UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2020/21
Asignatura (*)	Proyecto de Animación			Código	616G02021
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Segundo		Obligatoria	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Híbrida				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Taibo Pena, Francisco Javier		Correo electrónico	javier.taibo@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Franganillo Parrado, Guillermo Taibo Pena, Francisco Javier		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es guillermo.franganillo@udc.es javier.taibo@udc.es	
Web					
Descripción general	Desarrollo de un proyecto de animación, desde la conceptualización de la idea hasta la presentación final				
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No hay modificaciones en los contenidos 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen Se mantienen todas las metodologías, adaptándolas a un entorno on-line, mediantes Teams y Moodle *Metodologías docentes que se modifican Ninguna 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Las tutorías se trasladarán a un entorno on-line a través de Teams 4. Modificaciones en la evaluación No se contemplan modificaciones en la evaluación *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No hay modificaciones				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A7	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.
A9	CE9 - Conocer las diferentes técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales, para su uso tanto en tiempo real como en render off-line. Comprender la importancia de la topología y las normales en los modelos digitales.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.

A11	CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción.
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.
A38	CE38 - Capacidad de plantear proyectos de animación y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, postproducción y presentación.
B1	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
B2	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
B3	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
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	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.
B7	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.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	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.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	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.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
El estudiante será capaz de plantear y llevar a cabo un proyecto de animación en todas sus fases, desde la idea hasta la materialización del mismo. Los proyectos se realizarán en equipos de trabajo.	A7 A9 A10 A11 A15 A38	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

Contenidos	
Tema	**Subtema**
Desarrollo	Diseño creativo y estudio de viabilidad del proyecto
Preproducción	Diseño de personajes, escenarios y props Pipeline de la producción
Producción	Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render
Postproducción	Compositing Sonorización Edición final

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Presentación oral	A7 A9 A10 A11 A15 A38 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	1	10	11
Aprendizaje colaborativo	A7 A9 A10 A11 A15 A38 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	40	77	117

Sesión magistral	A7 A9 A10 A11 A15 A38 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	10	10	20
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Presentación oral	Presentación pública presencial del resultado final del proyecto
Aprendizaje colaborativo	Los estudiantes, organizados en equipos de trabajo, realizarán la producción de un contenido de animación, experimentando todas sus fases: desarrollo, preproducción, producción e postproducción. Se harán revisiones periódicas del estado del proyecto. La forma de trabajo será lo más similar posible a la dinámica de una producción real en un estudio de animación.
Sesión magistral	Sesiones expositivas online en las que se explicarán los contenidos teóricos necesarios para el desarrollo de las diferentes etapas del proyecto de animación. Los materiales necesarios se pondrán a disposición de los estudiantes y se complementarán con sesiones online síncronas o asíncronas. Estas sesiones podrán tener formato de debate o foro virtual.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Aprendizaje colaborativo	Las tutorías se configurarán para dar soporte a la resolución de dudas y consultas acerca de las dificultades que se encuentren los estudiantes durante el desarrollo del proyecto. Estas tutorías serán presenciales cuando sea posible.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Presentación oral	A7 A9 A10 A11 A15 A38 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Presentación pública final del proyecto. Esta presentación se realizara de forma presencial en la fecha oficial del examen. La asistencia a la presentación es obligatoria para poder superar la materia.	20
Aprendizaje colaborativo	A7 A9 A10 A11 A15 A38 B14 B13 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	Tanto el proceso como el resultado final serán valorados. En función de su grado de compromiso, acercamiento, implicación y aportación al proyecto, podría haber diferencias en la calificación de los estudiantes de un mismo grupo. Se realizarán entregas regularmente a lo largo del cuatrimestre.	80

Observaciones evaluación
Los estudiantes deberán consultar diariamente Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones.

Fuentes de información

Básica	- Jeremy Cantor, Pepe Valencia (2004). Inspired 3D Short Film Production. Thomson - Alberto Rodriguez (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia - Isaac Kerlow (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley - Catherine Winder (2011). Producing animation. Focal Press - Lea Milic (2006). The animation producer's handbook. Mc Graw Hill
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002 Guion/616G02004 Dirección y Realización/616G02005 Modelado 2/616G02016 Animación 2/616G02019 Diseño Sonoro/616G02008 Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013 Dibujo Anatómico/616G02012 Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003 Modelado 1/616G02015 Materiales e Iluminación/616G02017 Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001 Animación 1/616G02018
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006 Edición y Montaje/616G02007 Animación de Personajes/616G02020
Asignaturas que continúan el temario
Desarrollo de Personajes/616G02041 Sonido/616G02034 Técnicas Avanzadas de Render/616G02024 Rigging Facial/616G02025 Shading/616G02027 Interpretación de Personajes Animados/616G02028 Postproducción 3D y Efectos Visuales/616G02022 Modelado Escultórico/616G02023 Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009 Públicos y Jugadores/616G02010 Promoción y Publicidad de Animación y Videojuegos/616G02011
Otros comentarios
Los estudiantes deberán consultar diariamente Moodle, porque a través de este espacio docente virtual se les comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías