



Centro adscrito



TÍTULO OFICIAL EN ANIMACIÓN

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

Producción cinematográfica

CURSO ACADÉMICO 2019 – 2020

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Título oficial en Animación
Denominación de la asignatura:	Producción cinematográfica
Curso:	tercero
Semestre:	1º
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Formación Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Manuel Sirgo
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Manuel Sirgo

Datos de contacto:

manuel.sirgo@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: [consultar el documento "Tutorías - Animación" del Campus Virtual](#)

Profesor:

Datos de contacto:

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

El alumno deberá tener conocimientos básicos de organización

Aconsejables:

Conocimientos de la división de un proyecto audiovisual
Disciplinas de animación
Manejo básico de Excell
Conocimiento de power point
Maquetación

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la rama de ciencias

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

El alumno aprenderá conocimientos de organización para para unificar y presentar los trabajos del resto de asignaturas de animación.

Aprenderá como presentar, presupuestar y financiar un proyecto

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

Producción cinematográfica es una asignatura en la que el alumno aprenderá a desde la distinción de las diferentes disciplinas de animación a la formación de un equipo de trabajo para un proyecto audiovisual

Aprenderá como presentar, presupuestar y financiar un proyecto.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA**RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- El alumno podrá desarrollar con un equipo de trabajo humano ideas y llevarlas a cabo además de poder expresarlas y comunicarlas en presentaciones debidamente estructuradas.
- Dominar el software de trabajo de la asignatura, y saber resolver cualquier problema para lograr un resultado profesional.
- Será capaz no sólo de realizar un presupuesto, sino que podrá adaptarlo a las documentaciones oficiales de ministerios y consejerías.
- Será capaz de aplicar las distintas metodologías, técnicas, programas, normas y estándares para el desarrollo de producción.
- El alumno podrá afrontar con una base bien consolidada cualquier tipo de presentación y desarrollo de campañas publicitarias, largometrajes, cortometrajes, series de t.v.... especialmente útil en la creación de proyectos audiovisuales de animación.
- El alumno podrá crear una biblia de proyecto ajustándose a las normas establecidas por entes públicos y televisiones privadas
- El alumno será capaz de buscar el mejor camino para afrontar sus proyectos y así sacarle el máximo provecho posterior.
- El alumno podrá organizar equipos de trabajo y dotarles de los recursos necesarios para la realización del proyecto.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

- Introducción. Disciplinas de animación.
- Herramientas, configuración y procedimientos básicos.
- Formatos de proyectos.
- Aspectos esenciales de la producción.
- Grupos de trabajos.
- Interacción de departamentos.
- Gestión de trabajo.

Temario detallado

Tema 1.Introducción

- Diferencias entre las disciplinas de animación para su producción El 2d y sus departamentos
- Clase de Introducción y sobre GUIÓN
- Introducción al proyecto, dinámicas de grupo y planteamiento de proyectos.
- Formatos y diferencias entre proyectos, spot, corto, largo, cabeceras, videos corporativos...

Tema 2.Proyecto

- Presentación de grupos, primeras propuestas de proyectos..
- Las divisiones de porcentaje entre preproducción, producción y postproducción. En técnicas, tiempos y costes..
- Revisión de sinopsis y argumentos de proyectos. Planteamientos comerciales

Tema 3.Equipo de trabajo

- Gestión del equipo, división de trabajo, cálculo de recursos humanos, tecnológicos, técnicos y de comercialización
- Materiales indispensables en la creación de un proyecto y su presentación Piloto, tráiler, desarrollo visual....
- Reparto de tareas. Análisis y preparación de materiales para la búsqueda de financiación y comercialización del proyecto.

Tema 4.Desarrollo

- Distribución del trabajo y organización lógica en un proyecto Equipos, programas a utilizar, el perfil de cada profesional
- Organización y trabajo en los materiales finales a incluir en la biblia. Adecuación

a los recursos.

- Seguimiento de trabajos y planteamientos futuros (adecuación a subvenciones)

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. Introducción.	Septiembre-Octubre
Tema 2. Proyecto.	Noviembre
Tema 3. Equipo de trabajo.	Diciembre
Tema 4. Desarrollo.	Enero

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Exámenes/Pruebas objetivas	- Ejercicios prácticos	80%
Trabajos y Proyectos individuales y/o cooperativos	(Exposiciones orales) Claridad, selección de contenidos y material de apoyo para compañeros (5%)	5%
Asistencia Participativa	- Formal: claridad estructuración (2.5%) - Contenidos: nivel de comprensión de lo trabajado (2.5%) - Participación en clase y actitud frente a los contenidos de la asignatura (10 %)	15%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Asistencia a Clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no se admiten entregas posteriores. Si excepcionalmente se acepta un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación Ordinaria

- Para superar la asignatura es necesario obtener una media de 5 puntos. Para realizar la media, la nota de la parte de Exámenes/Pruebas objetivas debe sumar más de 4 puntos, y la parte correspondiente al Proyecto final debe estar aprobada.

Evaluación Extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

<https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/inicio.html>

http://www.madrid.org/cs/Satellite?c=CM_InfPractica_FA&cid=1142673132421&idTema=1142598539301&language=es&pagename=ComunidadMadrid%2FEstructura&pid=1273078188154&pv=1142674391000

Bibliografía complementaria