



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Animación 2D		Código	616G02029
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	4.5
Idioma	Galego			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	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			
Descrición xeral	O obxectivo da materia é dar a coñecer as técnicas e conceptos da animación vectorial. O alumnado coñecerá os fundamentos e ferramentas de animación para creación dixital e videoxogos 2D, así como a linguaxe específica da materia.			

Competencias do título	
Código	Competencias do 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 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.
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 do título	
Planificar e deseñar as animacións 2D, que se levarán a cabo.			A8 A10 A38	B5 B7 B12 B13 C9
Dotar de capacidades de emprendemento e de incorporación ó tecido empresarial relacionado coa área.				B1 B2 B4 B11 C6 C7 C8
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas linguas oficial.				C1 C4
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as suas fortalezas e a súas problemáticas.				B6 B10
Adquirirá a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animacións en 2D.			A15	B3 B8 B9 C3

Contidos	
Temas	Subtemas
Animación 2D	Proceso de animación por cadros. Proceso de animación por pezas. Características específicas do deseño e animación de personaxes 2D. Ferramentas para animación 2D. Uso e integración de personaxes 2D en videoxogos.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	10	10	20



Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	15	40	55
Traballos 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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Presentación dos temas máis teóricos da materia.
Prácticas de laboratorio	Pequenas prácticas de animación 2D.
Traballos tutelados	Portfolio de recopilación das prácticas realizadas durante o curso corrixindo os erros identificados.
Presentación oral	Presentación final das prácticas e traballo tutelado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	Seguemento das prácticas propostas co fin de obter unha elaboración correcta do traballo tutelado final.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A10 A15 B8 B9 C6 C8	Probas de duración curta realizadas ao final de cada tema teórico da materia.	20
Presentación oral	B1 B4 B5 C1	Defensa dos traballos tutelados.	40
Prácticas de laboratorio	A8 B3 B6 B7 B10 B13 C3	Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.	10
Traballos tutelados	A38 B2 B11 B12 C4 C7 C9	Recopilación dos exercicios realizados durante o curso nun portfolio corrixindo os erros identificados nas avaliacións previas. Inclúe entrega de memoria.	30

Observacións avaliación
Para aprobar a materia é imprescindible a entrega de todas as prácticas de laboratorio e a presentación oral final. Ademais, débese obter unha nota mínima de 4 tanto na media de todas as prácticas como na nota do traballo tutelado para facer media. De non chegar ao 4, a nota obtida automaticamente será a da nota inferior a 4 ou Non Presentado (no caso de non entregar todas as prácticas ou non levar a cabo a presentación oral). PLAXIO: A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso "0" na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria. ESTUDANTES CON MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Deberán poñerse en contacto cos profesores da materia para posibilitar a realización das tarefas fora da organización habitual da materia.

Fontes de información



Bibliografía básica	- 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). Blender: 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). 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].- Simon, M. (2003) Producción independiente de animación 2D hacer y vender un cortometraje. Andoain Guipúzcoa: Escuela de Cine y Vídeo. ISBN : 84-932844-7-5- Soto, N. ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA. Disponible online en: https://www.academia.edu/download/46979250/ensayo_naomi.pdf [Data visualización: 09/07/2023]. Proporcionaráselle tamén ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.
Bibliografía complementaria	Manuais proporcionados polo profesorado.- Kothenschulte, D. (2021) The Walt Disney Archives: the animated movies 1921 - 1968. Köln: Taschen. ISBN : 9783836576680 (v. 2). ISBN : 9783836576154 (v. 1).- Pearson, J. (2020) Pearl Jam: art of Do the Evolution. San Diego: IDW Publishing. ISBN : 9781631407413.- Vázquez, A. (2022) Unicorn Wars: art book. Bilbao: Astiberri. ISBN : 978-84-18909-49-8.- Williams, R. (2019). Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Madrid: Anaya. ISBN : 978-84-415-4113-9.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
 Guión/616G02004
 Deseño de Producción para Animación e Videoxogos/616G02006
 Edición e Montaxe/616G02007
 Son/616G02034
 Deseño Sonoro/616G02008
 Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009
 Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Interpretación de Personaxes Animados/616G02028

Materias que continúan o temario

Videoxogos 2D/616G02043

Observacións

[illegible]

(*)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