



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2023/24
Subject (*)	2D Animation		Code	616G02029
Study programme	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Fourth	Optional	4.5
Language	Galician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador	Santos López, Iria María		E-mail	iria.santos@udc.es
Lecturers	Santos López, Iria María		E-mail	iria.santos@udc.es
Web	https://comunicacion.udc.es/gl/materias_CDAV/cuarto_curso/animaci%C3%B3n-2d			
General description	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.			

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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 - Adequate oral and written expression in the official languages.
C3	CT3 - Using ICT in working contexts and lifelong learning.
C4	CT4 - Acting as a respectful citizen according to democratic cultures and human rights and with a gender perspective.
C6	CT6 - Acquiring skills for healthy lifestyles, and healthy habits and routines.
C7	CT7 - Developing the ability to work in interdisciplinary or transdisciplinary teams in order to offer proposals that can contribute to a sustainable environmental, economic, political and social development.
C8	CT8 - Valuing the importance of research, innovation and technological development for the socioeconomic and cultural progress of society.
C9	CT9 - Ability to manage times and resources: developing plans, prioritizing activities, identifying critical points, establishing goals and accomplishing them.

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences / results	
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 linguas oficial.			C1 C4
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

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A10 A15 B8 B9 C6 C8	10	10	20
Laboratory practice	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	15	40	55



Supervised projects	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	4.5	20	24.5
Oral presentation	B1 B4 B5 C1	2	1	3
Personalized attention		10	0	10
(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.				

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Presentación dos temas máis teóricos da materia.
Laboratory practice	Pequenas prácticas de animación 2D.
Supervised projects	Portfolio de recopilación das prácticas realizadas durante o curso corrixindo os erros identificados.
Oral presentation	Presentación final das prácticas e traballo tutelado.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Laboratory practice Supervised projects	Seguemento das prácticas propostas co fin de obter unha elaboración correcta do traballo tutelado final.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Guest lecture / keynote speech	A10 A15 B8 B9 C6 C8	Probas de duración curta realizadas ao final de cada tema teórico da materia.	20
Oral presentation	B1 B4 B5 C1	Defensa dos traballos tutelados.	40
Laboratory practice	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.	10
Supervised projects	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

Assessment comments
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.

Sources of information



Basic	- 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_Fern%C3%A1ndez_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 también ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Complementary	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.

Recommendations
Subjects that it is recommended to have taken before
Graphic and Audiovisual Language and Narrative/616G02002 Scriptwriting/616G02004 Production Design for Animation and Video Games/616G02006 Editing/616G02007 Sound/616G02034 Sound Design/616G02008 Animation and Videogames Industry/616G02009 Environment Drawing and Concept Art/616G02013
Subjects that are recommended to be taken simultaneously
Acting for Character Animation/616G02028
Subjects that continue the syllabus
2D Video Games/616G02043
Other comments

[illegible]

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.