



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|--|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Proxecto de Animación | Código | 616G02021 | |
| Titulación | | | | |
| 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 InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación | | | |
| Coordinación | Taibo Pena, Francisco Javier | Correo electrónico | javier.taibo@udc.es | |
| Profesorado | Diaz Gonzalez, Maria Jesus 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 | 1. Modificacións nos contidos Non hai modificación nos contidos 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen Manteranse todas as metodoloxías, adaptándoas a un entorno on-line, mediante Teams e Moodle. *Metodoloxías docentes que se modifican Ningunha 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado As titorías trasladaranse a entorno on-line a través de Teams. 4. Modificacións na avaliación Non se contemplan modificacións na avaliación *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non hai modificacións | | | |

| Competencias / Resultados do título | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Código | Competencias / Resultados do título |



Resultados da aprendizaxe

| Resultados de aprendizaxe | Competencias / Resultados 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 |
| Produción | Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render |
| Postproducción | Compositing Sonorización Edición final |

Planificación

| Metodoloxías / probas | Competencias / Resultados | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas 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 / Resultados | 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