



Guía Docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Animación 2D		Código	616G02029
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@udc.es	
Profesorado	Santos López, Iria María	Correo electrónico	iria.santos@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O obxectivo da materia é dar a coñecer as técnicas e conceptos da animación vectorial. O alumnado coñecerá os fundamentos e ferramentas de animación para creación dixital e videoxogos 2D, así como a linguaxe específica da materia.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas linguas oficial.			C1 C4
Planificar e deseñar as animacións 2D, que se levarán a cabo.	A8 A10 A38	B5 B7 B12 B13	C9
Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.		B1 B2 B4 B11	C6 C7 C8
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.		B6 B10	
Adquirir a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animacións en 2D.	A15	B3 B8 B9	C3

Contidos	
Temas	Subtemas
Animación 2D	Proceso de animación por cadros. Proceso de animación por pezas. Características específicas do deseño e animación de personaxes 2D. Ferramentas para animación 2D. Uso e integración de personaxes 2D en videoxogos.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	10	10	20
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	15	40	55
Traballos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	4.5	20	24.5
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	2	1	3
Atención personalizada		10	0	10
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentación dos temas máis teóricos da materia.
Prácticas de laboratorio	Creación de animacións 2D. Manexo dos efectos básicos. Creación de símbolos e tipos de texto. Publicación de animacións. Aprendizaxe da metodoloxía de animación.
Traballos tutelados	Proba de avaliación dos coñecementos teóricos e prácticos.
Presentación oral	Presentacións de traballos e proxectos.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Prácticas de laboratorio	Seguemento dos proxectos e as prácticas propostas.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	Proba relacionada cos coñecementos adquiridos na materia.	50
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Exercicios realizados nas clases prácticas da asignatura	10
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	Presentación do proxecto.	40

Observacións avaliación	
Para aprobar a materia é imprescindible entregar as prácticas de laboratorio e traballo tutelado, e acadar unha nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto neles como na proba obxectiva. PLAXIO: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria. ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto cos profesores da materia para posibilitar a realización das tarefas fora da organización habitual da materia.	

Fontes de información



Bibliografía básica	- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Animación con el Grease Pencil.- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Preparación del entorno para animación 2D.- Ceballos Tobón, S. F. (2021). El diseño y la creación de personajes en el trabajo del animador 2D, a partir de la interacción de los doce principios básicos de la animación y las técnicas teatrales de Stanislavski y Lecoq (Doctoral dissertation, Facultad de Artes y Humanidades).- Medina Fernández, P. (2016). Conceptualización de una webserie de comedia en formato animación 2D: Días de mierda (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya).- Soto, N. ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA.Proporcionaráselles tamén aos alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Bibliografía complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado.Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Son/616G02034

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Videoxogos 2D/616G02043

Observacións

Para axudar a conseguir un entorno inmediato sostible, a entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:- Solicitaranse en formato virtual ou soporte informático.- Realizaranse a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimirlos.Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.Incorpórase perspectiva de xénero na docencia desta materia.Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase no entorno para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.Deberanse detectar situacións de discriminación e proporcionaranse accións e medidas para corrixilas.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razóns físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario e proveitoso á vida universitaria. Recomendase ao alumnado, para un aproveitamento óptimo da materia, un seguimento activo das clases así como participar nas distintas actividades e o uso da atención personalizada para a resolución das dúbidas ou cuestións que lle podan xurdir.

(*)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