



# Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

## Datu Orokorrak

Irakasgaia: 2D ANIMAZIO DIGITALA.

Titulazioa: BIDEOJOKOETAKO ARTEKO GRADUA.

Mota: DERRIGORREZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 2.

Denbora-banaketa: 1. SEIHILEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Ibai Aizpurua Aracama

Ikasgela(k): 2.3, 2.9, Kosorkuntza

### Irakasgaiaren aurkezpena:

2D Animazio Digitala irakasgaia diseinatuta dago ikasleek ezagutza sendoak eskura ditzaten bai zinemarako bai bideojokoetarako animazio-printzipioei buruz. Edukiek 2Dko pertsonaien eta objektuen animazioa barne hartzen dute, baita atzealdeena eta giroena ere. Gainera, Spine eta 2D animazioko beste plataforma aurreratu batzuk erabiltzen hasi dira. Ikasleek animazioko plataforma konplexuei eta teknika aurreratuei buruz ere ikasiko dute, hala nola transform constraints, paths and IK, rig konplexuak eta teknika konbinatuak, animazio digitalaren esparruan etorkizunean erronka profesionalei aurre egiteko.

## Datu espezifikoak

### Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)<sup>1</sup>

|               |     |                                                                                                                                       |
|---------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Edukiak (EDU) | GA2 | Ikus-entzunezko baliabideei dagokienez, hizkuntzaren eta narratibaren printzipioak eta horien kultura-espezifiktasuna identifikatzea. |
|               | GA4 | Animazio-printzipioak aplikatzea pertsonaien eta beste elementu batzuen animazio digitalean eta ikus-efektuen sorkuntzan.             |
|               | GA6 | Kontzeptuak erabiltzea eta proiektu digital batean musika, soinu- eta ikus-efektuak sartzeko aukera ematen duten tresnak              |

<sup>1</sup> PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.

\* Edukia zabaltzea, horretarako irakaskuntza-programazioa erabiliz. Zabaltzea tarteko puntuan egon behar da, hau da, irakaskuntza-gidako informazioa zabaltzea behar da, baina ez da iritsi behar irakaskuntza-programazioaren mugetara. Puntuz puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez ere egituratutako 2 orrialde izango ditu.



# Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

|                  |      |                                                                                                                                 |
|------------------|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  |      | eta teknikak aplikatzea.                                                                                                        |
|                  | GA11 | Lanbidearen esparruko ingurumen-arazoez jabetzea eta horiek ezagutzea.                                                          |
|                  | GA12 | Diskurtso artistiko jakin batzuk ahalbidetzen dituen testuinguru soziokulturala eta historikoa identifikatzea.                  |
| Gaitasunak (GAI) | E4   | Proiektuak formulatzea, diseinatzea eta kudeatzea, ezagutza eta gaitasun berriak sormenetik bilatzen eta txertatzen.            |
|                  | E5   | Proiektuak laburtzea, ideiak grafikoki eta idatziz irudikatuz, modu egituratuan, ordenatuan eta ulergarrian.                    |
| Trebetasunak (T) | T4   | Era guztietako entzuleei, ezagutzei, ideiei, konponbideei, datuei eta abarri modu argi eta laburrean komunikatzea, azterlanaren |
|                  | T5   | Diseinatutako proiektuen bidez emandako konponbideek gizartean eta ingurumenean duten eragina baloratzea.                       |

## Irakasgaiaren Edukia\*

- Pertsonaien eta objektuen 2D animazioa.
- Hondoan eta giroen 2D animazioa.
- Spine-ren eta 2D animazioko beste tresna batzuen hastapenak.
- Plataforma konplexuak.
- 2D animazio aurreratua (transform constraints, paths and IK, complex rigs eta teknika konbinatuak).

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

## Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak<sup>2</sup>

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

|     |                                        |
|-----|----------------------------------------|
| IM1 | Azalpenezko metodoa.                   |
| IM2 | Kasu-azterketak.                       |
| IM3 | Arazoetan oinarritutako ikaskuntza.    |
| IM4 | Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza. |
| IM5 | Ikasketa kooperatiboa.                 |

<sup>2</sup> Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



# Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

|     |             |
|-----|-------------|
| IM6 | Tutoretzak. |
|-----|-------------|

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

| Prestakuntza-jarduerak                                    | Aurreikusitako orduak | presentzialtasuna ( %) |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|
| PJ1: Klase teorikoa.                                      | 42                    | 100                    |
| PJ2: Praktika-klasea.                                     | 10                    | 100                    |
| PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).         | 5                     | 10                     |
| PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).           | 2                     | 100                    |
| PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa. | 89                    | 0                      |
| PJ6: Ebaluazio-probak.                                    | 2                     | 100                    |
| Guztira                                                   | <b>150</b>            | --                     |

## Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

| Izendapena                                               | Gutx. hazt. | Gehi. hazt. |
|----------------------------------------------------------|-------------|-------------|
| ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea. | 0           | 15          |
| ES2 Lanen ebaluazioa.                                    | 0           | 40          |
| ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak.                 | 45          | 100         |

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:



# Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiak arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiak arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiak arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.



# Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo 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.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

## Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

| Baliabide material edota azpiegitura mota |
|-------------------------------------------|
| Ekipo informatikoak                       |
| Software programak                        |

## Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

### Oinarrizko Bibliografia

- Williams, R. (2019). *Técnicas de animación: dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Ediciones Anaya Multimedia.
- O'Hailey, T. (2018). *Rig it right! Maya animation rigging concepts*. Routledge.
- Sobrado, R. A. P. (2016). La animación tradicional en la era digital: una perspectiva desde el punto de vista tecnológico. *Diseño en Síntesis*, (56), 68-79

### Bibliografia Osagarria

- Whitaker, H., & Halas, J. (2013). *Timing for animation*. Routledge.

### Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk<sup>3</sup>

- Animation Mentor. (n.d.). *Animation Mentor Blog*. <https://www.animationmentor.com/blog/>
- DeviantArt. (n.d.). *Animation Group on DeviantArt*. <https://www.deviantart.com/animation>
- Animation Resources. (n.d.). *Animation Resources*. <https://animationresources.org/>

<sup>3</sup> Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.



# **Irakaskuntza Gidaliburua**

**2026/27 ikasturtea**