



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Proxecto de Animación	Código	616G02021	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Enxeñaría Civil Socioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Diaz Gonzalez, María Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Profesorado	Diaz Gonzalez, Maria Jesus	Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es	
Web	<a href="https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/segundo_curso/proyecto_de_animacion">https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/segundo_curso/proyecto_de_animacion</a>			
Descrición xeral	Desenvolvemento dun proxecto de animación 3d, desde a conceptualización da idea ata a presentación final			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados 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 final.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 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 configuraranse 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 / Resultados	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 na 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 cuadrimestre.	90

### Observacións avaliación

Os estudantes deberán consultar diariamente o Campus Virtual (Moodle) e Microsoft Teams, porque a través destes espazos docentes virtuais comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

Todos os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa normativa académica vixente na UDC.

2ª oportunidade: O alumnado que se integrara no equipo de traballo dun proxecto e non superara a primeira oportunidade terá que repetir as tarefas asignadas durante o desenvolvemento do proxecto. Ademais, o profesorado poderá solicitar a realización doutras tarefas que considere necesarias para alcanzar as competencias previstas na materia. O alumnado que non participara en ningún proxecto deberá desenvolver individualmente o traballo completo dun proxecto de animación segundo os contidos desta guía docente.

### Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeremy Cantor, Pepe Valencia (2004). Inspired 3D Short Film Production. Thomson</li> <li>- Raúl García (2023). Manual del artista de Storyboard. La Cúpula</li> <li>- Isaac Kerlow (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley</li> <li>- Lea Milic (2006). The animation producer's handbook. Mc Graw Hill</li> <li>- Alberto Rodríguez (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia</li> <li>- Catherine Winder (2011). Producing animation. Focal Press</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002  
 Guión/616G02004  
 Dirección e Realización/616G02005  
 Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006  
 Modelaxe 2/616G02016  
 Animación 2/616G02019  
 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

Edición e Montaxe/616G02007  
 Animación de Personaxes/616G02020  
 Deseño Sonoro/616G02008

#### Materias que continúan o temario



Desenvolvemento de Personaxes/616G02041

Son/616G02034

Técnicas Avanzadas de Render/616G02024

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. Non é conveniente matricúlaa nesta materia, se non se superaron as que aquí se recomenda ter cursadas previamente.

(\*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