



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | | 2021/22 |
|---------------------|---|--------|--|---------|---------|
| Subject (*) | Animation Project | Code | 616G02021 | | |
| Study programme | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | | |
| Descriptors | | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits | |
| Graduate | 2nd four-month period | Second | Obligatory | 6 | |
| Language | Spanish | | | | |
| Teaching method | Hybrid | | | | |
| Prerequisites | | | | | |
| Department | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación | | | | |
| Coordinador | Taibo Pena, Francisco Javier | E-mail | javier.taibo@udc.es | | |
| Lecturers | Diaz Gonzalez, Maria Jesus Franganillo Parrado, Guillermo Rodríguez Fernández, Nereida Taibo Pena, Francisco Javier | E-mail | m.j.diaz@udc.es guillermo.franganillo@udc.es nereida.rodriguez@udc.es javier.taibo@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| General description | Desenvolvemento dun proxecto de animación, desde a conceptualización da idea ata a presentación final | | | | |
| Contingency plan | <ol style="list-style-type: none"> Modifications to the contents Methodologies <ul style="list-style-type: none"> *Teaching methodologies that are maintained *Teaching methodologies that are modified Mechanisms for personalized attention to students Modifications in the evaluation <ul style="list-style-type: none"> *Evaluation observations: Modifications to the bibliography or webgraphy | | | | |

Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| 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 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. |
| 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 - Adequate oral and written expression in the official languages. |
| C3 | CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning. |
| C4 | CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective. |
| C6 | CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines. |
| C7 | CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development. |
| C8 | CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society. |
| C9 | CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them. |

Learning outcomes

| Learning outcomes | Study programme competences / results |
|-------------------|---------------------------------------|
|-------------------|---------------------------------------|



| | | | |
|---|-----|-----|----|
| O estudante será capaz de plantexar e levar a cabo un proxecto de animación en tódalas súas fases, desde a idea ata a materialización do mesmo. Os proxectos serán feitos en equipos de traballo. | A7 | B1 | C1 |
| | A9 | B2 | C3 |
| | A10 | B3 | C4 |
| | A11 | B4 | C6 |
| | A15 | B5 | C7 |
| | A38 | B6 | C8 |
| | | B7 | C9 |
| | | B8 | |
| | | B9 | |
| | | B10 | |
| | | B11 | |
| | | B12 | |
| | | B13 | |
| | | B14 | |

| Contents | |
|-----------------|---|
| Topic | Sub-topic |
| Desenvolvemento | Deseño creativo e estudo de viabilidade do proxecto |
| Preproducción | Deseño de personaxes, escenarios e props Pipeline da produción |
| Producción | Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render |
| Postproducción | Compositing Sonorización Edición final |

| Planning | | | | |
|--------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Oral presentation | 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 | 1 | 10 | 11 |
| Collaborative learning | 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 | 40 | 77 | 117 |
| Guest lecture / keynote speech | 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 | 10 | 10 | 20 |
| Personalized attention | | 2 | 0 | 2 |

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.



Methodologies

| Methodologies | Description |
|--------------------------------|--|
| Oral presentation | Presentación pública presencial do resultado final do proxecto |
| Collaborative learning | Os estudantes, organizados en equipos de traballo, realizarán a produción de un contido de animación, experimentando tódalas súas fases: desenvolvemento, preprodución, produción e postprodución. Faranse revisións periódicas do estado do proxecto. A forma de traballo asemellarase o máis posible á dinámica dunha produción real nun estudio de animación. |
| Guest lecture / keynote speech | Sesións expositivas online nas que se explicarán os contidos teóricos necesarios para o desenvolvemento das diferentes etapas do proxecto de animación. Os materiais necesarios poñeranse ao dispor dos estudantes e complementarase con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual. |

Personalized attention

| Methodologies | Description |
|------------------------|---|
| Collaborative learning | As titorías configuraranse para dar soporte á resolución de dúbidas e consultas acerca das dificultades que se atopen os estudantes durante o desenvolvemento do proxecto. Estas titorías serán presenciais cando sexa posible. |

Assessment

| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
|------------------------|---|--|---------------|
| Oral presentation | 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 | Presentacións das distintas fases do proxecto e presentación pública final. Esta presentación final realizarase de forma presencial na data oficial do exame. A asistencia á presentación final e obrigatoria para poder superar a materia. | 20 |
| Collaborative learning | 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 | Tanto o proceso como o resultado final serán valorados. En función do seu grao de compromiso, achega, implicación e aportación ao proxecto, podería haber diferencias na cualificación dos estudantes dun mesmo grupo. Faranse entregas regularmente ao longo do cuatrimestre. | 80 |

Assessment comments

| |
|---|
| Os estudantes deberán consultar diariamente o Campus Virtual (Moodle) e Microsoft Teams, porque a través destes espazos docentes virtuais comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. |
|---|

Sources of information

| | |
|----------------------|--|
| Basic | <ul style="list-style-type: none"> - 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 |
| Complementary | |

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before



Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002

Scriptwriting/616G02004

Directing/616G02005

Modelling 2/616G02016

Animation 2/616G02019

Sound Design/616G02008

Environment Drawing and Concept Art/616G02013

Anatomy Drawing/616G02012

History of Animation and Video Games/616G02003

Modelling 1/616G02015

Materials and Lighting/616G02017

Animation and Video Game Production/616G02001

Animation 1/616G02018

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Production Design for Animation and Video Games/616G02006

Editing/616G02007

Character Animation/616G02020

Subjects that continue the syllabus

Character Development/616G02041

Sound/616G02034

Advanced Rendering Techniques/616G02024

Facial Rigging/616G02025

Shading/616G02027

Acting for Character Animation/616G02028

3D Postproduction and Visual Effects/616G02022

Sculpt Modelling/616G02023

Animation and Videogames Industry/616G02009

Audience and Players/616G02010

Advertisement for Animation and Video Games/616G02011

Other comments

Os estudantes deberán consultar diariamente o Moodle e Teams, porque a través destes espazos docentes virtuais comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.