



## Guía Docente

| Guía Docente          |                                                                                                          |         |                    |                 |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------|-----------------|
| Datos Identificativos |                                                                                                          |         |                    | 2024/25         |
| Asignatura (*)        | Proxecto de Animación                                                                                    |         | Código             | 616G02021       |
| Titulación            | Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos                                                         |         |                    |                 |
| Descriptor            |                                                                                                          |         |                    |                 |
| Ciclo                 | Período                                                                                                  | Curso   | Tipo               | Créditos        |
| Grao                  | 2º cuatrimestre                                                                                          | Segundo | Obrigatoria        | 6               |
| Idioma                | Castelán                                                                                                 |         |                    |                 |
| Modalidade docente    | Presencial                                                                                               |         |                    |                 |
| Prerrequisitos        |                                                                                                          |         |                    |                 |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación |         |                    |                 |
| Coordinación          | Díaz Gonzalez, María Jesus                                                                               |         | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es |
| Profesorado           | Díaz Gonzalez, María Jesus                                                                               |         | Correo electrónico | m.j.diaz@udc.es |
| Web                   | https://comunicacion.udc.es/es/asignaturas_CDAV/segundo_curso/proyecto_de_animacion                      |         |                    |                 |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A7     | CE7 - Capacidade para analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou do arte conceptual para recrear digitalmente os elementos visuais de unha animación ou videoxogo.                                                                                                                                                                                                                               |
| A9     | CE9 - Conocer las diferentes técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales, para su uso tanto en tiempo real como en render off-line. Comprender la importancia de la topología y las normales en los modelos digitales.                                                                                                                                                                                     |
| A10    | CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| A11    | CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción. |
| 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 posuír 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 vangarda 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.                                                                                                |
| 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.                                                                      |
| 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 /<br>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<br>Layout<br>Modelado<br>Surfacing<br>Animación<br>Iluminación<br>Render |
| Postproducción | Compositing<br>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<br>A38 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9 | 3                                       | 8                       | 11           |
| Aprendizaxe colaborativa                                                                                                 | A7 A9 A10 A11 A15<br>A38 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9 | 38                                      | 79                      | 117          |
| Sesión maxistral                                                                                                         | A7 A9 A10 A11 A15<br>A38 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>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 configúranse 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<br>A38 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>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<br>A38 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B7 B8 B9 B10 B11<br>B12 B13 B14 C1 C3<br>C4 C6 C7 C8 C9 | Tanto o proceso como o resultado final serán valorados.<br>En función do seu grao de compromiso, achega, implicación e aportación ao proxecto, podería haber diferencias na cualificación dos estudantes dun mesmo grupo.<br>Faranse entregas regularmente ao longo do cuatrimestre. | 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  
 Producción 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 comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións. Non é conveniente matriculaa 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