



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Dirección e Realización		Código	616G02005	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6	
Idioma	CastelánGalego				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinación	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es		
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es		
Web					
Descrición xeral	<p>O director ou realizador de obras de animación (longametraxes, curtametraxes, motion graphics, anuncios...) e videoxogos é o responsable da calidade artística e técnica da obra, coordinando un equipo multidisciplinario. Desde a concepción ata a postproducción, guía aspectos clave como a narrativa, o deseño de personaxes, a cinematografía, a actuación ou animación, a arte conceptual, a cor e a iluminación, a edición e a postproducción. O seu labor consiste en fusionar a visión creativa coas limitacións técnicas, tomando decisións cruciais para lograr unha experiencia exitosa. Como líder creativo e técnico, garante a cohesión artística e técnica en cada aspecto do proxecto, desde a idea ata a materialización final en pantalla ou no videoxogo.</p> <p>Espérase que os estudantes posúan coñecementos previos no manexo da ferramenta Autodesk Maya, xa que se utilizará como recurso fundamental para o desenvolvemento da materia</p>				

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
A1	CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
A2	CE2 - Conocer y tener la capacidad de analizar el sector de la animación y del videojuego en su vertiente creativa y en su vertiente industrial, así como su evolución histórica.
A3	CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
A4	CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
A5	CE5 - Habilidad para seleccionar, comunicar y dar forma a diferentes mensajes así como para planificar su difusión a través de diversos medios gráficos, audiovisuales y multimedia, atendiendo a las normas de su lenguaje y narrativa.
A6	CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
A7	CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
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.
A20	CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
A35	CE35 - Conocer, comprender y aplicar las técnicas y fundamentos de dirección y realización audiovisual aplicadas a productos de animación.
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.
B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	CT2 - Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



Coñecer e comprender o fluxo de traballo nunha produción de animación ou nun videoxogo desde o apartado da dirección.	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A8 A10 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9
Coñecer os recursos materiais e humanos precisos para a dirección de proxectos de animación e de videoxogo.	A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C3 C4
Entender e poñer en práctica as artes da dirección e a realización	A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas dunha produción de animación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desenvolvemento</li> <li>-Preproducción</li> <li>-Producción</li> <li>-Postproducción</li> </ul>



O proceso da dirección e a figura do/a director/a nas diferentes etapas da produción dun videoxogo	<ul style="list-style-type: none"><li>-Desenvolvemento</li><li>-Preprodución</li><li>-Produción</li><li>-Postprodución</li></ul>
A dirección e realización: A linguaxe audiovisual, a narrativa, a posta en escena e procedementos na animación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planificación</li><li>- Encuadres e composición.</li><li>- Posta en escena</li><li>- Introducción á dirección de fotografía</li><li>- O tono e o punto de vista.</li><li>- Raccord / continuidade e movemento.</li><li>- Escenas de diálogos</li><li>- Escenas de acción</li><li>- Movementos de cámara</li><li>- Dirección de persoaxes</li><li>- Guion Técnico.</li><li>- Storyboard e previsualización.</li><li>- Animática</li><li>- Tipos e técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, dixital e analóxica)</li></ul>
Layout. A linguaxe audiovisual dende un software de 3D.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nocions e conceptos de layout</li><li>- Posta en escena 3d.</li><li>- Planificación e composición no entorno 3D</li><li>- Cámaras, lentes, encadres e formatos</li><li>- O movemento de cámara e a visualización</li><li>- Raccord / continuidade e movemento</li></ul>
Xéneros e animación: A animación como unha obra en sí mesma ou como apoio á imaxe real	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ficción</li><li>- Documental</li><li>- Videoclip</li><li>- Spot</li><li>- Motion Graphics</li><li>- Experimental</li></ul>
Estudo de diversos directores de relevancia: Estilo e autoría.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Imaxe real</li><li>- Animación 2d</li><li>- Animación 3D</li><li>- Videoxogos</li></ul>
Presentación de diferentes softwares e ferramentas dixitais de animación (2D, 3D, Intelixencia Artificial e xeradores de fractales 3D), para desenrolar a comunicación e creatividade artística.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Maya</li><li>- Blender</li><li>- Grease Pencil</li><li>- Adobe Animate</li><li>- Adobe Photoshop / Krita</li><li>- Adobe Character Studio</li><li>- Adobe After Effects</li><li>- Cinema4D</li><li>- Outras ferramentas e novidades IA.</li></ul>
A dirección nos videoxogos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Características</li><li>- O punto de vista</li><li>- Xéneros</li><li>- A importancia da cámara nos videoxogos</li></ul>



Dirección de persoaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dende a creación e elección de personaxes á animación.</li> <li>- Fundamentos da animación (motricidade , xesto corporal, xesto facial e voz)</li> <li>- Ferramentas para expresar a visión do director e do proxecto audiovisual.</li> <li>- Personalidade, comportamento e sentimentos.</li> <li>- Contexto e tempo en relación aos personaxes.</li> <li>- Relación de acting real e da animación.</li> <li>- Relación dos personaxes e a posta en escena.</li> </ul>
------------------------	--

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A1 A3 A7 B6 C2 C5 C7 C8	26	11	37
Obradoiro	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	10	10	20
Traballos tutelados	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	11	54	65
Presentación oral	A1 A2 A3 A35 B1 B2 B3 B11 C1 C4 C5 C7 C9	2	4	6
Proba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	1	20	21
Atención personalizada		1	0	1

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Exposición oral complementada con o uso de medios audiovisuais, vídeos, podcast ou textos e a introducción dalgunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. Será online ou presencial segundo as circunstancias sanitarias.
Obradoiro	Desenrolo en clases presenciais de diversos traballos que se explicarán máis coidadosamente ao comenzo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle). Estes traballos son: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas curtas para elaborar en clase. Preparación e aplicación do temario teórico.</li> <li>- Haberá prácticas individuais e grupais.</li> <li>- Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (Moodle)</li> </ul>



Traballos tutelados	<p>Desenrolo de catro traballos complexos coas diferentes entregas intermedias do proceso de creación que se explicarán máis coidadosamente ao comezo do curso na ficha completa colgada no Campus Virtual (Moodle).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unha das prácticas curtas das sesións do obradoiro entregarase cun acabado máis perfeccionado e complexo. (Traballo individual).</li> <li>2. Unha secuencia de acción. (Traballo grupal).</li> <li>3. Un fragmento de videoclip. (Traballo individual).</li> <li>4. Unha curtametraxe co seu respectivo dossier e entregas das diferentes fases do traballo. (Traballo grupal).</li> </ol> <p>Todas as prácticas son obrigatorias, dúas son individuais e as outras dúas están deseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas polo campus virtual (moodle) nas datas sinaladas ao longo do curso.</p>
Presentación oral	Presentación presencial das diferentes fases dos traballos tutelados ou das prácticas curtas do obradoiro.
Proba mixta	Examen presencial dos contidos teóricos dados nas sesións maxistráis, sesións do obradoiro ou dos textos de lectura obrigatoria.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Obradoiro Traballos tutelados	O persoal docente da materia estará dispoñible para as dúbidas que xurdan por parte do alumnado en relación coas diferentes metodoloxías. Estas poderán ser plantexadas nas horas de titoría e a través de correo electrónico.

### Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	<p>Exame da materia.</p> <p>Tipo test, preguntas curtas sobre a teoría e casos prácticos realizados nas sesións de taller.</p> <p>É necesario aprobar esta parte para que a súa calificación faga media coas outras probas e traballos previstos nesta avaliación.</p> <p>Se non se aproba, la materia resulta automaticamente suspensa.</p> <p>Se non se superou o apartado de obradoiro, terás que realizar un exame práctico xunto co exame teórico</p>	30
Obradoiro	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	<p>Avaliación das prácticas curtas individuais e colectivas realizadas en clase.</p> <p>Para superar este apartado, é necesario entregar todas as prácticas curtas de taller dentro do horario de clase e ter alomenos o 80% aprobadas.</p> <p>Se non superas este apartado, terás que realizar e aprobar un exame práctico que se levará a cabo xunto co exame teórico</p>	0
Traballos tutelados	A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B10 B11 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9	<p>Traballos en grupo e individuais no que se valora tanto o resultado como o proceso.</p> <p>No traballo da curtametraxe se valorará grupalmente o conxunto da obra e individualmente unha das secuencias da curtametraxe.</p> <p>A calificación de cada alumno integrante do grupo podría ser diferente en función da súa aportación e compromiso.</p> <p>A participación neste traballo é obrigatoria para optar á avaliación da materia.</p>	70

### Observacións avaliación



- A proba mixta supón o 30% da nota e a práctica un 70 %. - Para superar a asignatura deben estar aprobadas as tres partes: proba mixta, taller e traballos titorizados. É necesario aprobar cada unha das partes de forma independente para aprobar a totalidade da asignatura. A parte de taller é necesario superala de maneira presencial, se non se aproba o 80% das prácticas de taller, deberá superarse co exame práctico.- Só se admitirán as prácticas entregadas en tempo e forma. Para ter en conta a entrega débese asistir á sesión correspondente. De non ser así, a entrega pasaría a considerarse como non entregada. O incumprimento destes requisitos implicará a anulación da entrega e, polo tanto, da súa valoración (zero puntos).-Aquel alumnado que entregase como mínimo o 80% de prácticas das sesións interactivas e teña suspensa algunha delas (ou tivese algunha falta xustificada a algunha das sesións) poderá recuperala no periodo de avaliación da convocatoria ordinaria.- O alumnado que non entregue o mínimo de 80% das prácticas do Obradoiro, deberá facer o examen práctico tanto na segunda coma na segunda convocatoria. - O alumnado deberá consultar diariamente o Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través deste espazo docente se lles comunicará toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e calificacións.- Toda exposición oral ou escrita terá que respectar os usos e normas desta demarcación xeográfica da Real Academia Galega ou da Real Academia Española para que poida ser correctamente entendida e, por conseguinte, avaliada.

- A realización fraudulenta das prácticas e das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria.- Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.?

- O alumnado que goce de dispensa académica deberá pórse en contacto con o profesor da materia antes do día 25 de Setembro, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla as ausencias ás aulas. Fora desta data non serán atendidas peticións deste tipo.

Fontes de información



<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Selby, Andrew (2013). La animación. Barcelona, Blume</li><li>- Mackendrick, Alexander (2013). On filmmaking : manual de escritura y realización cinematográfica. Madrid : Jaguar</li><li>- Sáenz Valiente, Rodolfo (2006). Arte y técnica de la animación. Buenos Aires: Ediciones de la flor</li><li>- Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Madrid: Anaya Multimedia</li><li>- Hart, John. (2001). La técnica del storyboard : guión gráfico para cine, televisión y animación. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li><li>- Castillo, José María (2016). Televisión, realización y lenguaje audiovisual.. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión</li><li>- Katz, Steven D. (2002). Plano a Plano: De la idea a la pantalla. Madrid: Plot</li><li>- Rabiger, Michael (2009). Dirección cinematográfica: Técnica y estética. Barcelona: Omega</li><li>- Brown, Blain (2008). Cinematografía: Teoría y práctica. Barcelona: Omega</li><li>- Williams, Richard (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3d y videojuegos. Madrid: Anaya</li><li>- Catalá, Josep M. (2001). La Puesta en imágenes: Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós</li><li>- Marcos Molano, María del Mar (2009). Elementos estéticos del cine : manual de dirección cinematográfica. Madrid: Fragua</li><li>- Goodridge, Mike (2012). Dirección de fotografía cinematográfica. Barcelona : Blume</li><li>- Schaefer, Dennis. (1990). Maestros de la luz conversaciones con directores de fotografía. Madrid : Plot</li><li>- Goodridge, Mike (2014). Dirección cinematográfica. Barcelona : Blume,</li><li>- Díaz, Quim (2018). El título es el principio del film : una aproximación a la historia de los títulos cinematográficos. Madrid : Laertes</li><li>- Sedeño Valdellós, Ana María. (2002). Lenguaje del videoclip. Málaga : Servicio de Publicaciones e Intercambio Científico de la Universidad de Málaga</li><li>- Sánchez-Navarro, Jordi (2015). ¿Cómo analizar un videoclip desde un punto de vista narrativo? / Jordi Sánchez-Navarro, Lola Lapaz Castillo. Barcelona : UOC</li><li>- Perotti Prado, Miguel (2020). Diseño de videojuegos : técnicas y ejercicios prácticos. Paracuellos del Jarama : Ra-Ma</li><li>- Salmond, Michael (2017). Diseño de videojuegos : de amateur a pro. Badalona : Parramon</li><li>- Ordóñez, Juan P. (2018). Diseño de videojuegos. Madrid : Editorial Síntesis</li><li>- González, Daniel. (2015). Diseño de videojuegos . Paracuellos del Jarama : Ra-Ma</li><li>- Rogers, Scott. (2018). Level up! : guía para ser un gran diseñador de videojuegos. Badalona : Parramon</li><li>- Vázquez, Alberto (2022). Unicorn Wars: art book. Bilbao: Astiberri</li><li>- Zhou, Tony (2014). Every frame a Painting. <a href="https://www.youtube.com/@everyframeapainting">https://www.youtube.com/@everyframeapainting</a></li><li>- Nugent, Jack (2015). Now You See It. <a href="https://www.youtube.com/@NowYouSeelt">https://www.youtube.com/@NowYouSeelt</a></li><li>- Studio Binder (2015). Studio Binder. <a href="https://www.youtube.com/@StudioBinder">https://www.youtube.com/@StudioBinder</a></li><li>- García, Raúl (2023). Manual del artista de Storyboard. Madrid.: Ediciones La Cúpula</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Andrew Chong (2010). Animación digital. Barcelona, Blume</li><li>- Delgado Cavilla, Pedro (2019). Animación : de Betty Boop a Tim Burton. Madrid, Diávolo Ediciones</li><li>- Jennifer Bass (). Saul Bass. London: Laurence King</li><li>- Montero Plata, Laura (2017). El mundo invisible de Hayao Miyazaki. Palma de Mallorca: Dolmen</li><li>- Kratter, Tia (2017). The Color of Pixar. San Francisco : Chronicle Books</li><li>- Lynch, David (2016). Atrapa el pez dorado: meditación, conciencia y creatividad. Barcelona: Reservoir Books</li><li>- Zahed, Ramin (2019). Spider-Man, un nuevo universo : el arte de la películ. Barcelona : Norma, 2019</li><li>- Codrington, Andrea (2003). Kyle Cooper. London : Laurence King, 2003.</li><li>- Panchaud, Martin (2024). El color de las cosas. Barcelona: Libros de Reservoir</li></ul>

## Recomendacións

Materias que se recomienda ter cursado previamente





Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002  
Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006  
Modelaxe 1/616G02015  
Materiais e Iluminación/616G02017  
Produción da Animación e o Videoxogo/616G02001  
Animación 1/616G02018

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Guión/616G02004  
Modelaxe 2/616G02016  
Animación 2/616G02019

#### Materias que continúan o temario

Edición e Montaxe/616G02007

#### Observacións

Espérase que os estudantes posúan coñecementos previos no manexo da ferramenta Autodesk Maya, xa que se utilizará como recurso fundamental para o desenvolvemento da materia. O alumnado deberá consultar a plataforma Moodle, porque a través deste espazo docente virtual comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

A materia segue estes puntos establecidos por Green Campus:

- 1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

  - 1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático
  - 1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos
  - 1.3. De se realizar en papel: - Non se empregarán plásticos. - Realizaranse impresións a dobre cara. - Empregarase papel reciclado. - Evitarase a impresión de borradores

- 2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural
- 3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais
- 4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberá incorporarse a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)
- 5.- Traballarase para identificar e modificar prexuizos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade
6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas
7. Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*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