



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Animación de Personaxes	Código	616G02020	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Enxeñaría Civil			
Coordinación	Fariña Lamosa, Ángel José	Correo electrónico	angel.farina@udc.es	
Profesorado	Fariña Lamosa, Ángel José Rico Adegas, Carlos	Correo electrónico	angel.farina@udc.es carlos.rico.adegas@udc.es	
Web	https://anxotutoriales.blogspot.com/			
Descrición xeral	Animación de personaxes. Mecánica. Introducción ó acting.			
Plan de continxencia	<p>1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios</p> <p>2. Metodoloxías -Metodoloxías docentes que se manteñen: -Sesión maxistral -Portafolio do alumno -Solución de problemas</p> <p>-Metodoloxías docentes que se modifican. -Proba mixta (Realizárase de maneira non presencial) -Proba práctica (Realizárase de maneira non presencial) -Taller (Realizárase de maneira non presencial)</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado. - Teams: Ferramenta para realizar os talleres non presenciais, a proba mixta e a proba práctica segundo o calendario e os horarios establecidos. Tamén se utilizará para as titorías individuais e en grupo previa solicitude por parte do alumnado. -Moodle: Plataforma para a reserva de titorías; entrega das prácticas, portfolio do alumnado e a proba práctica; realización da proba mixta; utilización do foro de consultas e novidades; descarga e consulta do contido da materia. - Streams: Espazo para a consulta das sesións maxistras gravadas e dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas. -Blogue: Sitio web destinado para a consulta dos vídeo-tutoriais destinados á realización das prácticas.</p> <p>4. Modificacións na avaliación Non se realizan cambios</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se realizan cambios</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do 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.



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.
B1	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



Entender o " pipeline" (proceso de traballo e a convención da nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional da animación 3D aplicado ao cine de animación, a Tv, a publicidade e os videoxogos.	A7 A10	B1 B3 B4 B5 B6 B9 B10 B12 B13	C1 C4 C6 C8 C9
Saber aplicar todos os conceptos básicos da animación para conseguir unha mecánica corporal e acting cribles co obxectivo de comunicar unha idea ou acción concreta.	A15	B1 B2 B7 B8 B9 B11 B12 B13	C3 C7

Contidos	
Temas	Subtemas
Introdución	Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura do departamento de animación nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a creación de assets animados.
Animación corporal (Mecánicas)	O spacing e o timing nas mecánicas básicas. A silueta. Ciclos de animación.
Animación avanzada	A posta en escena. Appeal. Solidez. Estilos de animación.
Introdución ao acting	A mirada. Expresións básicas. A psicoloxía do personaxe. A comunicación corporal.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A10 B1 B2 B4 B5 B10 C1 C4 C6 C7 C9	13	13	26
Solución de problemas	A7 A15 B2 B3 B7 B10 B11 C4 C7	13	19.5	32.5
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	22	33	55
Proba mixta	B1 B2 B3 C9 C1	0.5	0	0.5
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	1.5	0	1.5
Portafolios do alumno	A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	0	33.5	33.5
Atención personalizada		1	0	1

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Sesión maxistral	Método expositivo complementado co uso de material audiovisual, coa finalidade de transmitir coñecementos, mostrar diferentes métodos de aprendizaxe e definir un " workflow" de traballo.
Solución de problemas	Modalidade expositiva e participativa na que o equipo docente mostra as posibles solucións aos problemas detectados nas prácticas e ás dúbidas expostas polo alumnado.
Obradoiro	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.
Proba mixta	Exame teórico
Proba práctica	Exame práctico
Portafolios do alumno	Traballo final

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Portafolios do alumno Obradoiro	<p>A atención personalizada que se describe para as actividades que se desenvolverán ao redor destas metodoloxías concíbese como momentos de traballo co equipo docente para a atención e seguimento do traballo individual e o realizado en grupo. Implican unha participación obrigatoria para o alumnado. A forma e o momento en que se desenvolverá indicárase en relación a cada actividade ao longo do curso según o plan de traballo da materia.</p> <p>Ademais, as titorías telemáticas complementarán os talleres e o contido expositivo, para resolver de forma individual ou en pequenos grupos as dúbidas ou dificultades que xurdan durante o estudo e o traballo non presencial dos alumnos.</p> <p>-----</p> <p>O alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN DO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC (Arts. 2.3; 3. b e 4.5) (29/5/212). Este alumnado desenvolverá a súa actividade coa asistencia e participación nas dinámicas que se recollen no Paso 4 e na ?Atención personalizada? descrita para os ?Talleres?, a través dos grupos de traballo que se conformen na materia. A actividade farase atendendo ás observacións da avaliación sobre a flexibilidade da asistencia, participación e os requisitos para superar a materia.</p>

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	B1 B2 B3 C9 C1	Exame teórico	10
Proba práctica	A15 B1 B2 B3 B6 B7 B13 C3 C9	Exame práctico	20
Portafolios do alumno	A10 A15 B1 B2 B4 B6 B7 B8 B9 B11 B12 B13 C3 C7 C9	Traballo final	30
Obradoiro	A15 B1 B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13 C3 C7 C8 C9	Exercicios prácticos	40

Observacións avaliación



A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (20% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (40%) realizados ao longo da materia.

As competencias, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuadrimestre.

O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábeis e o traballo final foron deseñados para garantir o aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas durante os períodos de tempo sinalados.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Andrei Tarkovski (2019). Esculpir En El Tiempo. Madrid : Rialp, 2019 - Richard E. Williams (2009). The Animator's Survival Kit. London : Faber and Faber - Gary Faigin (2008). The Artist's Complete Guide To Facial Expression. New York : Watson-Guption - John Halas , Harold Whitaker (2009). Timing for Animation. New York : Focal Press - Ollie Johnston , Frank Thomas (1997). Illusion Of Life: Disney Animation. New York : Disney Editions - Preston Blair (1996). Cartoon Animation. California : Walter Foster Pub - Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation. Burlington : Focal Press/Elsevier - Miyazaki, Hayao (2014). Starting point : 1979-1996. San Francisco, CA - Miyazaki, Hayao (2014). Turning point : 1997-2008. San Francisco, CA - Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation . Abingdon, Oxon : Routledge - Gilland, Joseph (2009). Elemental magic . Boca ratón ; Burlington
Bibliografía complementaria	<p>CÓMIC:Blacksad : la historia de las acuarelas Signatura: L-C-384Blacksad : integral Signatura: L-C-390Blacksad : cómo se hizo Signatura: L-C-393El arte de Charlie Chan Signatura: L-C-388Pyongyang Signatura: L-C-292Guía del mal padre Signatura: L-C-394Cómo no hacer nada Signatura: L-C-385Crónicas birmanas Signatura: L-C-386Crónicas de Jerusalén Signatura: L-C-387Escapar : historia de un rehén Signatura: L-C-389Inspector Moroni Signatura: L-C-391Shenzhen Signatura: L-C-397Mauss Signatura: L-C-213Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus] Signatura: L-C-396 E L-C-396 DVD</p>

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Animación 2/616G02019
 Debuxo Anatómico/616G02012
 Animación 1/616G02018

Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Proxecto de Animación/616G02021

Materias que continúan o temario

Interpretación de Personaxes Animados/616G02028

Animación 2D/616G02029

Observacións

Para axudar a conseguir unha contorna inmediata sostida e cumprir co obxectivo da acción número 5: "Docencia e investigación saudable e sustentable ambiental e social" do "Plan de Acción Green Campus Ferrol":

1. Entrega de traballos documentais que se realicen nesta materia;

1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático;

1.2. Realizarase a través de Moodle en formato dixital; sen necesidade de imprimilos;

1.3. Debe realizarse en papel; Non se empregarán plásticos; Realizaranse impresións a dobre cara; Empregarase papel reciclado; Evitarase a impresión de borradores;

2. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural;

3. Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais;

4. Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarse a linguaxe non sexista, utilizarse bibliografía de autores e ambas/os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas?);

5. Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificarlos e fomentar valores de respecto e igualdade;

6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas;

7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria;

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías