



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Proxecto de Animación	Código	616G02021	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus Franganillo Parrado, Guillermo	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es guillermo.franganillo@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Desenvolvemento dun proxecto de animación 3d, desde a conceptualización da idea ata a presentación final			

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 Deseño de son



Produción	Sonorización Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render
Postproducción	Compositing Edición final
Presentación	Presentación de cada fase do proxecto e presentación pública 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	3	8	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	38	79	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	Presentacións presenciais das distintas fases do proxecto e presentación pública final.
Aprendizaxe colaborativa	Os estudantes, organizados en equipos de traballo, realizarán a produción de un contido de animación, experimentando tódalas súas fases: desenvolvemento, preproducción, produción e postproducción. 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 nas que se explicarán os contidos teóricos necesarios para o desenvolvemento das diferentes etapas do proxecto de animación.

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.	10
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.	90

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.

Implicacións do plaxio: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de cara a convocatorias seguintes.

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 Produción 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 comunicaráselles 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