

animació audiovisual

DOCUMENTACIÓ, PROGRAMA i CALENDARI

Dades bàsiques:

assignatura: Animació audiovisual

codi: 20798

Professor: David Gómez i Fontanills

Objectius:

Obtenir coneixements teòrics i pràctics dels codis expressius i narratius que caracteritzen l'animació audiovisual. Realització d'un producte d'animació.

Plantejament:

L'assignatura té una part de continguts teòrics que serveixen com a recurs i complement d'una part pràctica on es porta a terme un producte d'animació.

Activitats d'aprenentatge:

- Treball escrit. Anàlisi crític.
Recensió i anàlisi crítica sobre un aspecte de la història i/o actualitat de l'animació (autor, estudi d'animació, pel·lícula o producte animat,...)
Exercici individual.
- Recerca visual i gràfica:
Anàlisi i identificació dels trets característics i de la qualitat d'un estil o línia gràfica per tal d'aplicar-los després a la realització de l'animació.
Treball d'equip.
- Creació del guió:
Conceptualització i realització del guió per un producte d'animació a partir de la proposta del professor. Realització del guió gràfic i tècnic complets (guió gràfic, sonorització, indicacions de muntatge i de moviment de càmera, aspectes de llum i de color, fulles de models, etc...)
Treball d'equip.
- Realització de l'animació:
Realització de l'animació proposada en el guió. La pràctica es farà utilitzant programari informàtic específic i ordinadors personals de les aules de la facultat.
Treball d'equip.

Es formaran equips de treball d'un màxim de 3 persones; cadascun dels quals treballarà en la recerca gràfica, la creació del guió i la seva realització. Els equips s'identificaran amb el nom d'un personatge d'animació.

Avaluació:

- L'aspecte teòric de l'assignatura s'avaluarà mitjançant:
 - La recensió sobre un autor o estudi on es valorarà la recerca d'informació, el rigor en l'exposició i el sentit crític.
 - La recerca gràfica, on es valorarà la capacitat d'anàlisi i d'exposició.
 - L'aplicació dels conceptes teòrics en els exercicis pràctics.
- L'aspecte pràctic de l'assignatura s'avaluarà mitjançant:
 - La recerca gràfica, on es valorarà el grau de recerca i l'aportació de l'equip.
 - La creació del guió, on es valorarà l'originalitat de la proposta, l'ús dels llenguatges audiovisuals i el rigor i la claredat en l'exposició (guió gràfic i tècnic)
 - La realització de l'animació, on es valorarà el grau d'èxit en la plasmació pràctica de la proposta, la qualitat dels resultats, el funcionament del treball d'equip i el ritme de treball.

Aquests aspectes quedaran reflectits en una nota final formada en un 30% de l'àmbit teòric i en un 70% del pràctic. A l'examen final només s'hi hauran de presentar aquelles persones que hagin suspès o no s'hagin presentat a alguna de les avaluacions.

Continguts de l'àmbit teòric

- Definició del marc conceptual de l'assignatura
- Aspectes de guió i procés de producció d'animació tradicional.
- Cànons del producte Disney i alternatives al mateix.
- Llenguatge de l'animació. Codis narratius i de muntatge.
- Procés de producció d'una pel·lícula d'animació
- Primers anys de l'animació. Antecedents i pioners.
- Fronteres de l'animació. Ninots, efectes especials, multimedia, simulació i realitat virtual.

Calendari

- S'establirà un calendari estricte de lliuraments per no trencar el ritme de treball.

