

CURSO PRIMERO - CDAV

1º CUATRIMESTRE

1º CDAV - 1º cuatrimestre								
	Luns	Martes	Mércores			Xoves		Venres
9-10,45h	8 setembro Xornada benvida	PAV Aula 1	PAV (C) Aula 4/ Lab C	MOD1 (A) Lab D	LNGA (B) Lab C	DA (B) Aula 2	HAV (C) S3	
10,45-12,30h	MOD1 Aula 1	DA Aula 1	PAV (A) Aula 4/ Lab C	MOD1 (B) Lab D	LNGA (C) Lab C	DA (C) Aula 2	HAV (A) S3	
12,30-14,15h	LNGA Aula 1	HAV Aula 1	PAV (B) Aula 4/ Lab C	MOD1 (C) Lab D	LNGA (A) Lab C	DA (A) Aula 2	HAV (B) S3	
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso								

DA	Debuxo Anatómico
HAV	Historia da Animación e os Videoxogos
LNGA	Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais
MOD1	Modelaxe 1
PAV	Producción da Animación e o Videoxogo

Luns, 8 de setembro, as 9h xornada de benvida
Venres, 19 de setembro, defensas de TFG
Venres, 5 de decembro, patrón da facultade

2º CUATRIMESTRE

1º CDAV - 2º cuatrimestre								
	Luns	Martes	Mércores			Xoves		Venres
9-10,45h		DEAC Aula 1	MI (A) Lab D	FP (B) Lab A	GC (C) Lab B	DEAC (A) Lab A	ANIM1 (C) Lab D	
10,45-12,30h	MI Aula 1	FP Aula 1	MI (B) Lab D	FP (C) Lab A	GC (A) Lab B	DEAC (B) Lab A	ANIM (A) Lab D	
12,30-14,15h	ANIM1 Aula 1	GC Aula 1	MI (C) Lab D	FP (A) Lab A	GC (B) Lab B	DEAC (C) Lab A	ANIM (B) Lab D	
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso								

ANIM1	Animación 1
DEAC	Debuxo de Contornas e Arte de Conceptos
FP	Fundamentos de Programación
GC	Gráficos por Computador
MI	Materiais e Iluminación

Aprobado en Xunta de Facultade o 18 de xuño de 2025

CURSO SEGUNDO - CDAV

1º CUATRIMESTRE

	2º CDAV - 1º cuadrimestre								
	Luns	Martes		Mércores			Xoves		Venres
9-10,45h		DPAV (C) Lab D	Guion (A) S2						
10,45-12,30h		DPAV (A) Lab D	Guion (B) S2						
12,30-14,15h		DPAV (B) Lab D	Guion (C) S2						
15-16,45h	DYR Aula 1			DYR (A) Lab B	MOD2 (B) Lab C	ANIM2 (C) Lab D	DPAV Aula 2		
16,45-18,30h	MOD2 Aula 1			DYR (B) Lab B	MOD2 (C) Lab C	ANIM2 (A) Lab D	Guion Aula 2		
18,30-20,15h	ANIM2 Aula 1			DYR (C) Lab B	MOD2 (A) Lab C	ANIM2 (B) Lab D			
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso									

ANIM2	Animación 2
DPAV	Diseño de Producción para Animación e Videoxogos
DYR	Dirección e Realización
Guion	Guion
MOD2	Modelaxe 2

Venres, 19 de setembro, defensas de TFG
Venres, 5 de decembro, patrón da facultade

2º CUATRIMESTRE

2º CDAV - 2º cuadrimestre									
	Luns	Martes	Mércores		Xoves			Venres	
15-16,45h		EYM Aula 2	DS (B) Lab A	PA (A) Aula 2	EYM (A) Lab B	POO (C) Lab A	ADP (B) Lab D		
16,45-18,30h	ADP Aula 1	DS Aula 2	DS (C) Lab A	PA (B) Aula 2	EYM (B) Lab B	POO (A) Lab A	ADP (C) Lab D		
18,30-20,15h	POO Aula 1	PA Aula 1	DS (A) Lab A	PA (C) Aula 2	EYM C Lab B	POO (B) Lab A	ADP (A) Lab D		
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso									

ADP	Animación de Personaxes
DS	Deseño Sonoro
EYM	Edición e Montaxe
POO	Programación Orientada a Obxectos
PA	Proxecto de Animación

Aprobado en Xunta de Facultade o 18 de xuño de 2025

CURSO TERCERO - CDAV

1º CUATRIMESTRE

3º CDAV - 1º cuatrimestre								
	Luns	Martes			Mércores	Xoves		Venres
9-10,45h	SAV Aula 3	DNI (A) Aula 3	PEV (C) Lab B	DV1 (B) Lab C		SAV (B) Aula 4	DNJ (A) Aula 3	
10,45-12,30h	PEV Aula 3	DNI (B) Aula 3	PEV (A) Lab B	DV1 (C) Lab C	DNI Aula 3 11-12,45h	SAV (A) Aula 4	DNJ (C) Aula 3	
12,30-14,15h	DV1 Aula 3	DNI (C) Aula 3	PEV (B) Lab B	DV1 (A) Lab C	DNX Aula 3 12,45 a 14,30h	SAV (C) Aula 4	DNJ (B) Aula 3	
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso					Os mércores as sesións de DNI e DNX teñen un horario de inicio diferente. Ver hora debaixo de cada asignatura.			

DNX	Deseño de Niveis e Xogabilidade
DNI	Diseño Narrativo e de Interfaces
DV1	Desenvolvemento de Videoxogos 1
PEV	Posproducción 3D e Efectos Visuais
SAV	Sector da Animación e o Videoxogo

Venres, 19 de setembro, defensas de TFG
Venres, 5 de decembro, patrón da facultade

2º CUATRIMESTRE

3º CDAV - 2º cuatrimestre								
	Luns	Martes		Mércores	Xoves			Venres
9-10,45h	DV2 Aula 4	PROGV (B) Lab A	DV2 (A) Lab D	PV Aula 3	PV (C) Aula 2	SON (B) Lab B /s3	DPJ (A) Lab C	
10,45-12,30h	PROGV Aula 4	PROGV (C) Lab A	DV2 (C) Lab D	DPJ Aula 3	PV (A) Aula 2	SON (C) Lab B /s3	DPJ (B) Lab C	
12,30-14,15h		PROGV (A) Lab A	DV2 (B) Lab D	SON Aula 3	PV (B) Aula 2	SON (A) Lab B /s3	DPJ (C) Lab C	
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso								

DPJ	Desenvolvemento de personaxes
DV2	Desenvolvemento de Videoxogos 2
PROGV	Programación de Videoxogos
PV	Proxecto de Videoxogo
Son	Son

Aprobado en Xunta de Facultade o 18 de xuño de 2025

CURSO CUARTO - CDAV

1º CUATRIMESTRE

4º CDAV - 1º cuatrimestre							
	Luns	Martes	Mércores		Xoves		Venres
9-11h							IPA Lab D 9-11h
11-12h							Shading Aula 4 11-12h
12-13h							Shading (A) Lab C 12-13h
13-14h							Shading (B) Lab C 13-14h
15-16,30h	IP Aula 2 15,00-16,30h	EEE GG Aula 4 15-16,30h	IP (A) Aula 4 15h-16,30h	EEE (B) Lab A 15h-16,30h	IP (B) Aula 4 15-16,30h	EEE (A) Lab A 15h-16,30h	
16,30-18,30h	PX Aula 2 16,30-18,30h	ANIM2D Lab A 16,30-18,30h	V2D Aula 4 16,30-17,30		ADE Lab A 16,30h-18,30h		
			V2D (B) Lab A 17,30-18,30				
18,30-20,30h	PDAV Aula 2 18,30-20,30h		V2D (A) Lab A 18,30-19,30				
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso							

EEE	Empresa e Emprendemento
IP	Inglés Profesional
ADE	Arte Dixital e Electrónico
ANIM2D	Animación 2D
IPA	Interpretación de Personaxes Animados
MODES	Modelado Escultórico
PDAV	Precios e Distribución de Animación e de Videoxogos
PX	Públicos e Xogadores
SHD	Shading
V2D	Videoxogos 2D

Venres, 19 de setembro, defensas de TFG
Venres, 5 de decembro, patrón da facultade

2º CUATRIMESTRE

4º CDAV - 2º cuatrimestre					
	Luns	Martes	Mércores	Xoves	Venres
12-14h	TAR Lab B				
15-16h	MLAV Aula 4 15-17h	EEA Aula 4 15-16h	XS Lab C 15-17h		
16-17h		EEA (A) Lab D 16-17h			
17-18h	PPAV Aula 4 17-19h	EEA (B) Lab D 17-18h			
19-19h					
Os últimos 10 minutos de cada clase estarán adicados a descanso					

EEA	Efectos Especiais en Animación
MLAV	Marco Legal da Animación e os Videoxogos
PPAV	Promoción e Publicidade de Animación e de Videoxogos
XS	Xogos Serios
TAR	Técnicas Avanzadas de Render

Aprobado en Xunta de Facultade o 18 de xuño de 2025