



Guía Docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Animación 2D	Código	616G02029	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	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			
Descrición xeral	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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Adquirir a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animación 2D vectorial tanto de forma individual como en equipos de traballo.		B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13	C3 C7 C9
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.		B1 B3 B5 B10 B11	C8
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas línguas oficial.	A10	B4	C1 C4 C6
Planificar e deseñar as animacións 2D, que se levarán a cabo, tanto para animación como para videoxogos.	A8 A15 A38		

Contidos	
Temas	Subtemas
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.



Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A15 C8	8	4	12
Prácticas a través de TIC	A8 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C9	15	40.5	55.5
Traballos tutelados	A38 B1 B2 B5 B6 B7 B8 B12 B13 C1 C3 C7 C8 C9	4.5	22.5	27
Proba obxectiva	B11 C8	2	2	4
Presentación oral	B4 B10 B11 C1 C4 C6	2	10	12
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
Sesión maxistral	Presentación dos temas máis teóricos da materia.
Prácticas a través de TIC	Pequenas prácticas de animación 2D.
Traballos tutelados	Portfolio grupal e Demoreel individual de recopilación das prácticas realizadas durante o curso (con corrección de erros e seguindo as recomendacións da teoría da materia).
Proba obxectiva	Probas curtas voluntarias ao final de cada tema teórico.
Presentación oral	Presentación final das prácticas e traballo tutelado.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Prácticas a través de TIC	Seguemento das prácticas propostas e titorización de traballos tutelados co fin de obter un bo resultado final.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A38 B1 B2 B5 B6 B7 B8 B12 B13 C1 C3 C7 C8 C9	Recopilación dos exercicios realizados durante o curso nun portfolio (grupal) e unha demoreel individual (corrixindo os erros identificados nas avaliacións previas e seguindo as recomendacións da teoría da materia). Inclúe entrega de memoria.	30
Presentación oral	B4 B10 B11 C1 C4 C6	Defensa dos traballos tutelados.	40
Prácticas a través de TIC	A8 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C9	Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.	10
Proba obxectiva	B11 C8	Probas curtas voluntarias ao final de cada tema teórico.	20

Observacións avaliación



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).

As avaliacións dos temas teóricos (levados a cabo durante as clases maxistras tras o peche de cada tema) son voluntarios, pero avaliábeles; isto é, non será obrigatoria a súa realización, pero terán un valor do 20% na nota final, polo que a falta de realización penalizarase en 2 puntos na nota final. As prácticas deben entregarse en tempo e forma a través do Campus Virtual. As prácticas entregadas fora de prazo serán penalizadas sobre o 50% da nota total, podendo obter un máximo de 5 puntos sobre 10.

O traballo tutelado non será avaliado se non se entrega en tempo e forma a través do Campus Virtual. A presentación oral do traballo tutelado (e a súa memoria) considerarase como exame final da materia e se cualificará cun 40% tendo en conta creatividade, maquetación, fluidez de palabra, corrección de erros en relación ás prácticas, resultado e correcta aplicación da teoría da materia, resolución de problemas, referencias e valoración da aprendizaxe. A nota desta presentación será individual para cada un dos integrantes do grupo.

Serán motivos de penalización e/ou suspenso nas notas das prácticas e traballos tutelados: entrega sen formato correcto, nomenclatura con espazos ou caracteres especiais, erros ortográficos e/ou gramaticais, maquetación do contido e falta de referencias, ademais da correcta realización do solicitado para cada unha das tarefas.

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

Fontes de información

<p>Bibliografía básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 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). 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) - Medina Fernández, P. (2016). Conceptualización de una webserie de comedia en formato animación 2D: Días de mierda. (Bachelor's thesis, Universitat Politècnica de Catalunya) - Simon, M. (2003). Producción independiente de animación 2D hacer y vender un cortometraje.. Andoain Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo - Soto, N. (). ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA. Disponible online en: https://www.academia.edu/download/46979250/ensayo_naomi.pdf - 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_Fernandez_Pablo_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Data visualización: 09/07/2023]. Proporcionaráselle tamén ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
<p>Bibliografía complementaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kothenschulte, D. (2021). The Walt Disney Archives: the animated movies 1921 - 1968.. Köln: Taschen. - Pearson, J. (2020). Pearl Jam: art of Do the Evolution. San Diego: IDW Publishing - Vázquez, A. (2022). Unicorn Wars: art book. Bilbao: Astiberri - Williams, R. (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Madrid: Anaya <p>Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.</p>



Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Guión/616G02004
Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006
Edición e Montaxe/616G02007
Son/616G02034
Deseño Sonoro/616G02008
Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009
Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Interpretación de Personaxes Animados/616G02028

Materias que continúan o temario

Videoxogos 2D/616G02043

Observacións

1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos1.3. 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 natural3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar 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 prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas7. 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.Recomendase ao alumnado, para un aproveitamento óptimo da materia, un seguimento activo das clases así como participar nas distintas actividades e o uso da atención personalizada para a resolución das dúbidas ou cuestións que lle podan xurdir.

(*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