



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Animación 2D		Código	616G02029
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Galego			
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	https://comunicacion.udc.es/gl/materias_CDAV/cuarto_curso/animaci%C3%B3n-2d			
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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título	
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
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas línguas oficial.				C1 C4
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.				B6 B10
Adquirirá 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	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	Pequenas prácticas de animación 2D.
Traballos tutelados	Portfolio de recopilación das prácticas realizadas durante o curso corrixindo os erros identificados.
Presentación oral	Presentación final das prácticas e traballo tutelado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Seguemento das prácticas propostas co fin de obter unha elaboración correcta do traballo tutelado final.
Traballos tutelados	

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	Probas de duración curta realizadas ao final de cada tema teórico da materia.	20
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	Defensa dos traballos tutelados.	40
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.	10
Traballos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	Recopilación dos exercicios realizados durante o curso nun portfolio corrixindo os erros identificados nas avaliacións previas. Inclúe entrega de memoria.	30

Observacións avaliación



Para aprobar a materia é imprescindible a entrega de todas as prácticas de laboratorio e a presentación oral final. Ademais, débese obter unha nota mínima de 4 tanto na media de todas as prácticas como na nota do traballo tutelado para facer media. De non chegar ao 4, a nota obtida automaticamente será a da nota inferior a 4 ou Non Presentado (no caso de non entregar todas as prácticas ou non levar a cabo a presentación oral).

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. Disponible online en: https://riunet.upv.es/handle/10251/144135 [Data visualización: 09/07/2023].- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Preparación del entorno para animación 2D. Disponible online en: https://riunet.upv.es/handle/10251/143805 [Data visualización: 09/07/2023].- 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). Disponible online en: https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16604/SergioFernando_CeballosTobon_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Data visualización: 09/07/2023].- Medina Fernández, P. (2016). Conceptualización de una webserie de comedia en formato animación 2D: Días de mierda (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya). Disponible online en: https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/113496/Medina_Fernandez_Pablo_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Data visualización: 09/07/2023].- Simon, M. (2003) Producción independiente de animación 2D hacer y vender un cortometraje. Andoain Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo. ISBN : 84-932844-7-5- Soto, N. ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA. Disponible online en: https://www.academia.edu/download/46979250/ensayo_naomi.pdf [Data visualización: 09/07/2023]. Proporcionaráselle tamén ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Bibliografía complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado.- Kothenschulte, D. (2021) The Walt Disney Archives: the animated movies 1921 - 1968. Köln: Taschen. ISBN : 9783836576680 (v. 2). ISBN : 9783836576154 (v. 1).- Pearson, J. (2020) Pearl Jam: art of Do the Evolution. San Diego: IDW Publishing. ISBN : 9781631407413.- Vázquez, A. (2022) Unicorn Wars: art book. Bilbao: Astiberri. ISBN : 978-84-18909-49-8.- Williams, R. (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Madrid: Anaya. ISBN : 978-84-415-4113-9.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002

Guión/616G02004

Diseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006

Edición e Montaxe/616G02007

Son/616G02034

Diseño Sonoro/616G02008

Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009

Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Interpretación de Personaxes Animados/616G02028
Materias que continúan o temario
Vídeo xogos 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 imprimílos. Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.&nbsp;Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostibilidade nos comportamentos persoais e profesionais. Incorporárase 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.&nbsp;Deberanse detectar situacións de discriminación e proporcionaranse accións e medidas para corrixilas.&nbsp;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.&nbsp;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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías