

Animació Audiovisual

2012/2013

Codi: 103039

Crèdits: 6

Titulació	Pla	Tipus	Curs	Semestre
2501928 Graduat en Comunicació Audiovisual	968 Graduado en Comunicación Audiovisual	OT	3	2

Professor de contacte

Nom: Francesc Xavier Ribes Guardia

Correu electrònic: Xavier.Ribes@uab.cat

Utilització d'idiomes

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Algun grup íntegre en anglès: No

Algun grup íntegre en català: Sí

Algun grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

Calen coneixements bàsics de guió i de llenguatge televisiu / cinematogràfic

Objectius

Conèixer:

- L'evolució tecnològica de les tècniques de creació d'animació
- Els principis teòrics de l'animació audiovisual
- Les eines i tècniques per crear animacions
- Les aplicacions pràctiques i les possibilitats expressives de l'animació

Concebre i produir una peça audiovisual emprant alguna de les tècniques d'animació.

Competències

- Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
- Demostrar capacitat creativa en la realització audiovisual.
- Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
- Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
- Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
- Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
- Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
- Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
- Divulgar els coneixements i les innovacions de l'àrea
- Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
- Gestionar el temps de manera adequada.
- Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
- Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
- Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Resultats d'aprenentatge

1. Aplicar els principis teòrics als processos creatius.
2. Aplicar la imaginació amb flexibilitat, originalitat i fluïdesa.
3. Demostrar capacitat d'autoaprenentatge i autoexigència per aconseguir un treball eficient.
4. Demostrar capacitat de lideratge, negociació i treball en equip, així com resolució de problemes.
5. Demostrar consciència ètica i empatia amb l'entorn.
6. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom.
7. Desenvolupar l'esperit crític i autocrític.
8. Desenvolupar un pensament i un raonament crítics i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en català i castellà com en una tercera llengua.
9. Divulgar els coneixements i innovacions de l'àrea.
10. Dominar les eines tecnològiques per a la realització audiovisual.
11. Generar productes audiovisuals de qualitat i amb una estètica innovadora.
12. Generar propostes innovadores i competitives en la recerca i en l'activitat professional.
13. Gestionar el temps de manera adequada.
14. Respectar la diversitat i la pluralitat d'idees, persones i situacions.
15. Utilitzar les tecnologies avançades per al desenvolupament professional òptim.
16. Valorar la diversitat i la interculturalitat com a base per a treballar en equip.

Continguts

1. Introducció

1.1 Descripció i funcionament de l'assignatura

1.2 El projecte: característiques, tutories i terminis

1.2.1 La producció en Stop Motion: consells pràctics

2. Història de l'animació

2.1 Dels inicis a les joguines òptiques

2.2 El desenvolupament tecnològic i creatiu

3. Els 12 principis de l'animació

4. Tècniques d'animació

5. La producció

Metodologia

Les sessions teòriques es complementen amb altres de caràcter pràctic.

Un cop impartides aquestes sessions, els alumnes, en parelles o grups de tres (depenen del nombre d'alumnes matriculats) desenvoluparan una animació, d'almenys 1 minut de durada, emprant la tècnica de l'stop motion. Si algú vol emprar alguna altra tècnica, caldrà parlar amb el professor.

El professor farà el seguiment de la producció mitjançant tutories, tres de les quals seran obligatòries i marcades al calendari. En aquestes tres tutories, avaluables, els alumnes hauran de portar el material sol·licitat pel professor amb la finalitat de comprovar el correcte desenvolupament del cursetmetratge i poder solucionar els problemes sorgits així com assessorar en la producció.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge

Tipus: Dirigides			
Sessions teòriques	35	1,4	8, 9, 10, 12, 14, 15, 16
Tipus: Autònomes			
Creació d'una peça d'animació de. al menys, 1 minut.	75	3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16
Preparació presentació	12,5	0,5	4, 8, 9, 12, 13, 16
Visionat de material recomanat	12,5	0,5	8, 11, 12

Avaluació

- 1) L'avaluació de l'assignatura es farà mitjançant la presentació d'una peça d'animació (70% de la nota) i el lliurament del material sol·licitat (Idea, Storyboard, Disseny de personatges, Disseny d'escenaris...) a les 3 tutories obligatòries (10%+10%+10%).
- 2) Per superar l'assignatura cal obtenir una nota final (curtmetratge + 3 tutories) de, com a mínim, 5 punts.
- 3) Hi haurà una prova de reavaluació per a aquells alumnes que, després de seguir l'avaluació continuada, no hagin obtingut la nota mínima. L'estructura i el contingut d'aquesta prova de reavaluació serà determinada en el seu moment pels professors de l'assignatura.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
3 tutories obligatòries. Lliuraments parcials	30%	12,5	0,5	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16
Presentació del projecte	70%	2,5	0,1	2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 16

Bibliografia

BIBLIOGRAFIA Bàsica:

Bendazzi, Giannalberto:

2003. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Ocho y Medio. Madrid

Delgado, Pedro Eugenio

2000. *El cine de animación*. Ediciones JC, DL. Madrid

Lord, Peter; **Sibley**, Brian

1998. *Cracking Animation. The Aardman Book of 3-D Animation*. Thames & Hudson.

MacLean, Fraser

2011. *Setting the Scene. The Art and Evolution of Animation Layout*. Chronicle Books, San Francisco

COMPLEMENTÀRIA:

Bakedano, José J.:

1987. *Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985*. Museo de Bellas Artes. Bilbao.

Levitan, Eli L.:

1980. *Generación electrónica de imágenes*. Ediciones Bellaterra, S.A. Barcelona.

Mealing, Stuart

1992. *The Art and Science of Computer Animation*. Intellect Books. Oxford.

Rondolino, Gianni

1974. *Storia del cinema d'animazione*. Giulio Einaudi editore s. p. a., Torino.

Solomon, Charles:

1994. *Enchanted Drawings. The History of Animation*. Wings Books. New York.

Vivar Zurita, Hipólito:

1988. *La imagen animada: Análisis de la forma y del contenido del dibujo animado*. Editorial de la Universidad Complutense. Madrid.