



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Proxecto de Animación		Código	616G02021
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuadrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Franganillo Parrado, Guillermo		Correo electrónico	guillermo.franganillo@udc.es
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesús		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es
	Franganillo Parrado, Guillermo			guillermo.franganillo@udc.es
	Rodríguez Fernández, Nereida			nereida.rodriguez@udc.es
	Taibo Pena, Francisco Javier			javier.taibo@udc.es
Web				
Descrición xeral	Desenvolvemento dun proxecto de animación 3d, desde a conceptualización da idea ata a presentación final			

Competencias do título	
Código	Competencias do título

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
	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	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	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 configúranse 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 individual final. Esta presentación final realizárase de forma presencial en data establecida polo profesorado, no final do cuadrimestre. A asistencia á presentación final é 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 comunicáraselles 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 na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Fontes de información

Bibliografía básica	- 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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías