



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Animación 2D	Código	616G02029	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	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			
Descripción general	El objetivo de la asignatura es dar a conocer las técnicas y conceptos de la animación vectorial. El alumnado conocerá los fundamentos y herramientas de animación para creación digital y videojuegos 2D, así como el lenguaje específico de la materia.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A8	CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
A10	CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
A15	CE15 - Conocer, comprender y saber aplicar los fundamentos artísticos y las técnicas y métodos necesarios para la creación y animación de personajes virtuales y props.
A38	CE38 - Capacidad de plantear proyectos de animación y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, postproducción y presentación.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B7	CG2 - Capacidad de resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnológico y en el campo de la creación de contenidos digitales interactivos y de animación.
B8	CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B10	CG5 - Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para su aplicación en la resolución de problemas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.



B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Planificar y diseñar las animaciones 2D, que se llevarán a cabo.	A8 A10 A38	B5 B7 B12 B13	C9
Dotar de capacidades de emprendimiento e incorporación al tejido empresarial relacionado con el área.		B1 B2 B4 B11	C6 C7 C8
Aprenderán las terminologías adecuadas tanto en lenguaje técnica como en lenguas oficiales.			C1 C4
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, su fortalezas y sus debilidades.		B6 B10	
Adquirirán la destreza técnica para utilizar herramientas de creación multimedia para la realización de animaciones en 2D.	A15	B3 B8 B9	C3

Contenidos	
Tema	Subtema
Animación 2D	Proceso de animación por cuadros. Proceso de animación por piezas. Características específicas del diseño y animación de personajes 2D. Herramientas para animación 2D. Uso e integración de personajes 2D en videojuegos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	10	10	20



Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	15	40	55
Trabajos 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

(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la materia.
Prácticas de laboratorio	Pequeñas prácticas de animación 2D.
Trabajos tutelados	Portfolio de recopilación de las prácticas realizadas durante el curso corrigiendo los errores identificados.
Presentación oral	Presentación final de las prácticas y trabajo tutelado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas de laboratorio Trabajos tutelados	Seguimiento de las prácticas propuestas con el fin de obtener una elaboración correcta del trabajo tutelado final.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	Pruebas de duración corta realizadas al final de cada tema teórico de la materia.	20
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	Defensa de los trabajos tutelados.	40
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Evaluación continua de los pequeños ejercicios de animación 2D realizados durante las clases.	10
Trabajos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	Recopilación de los ejercicios realizados durante el curso en un portfolio corrigiendo los errores identificados en las evaluaciones previas. Incluye entrega de memoria.	30

Observaciones evaluación
<p>Para aprobar la materia es imprescindible la entrega de todas las prácticas de laboratorio y la presentación oral final. Además, se debe obtener una nota mínima de 4 tanto en la media de todas las prácticas como en la nota del trabajo tutelado para hacer media. De no llegar al 4, la nota obtenida automáticamente será de la nota inferior a 4 o "No Presentado" (en el caso de no entregar todas las prácticas o no llevar a cabo la presentación oral).</p> <p>PLAGIO: La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a convocatoria extraordinaria.</p> <p>ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.</p>

Fuentes de información



<p>Básica</p>	<p>- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Animación con el Grease Pencil. Disponible online en: https://riunet.upv.es/handle/10251/144135 [Fecha 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 [Fecha 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 [Fecha 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 [Fecha visualización: 09/07/2023]. Se le proporcionará también al alumnado documentación específica que será utilizada por el profesorado durante toda la materia en formato papel y/o digital.</p>
<p>Complementaria</p>	<p>Manuales proporcionados por el 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.</p>

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002
 Guion/616G02004
 Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
 Edición y Montaje/616G02007
 Sonido/616G02034
 Diseño Sonoro/616G02008
 Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009
 Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Interpretación de Personajes Animados/616G02028

Asignaturas que continúan el temario

Videojuegos 2D/616G02043

Otros comentarios



Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos. Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria. Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un seguimiento activo de las clases así como participar en las distintas actividades y el uso de la atención personalizada para la resolución de las dudas o cuestiones que le puedan surgir. </p></p>

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías