



Guía docente				
Datos Identificativos				2024/25
Asignatura (*)	Animación 2D	Código	616G02029	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Gallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	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			
Descripción general	El objetivo de la asignatura es dar a conocer las técnicas y conceptos de la animación vectorial. El alumnado conocerá los fundamentos y herramientas de animación para creación digital y videojuegos 2D, así como el lenguaje específico de la materia.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
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 los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
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 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje		
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título	
Adquirirán la destreza técnica para utilizar herramientas de creación multimedia para la realización de animación 2D vectorial tanto de forma individual como en equipos de trabajo.	B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13	C3 C7 C9
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, su fortalezas y sus debilidades.	B1 B3 B5 B10 B11	C8
Aprenderán las terminologías adecuadas tanto en lenguaje técnica como en lenguas oficiales.	A10	B4 C1 C4 C6
Planificar y diseñar las animaciones 2D, que se llevarán a cabo, tanto para animación como para videojuegos.	A8 A15 A38	

Contenidos	
Tema	Subtema
Animación 2D	Proceso de animación por cuadros. Proceso de animación por piezas. Características específicas del diseño y animación de personajes 2D. Herramientas para animación 2D. Uso e integración de personajes 2D en videojuegos.

Planificación



Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	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
Trabajos tutelados	A38 B1 B2 B5 B6 B7 B8 B12 B13 C1 C3 C7 C8 C9	4.5	22.5	27
Prueba objetiva	B11 C8	2	2	4
Presentación oral	B4 B10 B11 C1 C4 C6	2	10	12
Atención personalizada		2	0	2

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Presentación de los temas más teóricos de la materia.
Prácticas a través de TIC	Pequeñas prácticas de animación 2D.
Trabajos tutelados	Portfolio de recopilación de las prácticas realizadas durante el curso corrigiendo los errores identificados.
Prueba objetiva	Pruebas cortas voluntarias al final de cada tema teórico.
Presentación oral	Presentación final de las prácticas y trabajo tutelado.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Prácticas a través de TIC	Seguimiento de las prácticas propuestas con el fin de obtener una elaboración correcta del trabajo tutelado final.

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A38 B1 B2 B5 B6 B7 B8 B12 B13 C1 C3 C7 C8 C9	Recopilación de los ejercicios realizados durante el curso en un portfolio corrigiendo los errores identificados en las evaluaciones previas. Incluye entrega de memoria.	30
Presentación oral	B4 B10 B11 C1 C4 C6	Defensa de los trabajos tutelados.	40
Prácticas a través de TIC	A8 B1 B2 B3 B5 B6 B7 B8 B9 B13 C1 C3 C9	Evaluación continua de los pequeños ejercicios de animación 2D realizados durante las clases.	10
Prueba objetiva	B11 C8	Pruebas cortas voluntarias al final de cada tema teórico.	20

Observaciones evaluación



Para aprobar la materia es imprescindible la entrega de todas las prácticas de laboratorio y la presentación oral final. Además, se debe obtener una nota mínima de 4 tanto en la media de todas las prácticas como en la nota del trabajo tutelado para hacer media. De no llegar al 4, la nota obtenida automáticamente será de la nota inferior a 4 o "No Presentado" (en el caso de no entregar todas las prácticas o no llevar a cabo la presentación oral). Las evaluaciones de los temas teóricos (llevados a cabo durante las clases magistrales tras el cierre de cada tema) son voluntarios, pero evaluables; esto es, no será obligatoria su realización, pero tendrán un valor del 20% en la nota final, por lo que la falta de realización se penalizará en 2 puntos en la nota final.

Las prácticas deben entregarse en tiempo y forma a través del Campus Virtual. Las prácticas entregadas fuera de plazo serán penalizadas sobre el 50% de la nota total, pudiendo obtener un máximo de 5 puntos sobre 10.

El trabajo tutelado no será evaluado si no se entrega en tiempo y forma a través del Campus Virtual. La presentación oral del trabajo tutelado (y su memoria) se considerará como examen final de la materia y se cualificará con un 40% teniendo en cuenta creatividad, maquetación, fluidez de palabra, corrección de errores en relación a las prácticas, resultado y correcta aplicación de la teoría de la materia, resolución de problemas, referencias y valoración del aprendizaje. La nota de esta presentación será individual para cada uno de los integrantes del grupo.

Serán motivos de penalización y/o suspenso en las notas de las prácticas y trabajos tutelados: entrega sin formato correcto, nomenclatura con espacios o caracteres especiales, errores ortográficos y/o gramaticales, maquetación del contenido y falta de referencias, además de la correcta realización de lo solicitado para cada una de las tareas.

Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se registrarán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

Fuentes de información

Básica	<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_Fern%c3%a1ndez_Pablo_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y [Data visualización: 09/07/2023].Proporcionárselle también ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
---------------	--



Complementaría	<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). Unicornio Wars: art book. Bilbao: Astiberri- Williams, R. (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Madrid: Anaya Manuais proporcionados polo profesorado.Manuais proporcionados polo profesorado.
-----------------------	---

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002
Guion/616G02004
Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
Edición y Montaje/616G02007
Sonido/616G02034
Diseño Sonoro/616G02008
Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009
Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Interpretación de Personajes Animados/616G02028

Asignaturas que continúan el temario

Videojuegos 2D/616G02043

Otros comentarios

1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia será a través de Moodle:1.1. De realizarse en papel: - No se emplearán plásticos. - Se realizarán impresiones a doble cara. - Se empleará papel reciclado. - Se evitará la impresión de borradores.2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, de acuerdo a los principios de sostenibilidad ambiental.3.- Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas y racistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un seguimiento activo de las clases así como participar en las distintas actividades y el uso de la atención personalizada para la resolución de las dudas o cuestiones que le puedan surgir.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías