UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Curso Académico: 2025/26

200288 - Diseño de Producción para Animación y Videojuegos

La guía docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de esta asignatura de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo casos excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo con la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías.

Información de la Guía Docente

Código asignatura: 200288

Titulación: 10014 - Grado en Creación Digital, Animación y Videojuegos

Tipo: Obligatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Adriana Navarro Álvarez

Profesorado: Adriana Navarro Álvarez

1. Descripción general

El Diseño de Producción es el área responsable de definir la apariencia visual y estética de un proyecto audiovisual, colaborando estrechamente con la Dirección. Esta materia explorará las habilidades y conocimientos clave de este departamento, abarcando fundamentos artísticos y técnicas especializadas sobre contenido visual y estético en la creación de proyectos, para comprender su importancia y aportar soluciones innovadoras y efectivas en cada contexto.

2. Resultados de formación y aprendizaje (titulaciones RD 822/2021) o competencias (titulaciones RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A03]** CE3 - Capacidad para comprender y diferenciar los diversos enfoques del lenguaje audiovisual.
- **[A04]** CE4 - Relacionar y aplicar los principios de la narrativa gráfica y audiovisual.
- **[A06]** CE6 - Conocer los fundamentos artísticos y técnicos que permitan conceptualizar gráficamente los elementos de una animación o videojuego, de cara a la creación de la documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidad para analizar e interpretar las formas, aspectos y movimientos a partir del mundo real o del arte conceptual para recrear digitalmente los elementos visuales de una animación o videojuego.
- **[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.

- **[A20]** CE20 - Comprender y saber aplicar los modelos de gestión de proyectos de animación y videojuegos.
- **[A36]** CE36 - Conocer, capacidad de analizar y aplicar las técnicas y fundamentos del diseño de producción en proyectos de animación y videojuegos.
- **[B01]** CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- **[B02]** 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
- **[B03]** 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
- **[B04]** CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- **[B05]** CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- **[B06]** 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.
- **[B07]** 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.
- **[B08]** CG3 - Conocimientos informáticos, en especial los relativos al uso de tecnologías y programas de última generación en el campo de estudio.
- **[B09]** 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.
- **[B14]** CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
- **[C04]** CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
- **[C07]** CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
- **[C08]** CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
- **[C09]** CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

2.1. Resultados de aprendizaje (titulaciones RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Comprender la importancia y función del diseño de producción en la industria de la animación y los videojuegos.	A3 A4 A5 A6 A7 A8 A10 A15 A19 A20 A21 A36 A42	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 B13	C1 C3 C4 C6 C7 C8 C9

		B14	
Adquirir habilidades en el uso de técnicas y herramientas específicas para el diseño de producción en animación y videojuegos.	A15 A36	B1 B2 B5 B7 B8 B9 B10 B11 B13	C1 C4 C9
Capacitarse para desarrollar proyectos de diseño de producción, proporcionando soluciones adecuadas a cada situación.	A6 A7 A8 A15 A36 A42	B9	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	1. Competencias e coñecementos do Deseñador/a de Produción.	A03, A10, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, C01, C07, C08, C09.	MAG00, MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	2. Orixe do deseño e primeiros/as deseñadores/as.	A03, A06, A10, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B10, B11, B12, B14, C01, C03, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	3. Documentación e propostas dos personaxes e contornos.	A03, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	4. Uso do storyboard no deseño de produción.	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04,	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
		B05, B06, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C04, C07, C08, C09.		
Tema	5. Ambientación e deseño visual.	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B13.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	6. A influencia da iluminación e a cor.	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	7. El deseño de materiais e texturas.	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	8. Deseño de vestiario para personaxes.	A03, A04, A06, A07, A10, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B14, C01, C03, C04, C07.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.
Tema	9. El diseño de VFX.	A03, A04, A06, A07, A10, A36, B01, B02,	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
		B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B14, C01, C03, C04, C07, C08, C09.		
Tema	10. Proceso de construción de escenarios.	A03, A04, A06, A07, A10, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C06, C07, C08, C09.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	**Descripción**	**Horas lectivas presenciale**	**Horas lectivas virtuales**	**Horas de trabajo autónomo**	**Resultados de formación y de aprendizaje / competencias**
Atención personalizada [MAG00]	Trabajo en el aula para elaborar los ejercicios propuestos. Tutorías personalizadas (previa cita al correo electrónico)	2,00	2,00	0,00	
Prueba de respuesta múltiple [MAG30]	Examen de los contenidos teóricos dados en las sesiones magistrales y los textos de lectura obligatoria.	1,00	0,00	0,00	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Sesión magistral [MAG39]	Sesiones expositivas en las que se explicarán los aspectos principales de los bloques temáticos que comprende la asignatura. Uno de sus objetivos es facilitar el aprendizaje de los conceptos propios del diseño de producción en la imagen animada y los videojuegos.	26,00	0,00	43,00	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Trabajos tutelados [MAG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados	26,00	0,00	50,00	A03, A04, A06, A07, A10, B01, B02, B03, B04,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciale	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
	(académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del cómo hacer las cosas. Constituye una opción basada en la asunción por el estudiantado de la responsabilidad por su propio aprendizaje.				B05, B06, B07, B09, B10, B11, B12, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
	Suma de horas por tipo	**55,00**	**2,00**	**93,00**	
			Horas totales	**150,00**	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	**Descripción**	**Ponderació (%)**	**Resultados de formación y de aprendizaje / competencias**
Prueba de respuesta múltiple [SEG30]	Se examinarán los contenidos teóricos explicados en las sesiones magistrales y los textos de lectura obligatoria.	30,00	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Trabajos tutelados [SEG42]	Trabajos tutelados: Prácticas cortas para elaborar en clase diseñadas para realizarse de forma individual. Preparación y aplicación del temario teórico. Taller: Práctica grupal donde se elaborará la Dirección Artística a partir de un guion de animación o videojuego.	70,00	A03, A04, A06, A07, A10, A15, A20, A36, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
	Total (%)	**100,00**	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

Todos los aspectos relacionados con la “dispensa académica”, la “dedicación al estudio”, la “permanencia” y el “fraude académico” se regirán conforme a la normativa académica vigente de la UDC.

El examen consiste en una única prueba tipo test presencial que supondrá el 30 % de la nota en la fecha estipulada oficialmente en la convocatoria correspondiente.

El trabajo tutorizado tiene dos partes diferenciadas:

Prácticas cortas para elaborar en clase diseñadas para realizarse de forma individual. Estas actividades preparatorias y de aplicación del temario teórico son de realización obligatoria. Todos estos ejercicios son obligatorios, y su no realización en tiempo y/o el incumplimiento de las indicaciones supondrá una penalización en la calificación global de la materia.

Práctica grupal donde se elaborará la Dirección Artística a partir de un guion de animación o videojuego para desarrollar en horas de trabajo autónomo. Supone el 70 % de la nota.

Es necesario aprobar el examen y la práctica grupal de forma independiente para aprobar la totalidad de la materia.

Toda la información más detallada sobre la asignatura (materia teórica, pliego de condiciones de los trabajos, fechas de entrega, tutorías personalizadas, etc.) estará disponible en documentos PDF en el Moodle de la asignatura.

5.2. Segunda oportunidad

La forma de evaluación en la Segunda Convocatoria se realizará del mismo modo que en la Primera Convocatoria.

5.3. Oportunidad adelantada

La forma de evaluación en la Convocatoria adelantada se realizará del mismo modo que en la Primera y Segunda Convocatoria.

5.4. Dispensa académica

Todos los aspectos relacionados con la “dispensa académica”, “dedicación al estudio”, “permanencia” y “fraude académico” se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.

El alumnado con dispensa académica ha de ponerse en contacto con el profesorado vía correo electrónico a principio del curso académico para estudiar su caso concreto y acordar un seguimiento.

El alumnado de matrícula parcial y/u con dispensa académica realizará los trabajos y tareas de forma individual, con entregas en las datas marcadas polo docente, y tendrá atención personalizada en el horario de tutorías.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Amidi, Amid (2006). Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation. Chronicle Books. Libro.
- Amidi, Amid (2025). Disney/Pixar The Art of Pixar: The Complete Colorscripts from 25 Years of Feature Films (Revised and Expanded). Chronicle Books. Libro.
- Ashtiani, Ron; Rothery, Gavin (2022). The Art of Direction. Design Studio Press. Libro.
- Bacher, Hans, P. (2007). Dream Worlds: Production Design in Animation. Routledge. Libro.
- Bacher, Hans, P. (2015). Sketchbook: Composition Studies for Film.. Laurence King Publishing. Libro.
- Bacher, Hans, P. (2018). Vision: Color and Composition for Film. ¿ Laurence King Publishing. Libro.
- Barnwell, Jane (2018). Diseño de producción para pantalla. Storytelling visual en el cine y la televisión. Parramón. Libro.
- Barnwell, Jane (2019). Production Design Architects of The Screen. WallFlower Press. Libro.
- Bove, Lorelay et al (2014). Lovely: Ladies of Animation: The Art of Lorelay Bove, Brittney Lee, Claire Keane, Lisa Keene, Victoria Ying and Helen Chen. Design Studio Press. Libro.
- Canemaker, John (2014). The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation. DISNEY PR (2014). The Art and Flair of Mary Blair: An Appreciation.. DISNEY PR. Libro.
- Ettedgui, P., & Digón, J. N. (2001). Diseño de producción & dirección artística. Océano. Libro.
- Fiell, Charlotte; Fiell, Peter (2021). Artists' Master Series: Color & Light. 3DTotal Publishing. Libro.
- Freedman, Barbara (2019). Understanding Design in Film Production: Using Art, Light & Locations to Tell Your Story. Routledge. Libro.
- Ghez, Didier (2018). They Drew As They Pleased 4: Volume 4.. Random House Uk. Libro.
- Ghez, Didier (2020). They Drew as They Pleased Vol. 6: The Hidden Art of Disney¿s New Golden Age. Chronicle Books. Libro.
- Gurney, James (2015). Color and Light: A Guide for the Realist Painter. Simon + Schuster LLC. Libro.
- Hanson, Matt (2006). Cine Digital: Escenarios de ciencia ficción. Océano. Libro.
- Harris, Duncan, Wiltshire, Alex (2022). Making Videogames: The Art of Creating Digital Worlds. Thames and Hudson Ltd. Libro.
- Hart, John (2001). La Técnica del Storyboard. INSTITUTO RTVE. Libro.
- Heit, Laura (2013). Animation Sketchbooks. Chronicle Books Llc. Libro.
- Hernandez, Mike (2024). Artists' Master Series: Perspective and Depth. 3DTotal Publishing. Libro.
- Katatikarn, Jasmine; Tanzillo, Michael (2016). Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling.. Routledge. Libro.
- Mateu Mestre, Marcos (2020). Tinta: Dibujo y composición para narradores visuales. Anaya Multimedia. Libro.
- Mateu Mestre, Marcos (2022). Tinta Volumen 2: Formato, energía y composición para narradores visuales. Anaya Multimedia. Libro.
- Mateu Mestre, Marcos (2025). Framed Environment Design. Design Studio Press. Libro.
- Nadoolman Landis, D (2014). Diseño del vestuario (Arte del cine). Blume (Naturart). Libro.
- Polson, Tod (2013). The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design. Chronicle Books LLC. Libro.
- Rall, Hannes (2017). Animation: From Concept to Production. CRC Press. Libro. [URL]
- Rizzo, Michael (2009). Manual de dirección artística cinematográfica. Ediciones Omega. Libro.
- Rutkowski, Greg et al (2023). Artists¿ Master Series: Composition & Narrative. 3DTotal Publishing. Libro.
- Schell, Jesse (2019). The Art of Game Design: A Book of Lenses. A K Peters/CRC Press. Libro.
- Solarski, Chris (2017). Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design. A K Peters/CRC Press. Libro.
- Steven, Katz D. (2002). Plano a plano. De la idea a la pantalla. Editorial Plot. Libro.
- Yot, Richard (2019). Light for Visual Artists Second Edition: Understanding and Using Light in Art & Design. Laurence King Publishing. Libro.
- Zavala, Hector (2024). El diseño en el cine: proyectos de dirección artística. UNAM. Libro.

Bibliografía Complementaria

- Anima Mundi;Wiedemann, Julius (2007). Animation now!. Taschen España. Libro.
- Faber, Liz; Walters, Helen (2004). Animation unlimited : innovative short films since 1940. Harper Paperbacks. Otro.
- Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria Con A de animación. 2173-3511. Colección.
- Pilling, Jayne (1998). A Reader In Animation Studies. John Libbey Publishing. Libro.
- VVAA CDQ Character Design Quarterly. 3DTotal Publishing Ltd. Colección.
- VVAA National Film Board of Canada: Documentaries and Animated Films Online (NFB). Otro.

7. Recomendaciones

RECOMENDACIONES

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente:
• Lenguaje y Narrativa Gráficas y Audiovisuales
• Dibujo de Entornos y Arte Conceptual
• Materiales e Iluminación

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente:
• Proyecto de Animación

Asignaturas que continúan el temario:
• Proyecto de Videojuego
• Diseño de Niveles y Jugabilidad
• Postproducción 3D y Efectos Visuales

OBSERVACIONES

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta asignatura:
   1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
   1.2. Se realizará a través de Moodle, en formato digital, sin necesidad de imprimirlos.
   1.3. En caso de realizarse en papel:
   – No se utilizarán plásticos.
   – Las impresiones se harán a doble cara.
   – Se empleará papel reciclado.
   – Se evitará la impresión de borradores.
2. Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y prevenir impactos negativos sobre el medio natural.
3. Debe tenerse en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
4. Según recogen las distintas normativas aplicables a la docencia universitaria, deberá incorporarse la perspectiva de género en esta asignatura (se utilizará lenguaje no sexista, se incluirá bibliografía de autores de ambos sexos, se fomentará la participación en clase de estudiantes de todos los géneros, etc.).
5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, e influir en el entorno para cambiarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y proponerse acciones y medidas para corregirlas.
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que, por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimente dificultades para acceder de forma adecuada, igualitaria y provechosa a la vida universitaria.