



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Proxecto de Animación | Código | 616G02021 | |
| Titulación | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Grao | 2º cuatrimestre | Segundo | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Híbrida | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Enxeñaría Civil Socioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Taibo Pena, Francisco Javier | Correo electrónico | javier.taibo@udc.es | |
| Profesorado | Díaz Gonzalez, María Jesús Franganillo Parrado, Guillermo Rodríguez Fernández, Nereida Taibo Pena, Francisco Javier | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es guillermo.franganillo@udc.es nereida.rodriguez@udc.es javier.taibo@udc.es | |
| Web | | | | |
| Descrición xeral | Desenvolvemento dun proxecto de animación, desde a conceptualización da idea ata a presentación final | | | |
| Plan de contingencia | <p>1. Modificacións nos contidos</p> <p>Non hai modificación nos contidos</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>*Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <p>Manteranse todas as metodoloxías, adaptándoas a un entorno on-line, mediante Teams e Moodle.</p> <p>*Metodoloxías docentes que se modifican</p> <p>Ningunha</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <p>As titorías trasladaranse a entorno on-line a través de Teams.</p> <p>4. Modificacións na avaliación</p> <p>Non se contemplan modificacións na avaliación</p> <p>*Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía</p> <p>Non hai modificacións</p> | | | |

| Competencias do título | |
|------------------------|-------------------------------|
| Código | Competencias 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. |
| 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 - 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 do título | | |
| 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 | |

| Contidos | |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------|
| Temas | Subtemas |
| 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 |

| Planificación | | | | |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Presentación oral | 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 |



| | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----|-----|
| Aprendizaxe colaborativa | 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 |
| Sesión maxistral | 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 |
| Atención personalizada | | 2 | 0 | 2 |
| *Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado | | | | |

| Metodoloxías | |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías | Descrición |
| Presentación oral | Presentación pública presencial do resultado final do proxecto |
| Aprendizaxe colaborativa | 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. |
| Sesión maxistral | 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 complementaranse con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual. |

| Atención personalizada | |
|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metodoloxías | Descrición |
| Aprendizaxe colaborativa | 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. |

| Avaliación | | | |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Presentación oral | 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 |
| Aprendizaxe colaborativa | 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 |

| Observacións avaliación |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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. |

| Fontes de información |
|-----------------------|
| |



| | |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bibliografía básica | <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 |
| Bibliografía complementaria | |

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Guión/616G02004
Dirección e Realización/616G02005
Modelaxe 2/616G02016
Animación 2/616G02019
Deseño Sonoro/616G02008
Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013
Debuxo Anatómico/616G02012
Historia da Animación e os Videoxogos/616G02003
Modelaxe 1/616G02015
Materiais e Iluminación/616G02017
Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001
Animación 1/616G02018

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006
Edición e Montaxe/616G02007
Animación de Personaxes/616G02020

Materias que continúan o temario

Desenvolvemento de Personaxes/616G02041
Son/616G02034
Técnicas Avanzadas de Render/616G02024
Rigging Facial/616G02025
Shading/616G02027
Interpretación de Personaxes Animados/616G02028
Postproducción 3D e Efectos Visuais/616G02022
Modelaxe Escultórica/616G02023
Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009
Públicos e Xogadores/616G02010
Promoción e Publicidade de Animación e Videoxogos/616G02011

Observacións

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.

(*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