



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: ANIMAZIOAREN OINARRIAK
Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA
Mota: OINARRIZKOA
ECTS kredituak: 6 ECTS
Maila: 1.
Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 2. SEIHILEKOA
Hizkuntza: GAZTELANIA
Irakasle-taldea: Alex Morgan Quintana

Irakasgaiaren aurkezpena:

Zinema-animazioaren eta -adierazpenen oinarriak garatzeko eta ikasteko irakasgai teoriko-praktikoa.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Edukiak (EDU)	GA1	Ikus-entzunezko baliabideei dagokienez, hizkuntzaren eta narratibaren printzipioak eta horien kultura-espezifikotasuna identifikatzea.
	GA6	Kontzeptuak erabiltzea eta proiektu digital batean musika, soinu- eta ikus-efektuak sartzeko aukera ematen duten tresnak eta teknikak aplikatzea.
	GA12	Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.
Gaitasunak (GAI)	E1	Kritika eta autokritika erabiltzea, ikuskera etiko eta deontologikoekin koherenteak diren jarreraren babesarekin.
	E2	Iturriak ikertzeko oinarrizko metodologia, analisia eta interpretazioa erabiltzea, ezagutza lan akademiko batean txertatzea lortzeko.
	E6	Ideiak eta kontzeptuak adieraztea, irudiaren oinarri estetikoak ezagutuz eta aplikatuz, egiturari, formari, koloreari, argiztapenari eta espazioari dagokienez, ingurune digitaletan.
Trebetasunak (T)	T4	Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

	T5	Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.
--	----	---

Irakasgaiaren Edukia

1. Ikus-entzunezko Estetika eta Zinematografia
 - 1.1 Planoak eta enkoadraketak
 - 1.1. Mugimendua
 - 1.3 Muntaketa (jarraitutasuna eta sekuentzia)
 - 1.4 Artearen eta argazkigintzaren zuzendaritza
 - 1.5 Esanahiak eta interpretazioak
2. Animazioaren oinarriko printzipioak
 - 2.1 2D animazioa "frame by frame"
 - 2.2 Timing eta Spacing
 - 2.3 Appeala (Exagaretion, Squash & Stretch, Secondary Action)
 - 2.4 Overlapping eta Follow Through
 - 2.5 Animazio-teknika mugatuak
3. Beste teknika batzuk
 - 3.1 Stop-Motion
 - 3.2 Rotoskopia
 - 3.3 2D animazioa bideojokoetan
 - 3.3.1 Pixel Art
 - 3.3.2 Tweening (Spine & Inverse Kinematic)

(* Garatutako edukia eskuragarri dago Unibertsitateko Campus Birtualean argitaratutako irakasgaiaren irakaskuntza-programazioan)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	100
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak	6	100
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	40
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	50	100



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaren arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxienez bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jardura orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

ditu kontuan azken kalifikazioan.

- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanaz gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.
- DURAN, J. Estética del cine. Para el video game artist. Barcelona: Escola de Noves Technologies Interactives - Universitat de Barcelona, 2019.

Bibliografia Osagarria

- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIÉS, M., eta VERNET, M. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós, 1996.
- MERCADER, A., eta SUÁREZ, R. Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2013

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk¹

- <https://www.animationmentor.com/>
- <https://11secondclub.com/>
- <https://cgmasteracademy.com>
- <https://gdcvault.com/>
- <https://polycount.com/>
- <https://learn.unity.com/>

¹ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.