

Curso académico: 2025/26

200288 - Deseño de Producción para Animación e Videoxogos

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías.

Información da Guía Docente

Código materia: 200288

Titulación: 10014 - Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos

Tipo: Obrigatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Adriana Navarro Álvarez

Profesorado: Adriana Navarro Álvarez

1. Descrición xeral

O Deseño de Producción é a área responsable de definir a aparencia visual e estética dun proxecto audiovisual, colaborando estreitamente coa Dirección. Esta materia explorará as habilidades e coñecementos clave deste departamento, abarcando fundamentos artísticos e técnicas especializadas sobre contido visual e estético na creación de proxectos, para comprender a súa importancia e aportar solucións innovadoras e efectivas en cada contexto.

2. Resultados de formación e aprendizaxe (titulacións RD 822/2021) ou competencias (titulacións RD 1393/2007)

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A03]** CE3 - Capacidade para comprender e diferenciar os diversos enfoques da linguaxe audiovisual.
- **[A04]** CE4 - Relacionar e aplicar os principios da narrativa gráfica e audiovisual.
- **[A06]** CE6 - Coñecer os fundamentos artísticos e técnicos que permitan conceptualizar graficamente os elementos dunha animación ou videoxogo, de cara á creación da documentación de arte de concepto.
- **[A07]** CE7 - Capacidade para analizar e interpretar as formas, aspectos e movementos a partir do mundo real ou da arte conceptual para recrear dixitalmente os elementos visuais dunha animación ou videoxogo.
- **[A10]** CE10 - Coñecer as etapas principais do pipeline dunha produción de animación ou videoxogo e a súa importancia dentro do proceso global.
- **[A15]** CE15 - Coñecer, comprender e saber aplicar os fundamentos artísticos, técnicas e métodos necesarios para a creación e animación de personaxes virtuais e props.
- **[A20]** CE20 - Comprender e saber aplicar os modelos de xestión de proxectos de animación e videoxogos.
- **[A36]** CE36 - Coñecer, capacidade para analizar e aplicar as técnicas e fundamentos do deseño de produción en

proxectos de animación e videoxogos.

- **[B01]** CB1 - Que o estudantado teña demostrado posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e que adoita atoparse a un nivel que, aínda que se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
- **[B02]** CB2 - Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse mediante a elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
- **[B03]** CB3 - Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
- **[B04]** CB4 - Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
- **[B05]** CB5 - Que o estudantado teña desenvolvido aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
- **[B06]** CG1 - Capacidade de organización e planificación. Especialmente no deseño de traballos dirixidos á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen unha produción de animación ou un videoxogo.
- **[B07]** CG2 - Capacidade para resolver problemas de forma efectiva, principalmente de carácter tecnolóxico e no eido da creación de contidos dixitais interactivos e de animación.
- **[B08]** CG3 - Coñecementos informáticos, especialmente os relativos ao uso de tecnoloxías e programas de última xeración no campo de estudo.
- **[B09]** CG4 - Coñecer os procedementos, destrezas e metodoloxías necesarios para adaptar o proceso creativo ao medio dixital e producir obras artísticas a través de tecnoloxías específicas.
- **[B10]** CG5 - Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para aplicalos na resolución de problemas.
- **[B11]** CG6 - Capacidade crítica e autocrítica, necesaria en todo proceso creativo no que se busca un compromiso coa calidade do traballo, os resultados e as solucións propostas.
- **[B12]** CG7 - Traballo en equipo. Capacidade para abordar proxectos en colaboración con outros/as estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos para co grupo.
- **[B13]** CG8 - Capacidade para aplicar os coñecementos na práctica, integrando as diferentes partes do programa, relacionándoas e agrupándoas no desenvolvemento de produtos complexos.
- **[B14]** CG9 - Capacidade de deseño e xestión de proxectos, resolvendo os aspectos narrativos, técnicos e de xestión dun proxecto de animación ou videoxogo.
- **[C01]** CT1 - Expresarse correctamente, tanto oralmente como por escrito, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e da comunicación (TIC) necesarias para o exercicio da profesión e para a aprendizaxe ao longo da vida.
- **[C04]** CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
- **[C06]** CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
- **[C07]** CT7 - Desenvolver a capacidade para traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, ofrecendo propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia da investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
- **[C09]** CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

2.1. Resultados de aprendizaxe (titulacións RD 1393/2007)

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Comprender a importancia e función do deseño de produción na industria da animación e dos videoxogos.	A3	B1	C1
	A4	B2	C3
	A5	B3	C4
	A6	B4	C6
	A7	B5	C7
	A8	B6	C8
	A10	B7	C9
	A15	B8	
	A19	B9	
	A20	B10	
	A21	B11	
	A36	B12	
	A42	B13	
		B14	
Adquirir habilidades no uso de técnicas e ferramentas específicas para o deseño de	A15	B1	C1

producción en animación e videoxogos.	A36	B2 B5 B7 B8 B9 B10 B11 B13	C4 C9
Capacitarse para desenvolver proxectos de deseño de produción, proporcionando solucións axeitadas a cada situación	A6 A7 A8 A15 A36 A42	B9	

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
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, B05, B06, B09, B10, B11, B12,	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
		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, B03, B04, B05, B06, B09, B10, B11.	MAG39, MAG42.	SEG30, SEG42.

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
		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. Metodoloxías docentes e actividades formativas

Modalidade Presencial					
Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Atención personalizada [MAG00]	Realizaranse titorías nas aulas e tamén titorías personalizadas vía Teams (previa cita no correo electrónico). O alumnado de matrícula parcial e/ou con dispensa académica realizará os traballos e tarefas de forma individual, con entregas nas datas marcadas polo docente, e terá atención personalizada no horario de titorías.	2,00	2,00	0,00	
Proba de resposta múltiple [MAG30]	Examinarase dous contidos teóricos explicados nas sesións maxistrais e vos textos de lectura e visionado obrigatorio. O exame estruturarase en formato papel, con preguntas de opción única, penalizándose os erros.	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 maxistral [MAG39]	Sesións expositivas nas que se explicarán os aspectos principais dos bloques temáticos que comprende a materia. Un dos seus obxectivos é facilitar a aprendizaxe dos conceptos propios do deseño de produción na imaxe animada e os videoxogos.	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.
Traballos	- Prácticas curtas para elaborar en clase.	26,00	0,00	50,00	A03, A04, A06,

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
tutelados [MAG42]	Preparación e aplicación do temario teórico. - Práctica longa: desenvolvemento da Dirección Artística dun guión de animación ou cinemática de videoxogo para desenvolver en horas de traballo autónomo. Todas as prácticas son obrigatorias e están deseñadas para seren realizadas de maneira individual ou en grupo				A07, A10, B01, B02, B03, B04, 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Proba de resposta múltiple [SEG30]	Se examinará os contidos teóricos explicados nas sesións maxistras e os textos de lectura e visionado obrigatorio.	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.
Traballos tutelados [SEG42]	Prácticas curtas para elaborar en clase deseñadas para realizarse de forma individual. Estas actividades preparatorias e de aplicación do temario teórico son de realización obrigatoria. A súa non realización penalizará a cualificación global da materia. Práctica grupal onde se elaborará a Dirección Artística a partir dun guión de animación ou videoxogo para desenvolver en horas de traballo autónomo.	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 os aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación ao estudo, permanencia e fraude académica rexeranse de acordo coa [normativa académica](#) vixente na UDC.

5.1. Primeira oportunidade

Todos os aspectos relacionados con “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académica” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

O exame consiste nunha única proba tipo test presencial que suporá o 30 % da nota na data estipulada oficialmente na convocatoria correspondente.

O traballo titorizado ten dúas partes diferenciadas:

- Prácticas curtas para elaborar en clase deseñadas para facerse de forma individual. Estas actividades preparatorias e de aplicación do temario teórico son de realización obrigatoria. Todos estes exercicios son obrigatorios, e a súa non realización en tempo e/ou o incumprimento das indicacións suporá unha penalización na cualificación global da materia.
- Práctica grupal onde se elaborará a Dirección Artística a partir dun guión de animación ou videoxogo para desenvolver en horas de traballo autónomo. Supón o 70 % da nota.

Cómpre aprobar o exame e a práctica grupal de forma independente para aprobar a totalidade da materia.

Toda a información máis detallada sobre a asignatura (materia teórica, pliego de condicións dos traballos, datas de entrega, titorías personalizadas, etc.) estará dispoñible en documentos PDF no Moodle da asignatura.

5.2. Segunda oportunidade

A forma de valoración na Segunda Oportunidade realizarase da mesma forma que a Primeira Oportunidade.

5.3. Oportunidade adiantada

A forma de valoración na Oportunidade adiantada realizarase da mesma forma que a Primeira e a Segunda Oportunidade.

5.4. Dispensa académica

Todos os aspectos relacionados coa “dispensa académica”, “dedicación ao estudo”, “permanencia” e “fraude académico” rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC.

O alumnado con dispensa académica deberá poñerse en contacto co profesorado vía correo electrónico ao principio do curso académico para estudar o seu caso concreto e acordar un seguimento.

O alumnado de matrícula parcial e/ou con dispensa académica realizará os traballos e tarefas de forma individual, con entregas nas datas marcadas polo docente, e terá atención personalizada no horario de titorías.

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 produción 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 produción & 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. Outro.
- 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). Outro.

7. Recomendacións

RECOMENDACIÓNS

Materias que se recomenda ter cursado **previamente**:

- Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais
- Debuxo de Contornas e Arte de Concepto
- Materiais e Iluminación

Materias que se recomenda cursar **simultaneamente**:

- Proxecto de Animación

Materias que **continúan o temario**:

- Proxecto de Videoxogo
- Deseño de Niveis e Xogabilidade
- Postproducción 3D e Efectos Visuais

OBSERVACIÓNS

1.-A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

1.1.Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático

1.2.Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

1.3.De se realizar en papel: -Non se empregarán plásticos. -Realizaranse impresións a dobre cara. -Empregarase papel reciclado. -Evitarase a impresión de borradores.

2.-Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural

3.-Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais

4.-Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia(usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos o sexos, propiciarase a intervención en clase de alumnos e alumnas...)

5.-Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.

6.Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

7.Facilitarase a plena integración do alumnado que por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.