



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

| Contidos     |                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Temas        | Subtemas                                                                                                                                                                                                                          |
| Animación 2D | Proceso de animación por cadros.<br>Proceso de animación por pezas.<br>Características específicas do deseño e animación de personaxes 2D.<br>Ferramentas para animación 2D.<br>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<br>C8 | 10                | 10                                        | 20           |



|                          |                            |     |    |      |
|--------------------------|----------------------------|-----|----|------|
| Prácticas de laboratorio | A8 B3 B6 B7 B10 B13<br>C3  | 15  | 40 | 55   |
| Traballos tutelados      | A38 B2 B11 B12 C4<br>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<br>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<br>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<br>C3  | Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.                                                                  | 10            |
| Traballos tutelados      | A38 B2 B11 B12 C4<br>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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> |

| Fontes de información |
|-----------------------|
|-----------------------|



|                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bibliografía básica</b>         | <p>- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Animación con el Grease Pencil. Disponible online en: <a href="https://riunet.upv.es/handle/10251/144135">https://riunet.upv.es/handle/10251/144135</a> [Data visualización: 09/07/2023].- Cerdá Boluda, J. (2020). Blender: Preparación del entorno para animación 2D. Disponible online en: <a href="https://riunet.upv.es/handle/10251/143805">https://riunet.upv.es/handle/10251/143805</a> [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: <a href="https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16604/SergioFernando_CeballosTobon_2020.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16604/SergioFernando_CeballosTobon_2020.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a> [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: <a href="https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/113496/Medina_Fern%C3%A1ndez_Pablo_TFG.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/113496/Medina_Fern%C3%A1ndez_Pablo_TFG.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a> [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: <a href="https://www.academia.edu/download/46979250/ensayo_naomi.pdf">https://www.academia.edu/download/46979250/ensayo_naomi.pdf</a> [Data visualización: 09/07/2023]. Proporcionaráselle también ao alumnado documentación específica que será utilizada polo profesorado durante toda a materia en formato papel e/ou dixital.</p> |
| <b>Bibliografía complementaria</b> | <p>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.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## 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