualización**

- 2.1 Originales y Previos
- 2.2 Renderizado y Aplicación de efectos
- 2.3 Composición de elementos múltiples

### **3. Técnicas y sistemas de Previsualización**

- 3.1 En cola de edición
- 3.2 Sistemas de marcas y bucles
- 3.3 Inclusión de Doblajes y subtítulos

### **4 Rough y final pass**

- 4.1 Conservación de fuentes
- 4.2 batch Processing
- 4.3 Volcado en espejo y raids

## 6. CRONOGRAMA

| UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS | PERÍODO TEMPORAL    |
|-----------------------------|---------------------|
| Tema 1 y 2                  | Octubre             |
| Tema 3                      | Octubre-Noviembre   |
| Tema 4                      | Noviembre-Diciembre |
|                             |                     |

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

| MODALIDAD ORGANIZATIVA                 | MÉTODO DE ENSEÑANZA  | HORAS PRESENCIALES | TRABAJO AUTÓNOMO | TOTAL DE HORAS |
|--|--|--------------------|------------------|----------------|
| Clases teóricas                        | Lección magistral  | 27                 | 0                | 27             |
| Seminarios y talleres                  | Estudio de casos<br>Resolución de ejercicios y problemas   | 0                  | 0                | 0              |
| Clases prácticas                       | Aprendizaje basado en problemas<br>Aprendizaje orientado a proyectos   | 21                 | 0                | 21             |
| Prácticas externas                     |  | 0                  | 6                | 6              |
| Tutorías                               | Aprendizaje orientado a proyectos<br>Aprendizaje basado en problemas   | 7                  | 0                | 7              |
| Actividades de evaluación              |  | 7                  | 0                | 7              |
| Estudio y trabajo en grupo             | Aprendizaje cooperativo  | 0                  | 14               | 14             |
| Estudio y trabajo autónomo, individual | Estudio de casos<br>Resolución de ejercicios y problemas<br>Aprendizaje basado en problemas<br>Aprendizaje orientado a proyectos | 0                  | 68               | 68             |
|  |  | 62                 | 88               | 150            |

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|-------------------------|-------------------------|---|
|-------------------------|-------------------------|---|

|                                    |  |     |
|------------------------------------|--|-----|
| Ejercicios semanales / quincenales | Solo se seguirán dos criterios: <b>Presentado y No Presentado</b> . Los requisitos mínimos son: Aplicar los conceptos teóricos vistos.   | 80% |
| Practica final                     | Los requisitos mínimos para <b>aprobar</b> son:<br>Aplicación correcta de conceptos teóricos.<br>Los requisitos para <b>obtener más nota</b> son:<br>Presentación, creatividad, técnicas usadas. | 20% |

#### Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Los alumnos deben alcanzar el 80% de los objetivos de aprendizaje para superar la asignatura satisfactoriamente.
- Calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- Seguimiento del trabajo en el aula. Se requiere la entrega del 80% de las prácticas o ejercicios semanales o quincenales para poder aprobar la asignatura.
- Se entregará una práctica al final del curso que aglutine todos los conocimientos aprendidos en la asignatura.
- Se debe aprobar la práctica final y haber entregado el 80% de las prácticas para aprobar la asignatura.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y adquisición de competencias y conocimientos.
- En la Convocatoria extraordinaria se deberá entregar la práctica final, que valdrá el 100% de la nota.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica (1-3 libros)

PRACTICA DEL MONTAJE (EN PAPEL)  
ALBERT JURGENSON , GEDISA, 2009

TECNICAS DE EDICION EN CINE Y VIDEO (EN PAPEL)

KEN DANCYGER , GEDISA, 2009

MANUAL DE EFECTOS ESPECIALES PARA TELEVISION Y VIDEO BERNARD

WILKIE , GEDISA, 2009

**Bibliografía recomendada (Max 10 libros)**

## **10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **TIPOLOGÍA DEL AULA:**

Aula ordenadores

Equipo de proyección y pizarra.

### **MATERIALES:**

No necesarios

### **SOFTWARE:**

Adobe Photoshop

Adobe Premiere

Adobe After Effects