



## Guía Docente

Datos Identificativos					2024/25
Asignatura (*)	Proxecto de Animación		Código	616G02021	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos				
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 InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía 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	
	Rodríguez Fernández, Nereida			nereida.rodriguez@udc.es	
	Rodríguez López, Raquel			raquelrodriguez@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
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.
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 posuir 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 / 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 atopan 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 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 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