



Guía Docente				
Datos Identificativos			2021/22	
Asignatura (*)	Proxecto de Animación		Código	616G02021
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónEnxeñaría CivilSocioloxía e Ciencias da Comunicación			
Coordinación	Taibo Pena, Francisco Javier		Correo electrónico	javier.taibo@udc.es
Profesorado	Díaz Gonzalez, María Jesús		Correo electrónico	m.j.diaz@udc.es
	Franganillo Parrado, Guillermo			guillermo.franganillo@udc.es
	Rodríguez Fernández, Nereida			nereida.rodriguez@udc.es
	Taibo Pena, Francisco Javier			javier.taibo@udc.es
Web				
Descrición xeral	Desenvolvemento dun proxecto de animación, desde a conceptualización da idea ata a presentación final			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos			
	Non hai modificación nos contidos			
	2. Metodoloxías			
	*Metodoloxías docentes que se manteñen			
	Manteranse todas as metodoloxías, adaptándoas a un entorno on-line, mediante Teams e Moodle.			
	*Metodoloxías docentes que se modifican			
	Ningunha			
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado			
	As titorías trasladaranse a entorno on-line a través de Teams.			
	4. Modificacións na avaliación			
Non se contemplan modificacións na avaliación				
*Observacións de avaliación:				
5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía				
Non hai modificacións				

Competencias do título	
Código	Competencias do título



Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias 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
Produción	Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render
Postproducción	Compositing Sonorización Edición final

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / 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	1	10	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	40	77	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	Presentación pública presencial do resultado final do proxecto
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 online nas que se explicarán os contidos teóricos necesarios para o desenvolvemento das diferentes etapas do proxecto de animación. Os materiais necesarios poñeranse ao dispor dos estudantes e complementaranse con sesións online síncronas ou asíncronas. Estas sesións poderán ter formato de debate ou foro virtual.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	As titorías configuraranse 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	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 pública final. Esta presentación final realizarase de forma presencial na data oficial do exame. A asistencia á presentación final e obrigatoria para poder superar a materia.	20
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.	80

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.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Jeremy Cantor, Pepe Valencia (2004). Inspired 3D Short Film Production. Thomson - Alberto Rodríguez (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia - Isaac Kerlow (2009). The Art of 3D Computer Animation and Effects. Wiley - Catherine Winder (2011). Producing animation. Focal Press - Lea Milic (2006). The animation producer's handbook. Mc Graw Hill
Bibliografía complementaria	



Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
Guión/616G02004
Dirección e Realización/616G02005
Modelaxe 2/616G02016
Animación 2/616G02019
Deseño Sonoro/616G02008
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

Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006
Edición e Montaxe/616G02007
Animación de Personaxes/616G02020

Materias que continúan o temario

Desenvolvemento de Personaxes/616G02041
Son/616G02034
Técnicas Avanzadas de Render/616G02024
Rigging Facial/616G02025
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 comunicaráselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

(*)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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías