

Curso Académico: 2025/26

200287 - Dirección y Realización

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200287

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Formación Básica

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Manuel Alejandro Viqueira Carballal

Profesorado: Manuel Alejandro Viqueira Carballal

1. Descripción general

El director o realizador de obras de animación (largometrajes, cortometrajes, motion graphics, anuncios...) y videojuegos es el responsable de la calidad artística y técnica de la obra, coordinando un equipo multidisciplinario. Desde la concepción hasta la postproducción, guía aspectos clave como la narrativa, el diseño de personajes, la cinematografía, la actuación o animación, el arte conceptual, el color y la iluminación, la edición y la postproducción. Su labor consiste en fusionar la visión creativa con las limitaciones técnicas, tomando decisiones cruciales para lograr una experiencia exitosa. Como líder creativo y técnico, garantiza la cohesión artística y técnica en cada aspecto del proyecto, desde la idea hasta la materialización final en pantalla o en el videojuego.

Se espera que los estudiantes posean conocimientos previos en el manejo de la herramienta Autodesk Maya, ya que se utilizará como recurso fundamental para el desarrollo de la asignatura.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A01]** CE1 - Conocer e saber aplicar os aspectos teóricos e prácticos de todas as cuestións xurídicas relacionadas cos videoxogos e os produtos de animación.
- **[A02]** CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
- **[A03]** CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
- **[A04]** CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.

- **[A05]** CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
- **[A06]** CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
- **[A08]** CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A15]** CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.
- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[A35]** CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación.
- **[B01]** CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **[B02]** CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- **[B03]** CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
- **[B07]** CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
- **[B12]** CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C02]** CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C05]** CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego desde el apartado de la dirección.	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la dirección de proyectos de animación y de videojuego.	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4
Entender y poner en práctica las artes de la dirección y realización.	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de una producción de animación: -Desarrollo -Preproducción -Producción -Postproducción	A01, A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A10, A15, A20, A35, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14,	MAG00, MAG16, MAG22, MAG32, MAG39, MAG42.	SEG16, SEG32, SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
		C01, C02, C03, C04, C05, C06, C07, C08, C09.		
Tema	El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de la producción de un videojuego: -Desarrollo -Preproducción -Producción -Postproducción	A01, A02, A03, A04, A05, A20, A35, B02, B03, B05, B06, B07, B09, B12, C04, C06, C08.	MAG16, MAG32, MAG39.	SEG16, SEG32.
Tema	La dirección y realización: El lenguaje audiovisual, la narrativa, la puesta en escena y procedimientos en la animación: - Planificación - Encuadres y composición. - Puesta en escena. - Introducción a la dirección de fotografía - El tono y el punto de vista. - Raccord / continuidad y movimiento. - Escenas de diálogos - Escenas de acción - Movimientos de cámara - Dirección de personajes - Guión Técnico. - Storyboard y previsualización. - La animática - Tipos y técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, digital y analógica)	A03, A04, A05, A06, A07, A10, A35, B01, B02, B03, B07, B08, B09, B10, B11, B12, C01, C04, C08, C09.	MAG00, MAG16, MAG22, MAG32, MAG39, MAG42.	SEG16, SEG32, SEG42.
Tema	Layout. El lenguaje audiovisual desde un software de 3D: - Nociones y conceptos de layout - Puesta en escena 3d - Planificación y composición en el entorno 3D - Cámaras, lentes, encuadres y formatos - El movimiento de cámara y la visualización - Raccord / continuidad y movimiento	A03, A05, A06, A08, A10, A15, A35, B04, B05, B09, B10, B12, C09.	MAG16, MAG39, MAG42.	SEG16, SEG42.
Tema	Géneros y animación: La animación como una obra en sí misma o como apoyo a la imagen real: - Ficción - Documental - Videoclip - Spot - Motion Graphics - Experimental	A02, A04, A05, A06, A35, B03, B07, B08, B11, B14, C01, C02, C06, C07, C08.	MAG16, MAG22, MAG32, MAG39, MAG42.	SEG16, SEG32, SEG42.
Tema	Estudio de diversos directores de relevancia: Estilo y autoría: - Imagen real - Animación 2d - Animación 3D - Videojuegos	A02, A03, A06, B04, B05, B06, B10, B11, C01, C02.	MAG16, MAG32, MAG39.	SEG16, SEG32.
Tema	Presentación de diferentes softwares y herramientas digitales de	A02, A03,	MAG16,	SEG16,

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
	animación (2D, 3D, Inteligencia Artificial y generadores de fractales 3D), para desarrollar la comunicación y creatividad artística: - Maya - Blender - Grease Pencil - Adobe Animate - Adobe Photoshop / Krita - Adobe Character Studio - Adobe After Effects - Cinema4D - Otras herramientas e novedades IA.	A35, B09, B10, C01, C02, C05, C08, C09.	MAG32, MAG39.	SEG32.
Tema	La dirección en los videojuegos: - Características - El punto de vista - Géneros - La importancia de la cámara en los videojuegos	A01, A02, A03, A10, A35, B04, B10, B13, C04, C06, C09.	MAG16, MAG32, MAG39.	SEG16, SEG32.
Tema	Dirección de personajes: - Desde la creación y elección de personajes a la animación. - Fundamentos de la animación (motricidad, gesto corporal, gesto facial y voz) - Herramientas para expresar la visión del director y del proyecto audiovisual. - Personalidad, comportamiento y sentimientos. - Contexto y tempo en relación a los personajes. - Relación de acting real y de la animación. - Relación de los personajes y a puesta en escena.	A04, A08, A10, B04, B11, C01, C02.	MAG16, MAG42.	SEG16, SEG42.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Atención personalizada [MAG00]	El personal docente de la materia estará disponible para las dudas que surjan por parte del alumnado en relación con las diferentes metodologías. Estas podrán ser planteadas en las horas de tutoría y a través de correo electrónico.	1,00	0,00	0,00	A01, A03, A04, A05, A10, A20, B05, B14, C01, C02, C04, C05, C06, C07.
Taller [MAG16]	Desarrollo en clases presenciales de distintos trabajos que se explicarán con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). Estos trabajos serán: - Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación y aplicación del temario teórico. - Habrá prácticas individuales y grupales. - Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle)	10,00	0,00	10,00	A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A10, A15, A20, A35, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Presentación oral [MAG22]	Presentación presencial de las diferentes fases de los trabajos tutelados o de las prácticas cortas del taller.	2,00	0,00	4,00	A01, A02, A03, A35, B01, B02, B03, B11, C01, C04, C05, C07, C09.
Prueba mixta [MAG32]	Examen presencial de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales, sesiones de taller y los textos de lectura obligatoria.	1,00	0,00	20,00	A01, A03, A06, A07, A10, A35, B06, B08, C01.
Sesión magistral [MAG39]	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, vídeos, podcast o textos y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Será online o presencial segundo las circunstancias sanitarias.	26,00	0,00	11,00	A01, A03, A07, B06, C02, C05, C07, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Desarrollo de cuatro trabajos complejos con entregas intermedias, que se detallarán al inicio del curso en la ficha completa disponible en el Campus Virtual (Moodle): - Una práctica corta del taller con un acabado más complejo (individual). - Una secuencia de acción (grupal). - Un fragmento de videoclip o animática de un fragmento de animación de un documental (individual). - Un cortometraje con dossier y fases del proceso (grupal). Todas las prácticas son obligatorias: dos individuales y dos en grupo. Se entregarán en Moodle en las fechas indicadas.	11,00	0,00	54,00	A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A10, A15, A20, A35, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		51,00	0,00	99,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Evaluación de las prácticas cortas individuales y colectivas realizadas en clase. Para superar este apartado, es necesario entregar todas las prácticas cortas de taller dentro del horario de clase y tener al menos el 80% aprobadas. Si no superas este apartado, tendrás que realizar y aprobar un examen práctico que se llevará a cabo junto con el examen teórico	0,00	A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A10, A15, A20, A35, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Prueba mixta [SEG32]	Examen de la asignatura. Tipo test, preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller.	30,00	A01, A03, A06, A07, A10, A35, B06, B08, C01.

Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación. Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa. Si no se superó el apartado de taller, tendrás que realizar un examen práctico junto con el examen teórico		
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajos en grupo e individuales en el que se valora tanto el resultado como el proceso. En el trabajo del cortometraje se valorará grupalmente el conjunto de la obra e individualmente una de las secuencias del cortometraje. La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso. La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.	70,00	A02, A03, A04, A05, A06, A07, A08, A10, A15, A20, A35, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

- La prueba mixta supone el 30% de la nota y la práctica un 70%.
- Para superar la asignatura deben estar aprobadas las tres partes: prueba mixta, taller y trabajos tutelados. Es necesario aprobar cada una de las partes de forma independiente para aprobar la totalidad de la asignatura. La parte de taller es necesario superarla de la manera presencial, si no se aprueba el 80% de las prácticas de taller, se deberá superar con el examen práctico.
- Solo se admitirán las prácticas entregadas en tiempo y forma. Para tener en cuenta la entrega se debe asistir a la sesión correspondiente. De no ser así, la entrega pasará a considerarse como no entregada. El incumplimiento de estos requisitos implicará la anulación de la entrega y, por lo tanto, de su valoración (cero puntos).
- Aquel alumnado que haya entregado como mínimo el 80% de prácticas de las sesiones interactivas y tenga alguna de ellas suspendida (o haya tenido alguna falta justificada en alguna de las sesiones) podrá recuperarla en el periodo de evaluación de la convocatoria ordinaria.
- El alumnado que no entregue el mínimo del 80% de las prácticas del Taller, deberá hacer el examen práctico tanto en la primera como en la segunda convocatoria.
- Los alumnos deberán consultar diariamente el **Campus Virtual de la UDC** (Moodle), porque a través de este espacio docente se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones.
- Todo escrito o exposición oral tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendido y en consecuencia evaluado.
- La realización fraudulenta de las prácticas y de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquiera cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.
- Todos los aspectos relacionados con "dispensa académica", "dedicación al estudio", "permanencia" y "fraude académico" se registrará de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC."
- El alumnado que goce de **dispensa académica** deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día **19 de Septiembre**, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla las ausencias a las aulas. Fuera de esta fecha no serán atendidas peticiones de este tipo.

5.2. Segunda oportunidad

En la segunda oportunidad, podrán recuperarse de forma independiente las partes suspendidas de la evaluación. Para superar la asignatura es necesario aprobar **cada uno de los tres bloques**: prueba mixta, prácticas de taller y trabajos tutelados.

- Trabajos tutelados**: podrán entregarse de nuevo los trabajos suspendidos. La fecha límite de entrega será el día del examen oficial de la convocatoria.
- Prueba práctica**: será obligatoria para el alumnado que no haya entregado o no haya superado el 80 % de las prácticas de taller.
- Prueba teórica**: será necesario obtener una puntuación mínima de 5 para que su calificación compute con el resto de apartados

5.3. Oportunidad adelantada

El alumnado que solicite la oportunidad adelantada deberá contactar con el profesorado con suficiente antelación para evaluar las posibilidades según el caso. Debido a la progresión práctica de la materia, esta opción resulta especialmente compleja para quienes la cursan por primera vez. En ese caso, además de adelantar los trabajos tutelados (individuales y grupales), será obligatoria la realización del examen práctico al no poder completar las prácticas de taller.

En el caso de alumnado repetidor, podrán valorarse adaptaciones similares a las previstas en la dispensa académica, agrupando o adelantando las entregas.

5.4. Dispensa académica

El alumnado que tenga reconocida una dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del **19 de septiembre**, con el fin de acordar un **itinerario personalizado** que supla su ausencia en las actividades presenciales. No se atenderán solicitudes fuera de ese plazo.

Las adaptaciones previstas incluyen:

- Las **entregas de las prácticas de taller (obradoiro)**, realizadas en clase, podrán **aplazarse una semana** y se entregarán a través de un **espacio específico en Moodle**.
- No se aplazarán las entregas de los **trabajos tutelados individuales ni grupales**, que seguirán el calendario general.
- En los trabajos grupales, el estudiante con dispensa será integrado en un grupo, con **funciones concretas asignadas por el profesorado**, que deberá desarrollar reuniéndose con el alumnado del grupo **fuera del horario lectivo virtualmente o presencialmente**, con seguimiento docente.
- Si no supera las prácticas de taller durante el curso, podrá realizar una **prueba práctica presencial** en la fecha oficial del examen. Esta prueba **no influirá en la nota final**, pero será **obligatoria para superar la materia**.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Brown, Blain. (2008). Cinematografía : teoría y práctica : la creación de imágenes para directores de fotografía, directores y operadores de vídeo. Omega. Libro. [\[URL\]](#)
- Castillo, José María (Castillo Pameda), Instituto Oficial de Radio y Televisión (Madrid), ed. (2022). Televisión, realización y lenguaje audiovisual. Instituto RTVE, 4ª edición. Libro. [\[URL\]](#)
- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Diávolo Ediciones. Libro. [\[URL\]](#)
- García, Raúl, 1958- (2023). Manual del artista de Storyboard. Ediciones La Cúpula. Libro. [\[URL\]](#)
- González, Daniel. (2015). Diseño de videojuegos da forma a tus sueños. Ra-Ma, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Katz, Steven D., Torres, Pilar (2021). Plano a plano : de la idea a la pantalla. Plot, Ed. act. 25 aniversario. Libro. [\[URL\]](#)
- Levy, Lawrence Lawrence B., Salmerón, Juan Manuel, 1971-, trad. (2018). De Pixar al cielo mis años con Steve Jobs y cómo reinventamos la industria del cine. Deusto. Libro. [\[URL\]](#)
- Mackendrick, Alexander, autor, Aranzubia Cob, Asier, trad.; Scorsese, Martin, prol. (2013). On filmmaking : manual de escritura y realización cinematográfica. Jaguar. Libro. [\[URL\]](#)
- Rabiger, Michael. (2009). Dirección cinematográfica : técnica y estética. Omega, 4 ¿ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Rabiger, Michael., Instituto Oficial de Radio y Televisión (Madrid), ed. (2001). Dirección de documentales. Instituto Oficial de Radio y Televisión, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Rodríguez Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Parramon, Ed. act.. Libro. [\[URL\]](#)
- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Parramon. Libro. [\[URL\]](#)
- Schaefer, Dennis., Salvato, Larry. (1990). Maestros de la luz conversaciones con directores de fotografía. Plot. Libro. [\[URL\]](#)
- Sedeño Valdellós, Ana María, Universidad de Málaga. Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico, ed. (2002). Lenguaje del videoclip. Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Málaga. Libro. [\[URL\]](#)
- Selby, Andrew (2013). La animación. Blume. Libro. [\[URL\]](#)
- Sánchez-Navarro, Jordi (2015). ¿Cómo analizar un videoclip desde un punto de vista narrativo?. UOC. Libro. [\[URL\]](#)
- Vázquez, Alberto (2022). Unicorn Wars: art book. Astiberri. Libro. [\[URL\]](#)
- Williams, Richard (2019). Técnicas de animación : dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Anaya, 1ª ed., 1ª reimp.. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Bacher, Hans, P. (2018). Vision: Color and Composition for Film. ¿ Laurence King Publishing. Libro.
- Bass, Jennifer, Kirkham, Pat. (2011). Saul Bass : a life in film & design. Laurence King. Libro. [\[URL\]](#)
- Català Domènech, Josep M., 1946- (2019). La puesta en imágenes : conceptos de dirección cinematográfica. Asociación Shangrila Textos Aparte, Nueva ed. rev. y amp.. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz, Quim (2018). El título es el principio del film : una aproximación a la historia de los títulos cinematográficos. Laertes. Libro. [\[URL\]](#)
- Goodridge, Mike (2014). Dirección cinematográfica. Blume. Libro. [\[URL\]](#)
- Goodridge, Mike, Grierson, Tim (2012). Dirección de fotografía cinematográfica. Blume. Libro. [\[URL\]](#)
- Heller, Steven, 1950-, Vienne, Véronique (2019). 100 ideas that changed graphic design. Laurence King. Libro. [\[URL\]](#)
- Jardí, Enric, (2019). Así se hace un libro. Arpa. Libro. [\[URL\]](#)
- Kratter, Tia, autor, Disney Enterprises; Pixar Animation Studios (2017). The color of Pixar. Chronicle Books. Libro.

[\[URL\]](#)

- Miyazaki, Hayao (2014). The Art of Princess Mononoke. VIZ Media LLC. Libro. [\[URL\]](#)
- Panchaud, Martin autor (2024). El color de las cosas. Reservoir Books. Libro. [\[URL\]](#)
- Walt Disney Company.; Dentsu; Tokuma Shoten; Studio Ghibli; Hisaishi, Joe, mús.; Suzuki, Toshio.; Miyazaki, Hayao, dir. (2003). El viaje de Chihiro: te hará soñar. Vertigo films. Medio proyectado. [\[URL\]](#)
- Yot, Richard (2019). Light for Visual Artists Second Edition: Understanding and Using Light in Art & Design. Laurence King Publishing. Libro.
- Zahed, Ramin, Tejera, David, trad.; Bendis, Brian Michael, prol. (2019). Spider-Man, un nuevo universo : el arte de la película. Norma. Libro. [\[URL\]](#)
- Zahed, Ramin. (2022). The Art of Love, Death + Robots. Titan. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Se espera que el alumnado posea conocimientos previos en el manejo de la herramienta **Autodesk Maya**, adquiridos en las asignaturas de **Animación I**, **Modelado I** y **Materiales e Iluminación** del primer curso, ya que se utilizará como recurso fundamental para el desarrollo de la materia desde la primera clase.