

## Infografía, Animación y Espacios Virtuales

Código: 103102  
Créditos ECTS: 6

| Titulación         | Tipo | Curso | Semestre |
|--------------------|------|-------|----------|
| 2501933 Periodismo | OT   | 4     | 0        |

### Contacto

Nombre: Hilari Pujol Lozano  
Correo electrónico: Hilari.Pujol@uab.cat

### Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)  
Algún grupo íntegramente en inglés: No  
Algún grupo íntegramente en catalán: Sí  
Algún grupo íntegramente en español: No

### Prerequisitos

Conocimiento básicos de guión y lenguaje audiovisual, así como un mínimo dominio de software de edición.

### Objetivos y contextualización

conocer:

La evolución tecnológica de las técnicas infográficas y de animación.  
Los principios teóricos de la animación audiovisual  
Las herramientas y técnicas para crear infografías y animaciones, con su posible aplicación los espacios virtuales  
Las aplicaciones prácticas y las posibilidades expresivas de la infografía y la animación

Crear y producir una pieza audiovisual utilizando alguna de las técnicas de animación y infografía combinadas para la producción de un mensaje

### Competencias

- Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
- Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.
- Transmitir información periodística en el lenguaje propio de cada uno de los medios de comunicación, en sus modernas formas combinadas o en soportes digitales, y aplicar los géneros y los diferentes procedimientos periodísticos.
- Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.

### Resultados de aprendizaje

1. Aplicar la imaginación con flexibilidad, originalidad y fluidez.
2. Aplicar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información para los nuevos géneros y formatos audiovisuales multimedia.
3. Aplicar los principios teóricos a los procesos creativos.
4. Generar propuestas innovadoras y competitivas en la investigación y en la actividad profesional.

5. Utilizar el lenguaje propio de cada uno de los medios audiovisuales de comunicación en sus modernas formas combinadas o en soportes digitales para la realización de productos infográficos.
6. Utilizar las tecnologías avanzadas para el óptimo desarrollo profesional.

## **Contenido**

### **1. ANIMACIÓN**

#### **1.1.-Introducción a la animación:**

- formados
- técnicas
- vocabulario básico d`animació.

#### **-principios generales de la animación**

#### **1.2.- Diferentes modelos prácticos de animación como productores de mensajes**

- material complementario
- con entidad propia
- canales y plataformas (espacios virtuales)

#### **1.3.- La logística:**

##### **Mecanismos de control**

- responsables del proceso
- coordinación entre las diferentes áreas que intervienen
- equipo de producción necesario

### **2. INFOGRAFÍA**

#### **2.1.-Introducción a la infografía:**

- primeras infografías
- formatos
- técnicas

#### **2.2.- Diferentes modelos prácticos de infografía como productores de mensajes**

- material complementario
- con entidad propia
- canales y plataformas (espacios virtuales)

### **3. ELEMENTOS COMUNES A DESARROLLAR**

#### **3.1.- LA PREPRODUCCIÓN**

- idea-Argumento-guión
- Story-board (diferentes modelos de story-board)

- La creación de los personajes (modelo sheets)
- La definición de los ambientes
- El Concept Art
- El Animatic / leica reel
- Los layouts (escenarios y animación)
- El lipsing

### 3.2- LA PRODUCCIÓN

- Backgrounds
- La dirección de arte y / o animación
- Animación

#### Composición

### 3.3.- SONORIZACIÓN

- La música al dibujo animado

#### Metodología de trabajo

- Las locuciones
- Los efectos
- Las mezclas

### 3.4.- Comparativa entre las diferentes técnicas

#### Procesos comunes y elementos diferenciales

## Metodología

Las sesiones teóricas se complementan con otras de carácter práctico.

A lo largo de las primeras 9 sesiones se realizarán 4 ejercicios de tipo individual para poner en práctica diferentes técnicas de animación (ritmo, arcos, anticipación, aceleración, frenada...), procesos intermedios en la elaboración de una infografía animada ("Story-board", "animatic").

A lo largo de las últimas sesiones, el alumnado, en grupos de tres o cuatro desarrollarán una pieza de infografía animada, de al menos 2 minutos de duración, utilizando las técnicas de infografía y animación realizadas en las prácticas individuales.

El profesorado hará el seguimiento de la producción mediante tutorías, tres de las cuales serán obligatorias y que se irán concretando a medida que se avance en el proyecto. En estas tres tutorías, evaluables, se deberá presentar el material solicitado con el fin de comprobar el correcto desarrollo de la pieza y poder solucionar los problemas surgidos así como asesorar en la producción.

## Actividades

| Título | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--------|-------|------|---------------------------|
|--------|-------|------|---------------------------|

**Tipo: Dirigidas**

|   |    |     |               |
|---|----|-----|---------------|
| Sesiones teóricas   | 35 | 1,4 | 1, 2, 4, 5, 6 |
| <b>Tipo: Supervisadas</b>   |    |     |               |
| Creación de una pieza audiovisual de 2 minutos mínimo                   | 60 | 2,4 | 1, 2, 4, 5, 6 |
| Trabajos prácticos de aplicación de infografías y animaciones           | 30 | 1,2 | 1, 2, 5, 6    |
| <b>Tipo: Autónomas</b>  |    |     |               |
| visionado de material. Comentario y análisis de las técnicas utilizadas | 10 | 0,4 | 5             |

**Evaluación**

- 1) La evaluación de la asignatura se hará mediante la presentación de una pieza audiovisual (hecha en grupo), con entidad propia (noticia, encuesta, pieza divulgativa, informativa ....) Y la entrega del material que se vaya solicitando referente a los procesos de la producción de la pieza (45% de la nota final)
- 2) A lo largo del curso habrá varias entregas individuales y obligatorias de trabajos prácticos (infografías y animaciones) que servirán como herramienta evaluadora (45% de la nota final).
- 3) El 10% de la nota final quedará fijado por la asistencia y participación en las clases.

En función de los resultados obtenidos entre los ejercicios/prácticas individuales y la pieza en grupo habrá un nuevo ejercicio para reevaluar los aspectos no superados. Esta reevaluación se hará en las fechas previstas en el calendario académico.

No será evaluable el alumnado que no haya presentado ninguna de los ejercicios/prácticas individuales previstas.

**Actividades de evaluación**

| Título   | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--|------|-------|------|---------------------------|
| 3 tutorías obligatorias con entregas parciales. Entrega proyecto final | 45%  | 10    | 0,4  | 3, 1, 2, 4, 5, 6          |
| Asistencia y participación en las clases                               | 10%  | 0     | 0    | 1, 4, 5                   |
| Trabajos prácticos de aplicación de infografías y animaciones          | 45%  | 5     | 0,2  | 3, 1, 2, 4, 5, 6          |

**Bibliografía**

- THE ANIMATOR'S WORKBOOK. STEP BY STEP TECHNIQUES OF DRAWN ANIMATION. Tony White. Watson.Guptill Publications. New York 1986
- DIBUJOS ANIMADOS. EL DIBUJO DE HISTORIETAS A SU ALCANCE. Preston Blair. Evergreen. Barcelona 1999.
- THE ILLUSION OF LIFE. Frank Thomas&Ollie Johnston. Abbeville Press-Publishers-New York 1981
- ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. Richard Williams. Faber&Faber. London 2001
- THE COMPLETE ANIMATION COURSE. Chris Patmore. Barron's Educational Series, Inc. Nueva York 2003
- LA IMAGEN ANIMADA: ANÁLISIS DE LA FORMA Y EL CONTENIDO DEL DIBUJO ANIMADO, Hipólito Vivar

Zurita, Editorial Complutense, Madrid 1988

THE ART AND SCIENCE OF COMPUTER ANIMATION. Stuart Mealing, Intellect Books. Oxford 1992

LA MAGIA DEL DIBUJO ANIMADO (Actores del lápiz). Raúl García. Edicions De Ponent. Alicante 2000