



## Guía docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Dirección y Realización		Código	616G02005	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	1º cuatrimestre	Segundo	Formación básica	6	
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Socioloxía e Ciencias da Comunicación				
Coordinador/a	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es		
Profesorado	Viqueira Carballal, Manuel Alejandro	Correo electrónico	manuel.viqueirac@udc.es		
Web					
Descripción general	<p>El director o realizador de obras de animación (largometrajes, cortometrajes, motion graphics, anuncios...) y videojuegos es el responsable de la calidad artística y técnica de la obra, coordinando un equipo multidisciplinario. Desde la concepción hasta la postproducción, guía aspectos clave como la narrativa, el diseño de personajes, la cinematografía, la actuación o animación, el arte conceptual, el color y la iluminación, la edición y la postproducción. Su labor consiste en fusionar la visión creativa con las limitaciones técnicas, tomando decisiones cruciales para lograr una experiencia exitosa. Como líder creativo y técnico, garantiza la cohesión artística y técnica en cada aspecto del proyecto, desde la idea hasta la materialización final en pantalla o en el videojuego.</p> <p>Se espera que los estudiantes posean conocimientos previos en el manejo de la herramienta Autodesk Maya, ya que se utilizará como recurso fundamental para el desarrollo de la asignatura.</p>				

## Competencias / Resultados del título

Código	Competencias / Resultados del 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 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.
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, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	CT2 - Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
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.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
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
---------------------------	--------------------------------------



<p>Conocer y comprender el flujo de trabajo en una producción de animación o en un videojuego desde el apartado de la dirección.</p>	<p>A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35</p>	<p>B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14</p>	<p>C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9</p>
<p>Conocer los recursos materiales y humanos precisos para la dirección de proyectos de animación y de videojuego.</p>	<p>A1 A2 A3 A5 A6 A7 A8 A10 A20 A35</p>	<p>B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B10 B11 B12 B13 B14</p>	<p>C1 C3 C4</p>
<p>Entender y poner en práctica las artes de la dirección y realización.</p>	<p>A1 A2 A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A20 A35</p>	<p>B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13 B14</p>	<p>C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9</p>

Contenidos	
Tema	Subtema
<p>El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de una producción de animación.</p>	<p>-Desarrollo -Preproducción -Producción -Postproducción</p>



El proceso de dirección y la figura del/de la director/a en las diferentes etapas de la producción de un videojuego.	<ul style="list-style-type: none"><li>-Desarrollo</li><li>-Preproducción</li><li>-Producción</li><li>-Postproducción</li></ul>
La dirección y realización: El lenguaje audiovisual, la narrativa, la puesta en escena y procedimientos en la animación	<ul style="list-style-type: none"><li>- Planificación</li><li>- Encuadres y composición.</li><li>- Puesta en escena.</li><li>- Introducción a la dirección de fotografía</li><li>- El tono y el punto de vista.</li><li>- Raccord / continuidad y movimiento.</li><li>- Escenas de diálogos</li><li>- Escenas de acción</li><li>- Movimientos de cámara</li><li>- Dirección de personajes</li><li>- Guión Técnico.</li><li>- Storyboard y previsualización.</li><li>- La animática</li><li>- Tipos y técnicas de animación (2D, 3d, stopmotion, digital y analógica)</li></ul>
Layout. El lenguaje audiovisual desde un software de 3D.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Nociones y conceptos de layout</li><li>- Puesta en escena 3d</li><li>- Planificación y composición en el entorno 3D</li><li>- Cámaras, lentes, encuadres y formatos</li><li>- El movimiento de cámara y la visualización</li><li>- Raccord / continuidad y movimiento</li></ul>
Géneros y animación: La animación como una obra en sí misma o como apoyo a la imagen 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>
Estudio de diversos directores de relevancia: Estilo y autoría.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Imagen real</li><li>- Animación 2d</li><li>- Animación 3D</li><li>- Videojuegos</li></ul>
Presentación de diferentes softwares y herramientas digitales de animación (2D, 3D, Inteligencia Artificial y generadores de fractales 3D), para desarrollar la comunicación y creatividad 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>- Otras herramientas e novedades IA.</li></ul>
La dirección en los videojuegos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Características</li><li>- El punto de vista</li><li>- Géneros</li><li>- La importancia da cámara en los videojuegos</li></ul>



Dirección de personaxes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desde a creación e elección de personaxes a a animación.</li> <li>- Fundamentos de a animación (motricidade , gesto corporal, gesto facial e voz)</li> <li>- Herramientas para expresar a visión do director e do proxecto audiovisual.</li> <li>- Personalidade, comportamento e sentimentos.</li> <li>- Contexto e tempo en relación a los personaxes.</li> <li>- Relación de acting real e de a animación.</li> <li>- Relación de los personaxes e a puesta en escena.</li> </ul>
-------------------------	---

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales e virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A3 A7 B6 C2 C5 C7 C8	26	11	37
Taller	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
Traballo 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

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales, vídeos, podcast o textos y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. Será online o presencial segundo las circunstancias sanitarias.
Taller	<p>Desarrollo en clases presenciales de distintos traballos que se explicarán con máis detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle). Estos traballos serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prácticas cortas para elaborar en clase. Preparación e aplicación del temario teórico.</li> <li>- Habrá prácticas individuales e grupales.</li> <li>- Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle)</li> </ul>



Trabajos tutelados	<p>Desarrollo de cuatro trabajos complejos con las diferentes entregas intermedias del proceso de creación que se explicará con más detenimiento al comienzo del curso en la ficha completa colgada en el Campus Virtual (Moodle).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Una de las prácticas cortas de las sesiones del taller se entregarán con un acabado más perfeccionado y complejo. Trabajo individual.</li> <li>Una secuencia de acción Trabajo Grupal.</li> <li>Un fragmento de un videoclip. Trabajo individual.</li> <li>Un cortometraje con su respectivo dossier y entregas de las diferentes fases del trabajo. Trabajo grupal.</li> </ol> <p>Todas las prácticas son obligatorias, dos son individuales y las otras dos están diseñadas para ser realizadas en grupo. Estas prácticas deberán ser entregadas por el campus virtual (moodle) en las fechas que se pondrán a lo largo del curso.</p>
Presentación oral	Presentación presencial de las diferentes fases de los trabajos tutelados o de las prácticas cortas del taller.
Prueba mixta	Examen presencial de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales, sesiones de taller y los textos de lectura obligatoria.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Taller Trabajos tutelados	El personal docente de la materia estará disponible para las dudas que surjan por parte del alumnado en relación con las diferentes metodologías. Estas podrán ser planteadas en las horas de tutoría y a través de correo electrónico.

### Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba mixta	A1 A3 A6 A7 A10 A35 B6 B8 C1	<p>Examen de la asignatura.</p> <p>Tipo test, preguntas cortas sobre la teoría y casos prácticos realizados en las sesiones de taller.</p> <p>Es necesario aprobar esta parte para que su calificación haga media con las otras pruebas y trabajos previstos en esta evaluación.</p> <p>Si no se aprueba, la asignatura resulta automáticamente suspensa.</p> <p>Si non se superó el apartado de taller, tendrás que realizar un examen práctico junto con el examen teórico</p>	30
Taller	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>Evaluación de las prácticas cortas individuales y colectivas realizadas en clase.</p> <p>Para superar este apartado, es necesario entregar todas las prácticas cortas de taller dentro del horario de clase y tener al menos el 80% aprobadas.</p> <p>Si no superas este apartado, tendrás que realizar y aprobar un examen práctico que se llevará a cabo junto con el examen teórico</p>	0
Trabajos 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>Trabajos en grupo e individuales en el que se valora tanto el resultado como el proceso.</p> <p>En el trabajo del cortometraje se valorará grupalmente el conjunto de la obra e individualmente una de las secuencias del cortometraje.</p> <p>La calificación de cada alumno integrante del grupo podría ser diferente en función de su aportación y compromiso.</p> <p>La participación en este trabajo es obligatoria para optar a la evaluación de la asignatura.</p>	70

### Observaciones evaluación



- La prueba mixta supone el 30% de la nota y la práctica un 70%. - Para superar la asignatura deben estar aprobadas las tres partes: prueba mixta, taller y trabajos tutelados. Es necesario aprobar cada una de las partes de forma independiente para aprobar la totalidad de la asignatura. La parte de taller es necesario superarla de la manera presencial, si no se aprueba el 80% de las prácticas de taller, se deberá superar con el examen práctico.- Solo se admitirán las prácticas entregadas en tiempo y forma. Para tener en cuenta la entrega se debe asistir a la sesión correspondiente. De no ser así, la entrega pasará a considerarse como no entregada. El incumplimiento de estos requisitos implicará la anulación de la entrega y, por lo tanto, de su valoración (cero puntos).- Aquel alumnado que haya entregado como mínimo el 80% de prácticas de las sesiones interactivas y tenga alguna de ellas suspendida (o haya tenido alguna falta justificada en alguna de las sesiones) podrá recuperarla en el periodo de evaluación de la convocatoria ordinaria.
- El alumnado que no entregue el mínimo del 80% de las prácticas del Taller, deberá hacer el examen práctico tanto en la primera como en la segunda convocatoria.
- Los alumnos deberán consultar diariamente el Campus Virtual de la UDC (Moodle), porque a través de este espacio docente se les comunicará toda la información necesaria sobre la asignatura: documentos, avisos y calificaciones.- Todo escrito o exposición oral tendrá que atenerse a los usos y normas en esta demarcación geográfica de la Real Academia Galega o de la Real Academia Española para que pueda ser correctamente entendido y en consecuencia evaluado.
- La realización fraudulenta de las prácticas y de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquiera cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.- Todos los aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación al estudio?, ?permanencia? y ?fraude académico? se regirá de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.- El alumnado que goce de dispensa académica deberá ponerse en contacto con el profesorado de la asignatura antes del día 25 de Septiembre, a fin de acordar un itinerario personalizado que supla las ausencias a las aulas. Fuera de esta fecha no serán atendidas peticiones de este tipo.

#### Fuentes de información



<b>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>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>

## Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente





Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales/616G02002

Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006

Modelado 1/616G02015

Materiales e Iluminación/616G02017

Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001

Animación 1/616G02018

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Guion/616G02004

Modelado 2/616G02016

Animación 2/616G02019

### Asignaturas que continúan el temario

Edición y Montaje/616G02007

### Otros comentarios

Se espera que los estudiantes posean conocimientos previos en el manejo de la herramienta Autodesk Maya, ya que se utilizará como recurso fundamental para el desenvolvimiento de la materia. El alumnado deberá consultar la plataforma Moodle,

porque a través de este espacio docente virtual se comunicará toda la

información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones.

La materia sigue estos puntos de Green Campus: 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 la 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

trabaja 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.

(\*) 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