



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
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	CastellanoGallego			
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				
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 mate			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 del título	
Aprenderán las terminologías adecuadas tanto en lenguaje técnica como en lenguas oficiales.			C1 C4
Planificar y diseñar las animaciones 2D, que se llevarán a cabo.		A8 A10 A38	B5 B7 B12 B13 C9
Dotar de capacidades de emprendimiento e incorporación al tejido empresarial relacionado con el área.			B1 B2 B4 B11 C6 C7 C8
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, su fortalezas y sus debilidades.			B6 B10
Adquirirán la destreza técnica para utilizar herramientas de creación multimedia para la realización de animaciones en 2D.		A15	B3 B8 B9 C3

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	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	10	10	20



Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	15	40	55
Trabajos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	4.5	20	24.5
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	2	1	3
Atención personalizada		10	0	10

(*)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 de laboratorio	Creación de animaciones 2D. Manejo de los efectos básicos. Creación de símbolos y tipos de texto. Publicación de animaciones. Aprendizaje de la metodología de animación interactiva. Creación de juegos 2D.
Trabajos tutelados	Prueba de evaluación de los conocimientos teóricos y prácticos.
Presentación oral	Presentaciones de trabajos y proyectos.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados Prácticas de laboratorio	Seguimiento de los proyectos y las prácticas propuestas.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	Prueba relacionada con los conocimientos adquiridos en la asignatura.	50
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Ejercicios realizados en las clases prácticas de la asignatura	10
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	Presentación del proyecto.	40

Observaciones evaluación
Para aprobar la materia es imprescindible entregar las prácticas de laboratorio y trabajo tutelado, y acadar una nota mínima de 4 puntos sobre un máximo de 10 puntos tanto en ellos como en la prueba objetiva. PLAGIO: La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso "0" en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a convocatoria extraordinaria. ESTUDIANTES CON MATRÍCULA A TIEMPO PARCIAL: Deberán ponerse en contacto con los profesores de la asignatura para posibilitar la realización de las tareas fuera de la organización habitual de la materia.

Fuentes de información



Básica	- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Animación con el Grease Pencil.- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Preparación del entorno para animación 2D.- 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).- Soto, N. ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA. Proporcionaráselles tamén aos alumnos documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado. Manuais proporcionados polo profesorado.

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Sonido/616G02034

Sector de la Animación y el Videojuego/616G02009

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Videojuegos 2D/616G02043

Otros comentarios

Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible, la entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:- Se solicitarán en formato virtual o soporte informático- Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos Se debe de hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural. Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales. Se incorpora perspectiva de género en la docencia de esta materia. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad. Se deberán detectar situaciones de discriminación y se propondrán acciones y medidas para corregirlas. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades a un acceso adecuado, 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