

Curso Académico: 2025/26

201984 - Animación de Personajes

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: 201984

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

Tipo: Obligatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castellano

Grupo 102: Castellano

Grupo 103: Castellano

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: María del Rocío Mihura López

Profesorado: Raquel Rodríguez López, María del Rocío Mihura López

1. Descripción general

Desarrollo y creación de animaciones de personajes en entornos 3D, mecánica corporal (cómo se mueve y articula el cuerpo humano para poder aplicar y entender cómo animar personajes) y la relación directa entre el rig y la animación (utilización de rig básicos, identificación de las causas y soluciones de problemas típicos que surgen al realizar un rig incorrecto para un personaje y repercusión a hora de animarlos).

También introducción al acting, a las expresiones faciales y a la animación para layout, por lo que el alumnado aprenderá a realizar animaciones corporales y faciales básicas.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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.

- **[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.
- **[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 interdisciplinarios o transdisciplinarios, 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		
Entender el "pipeline" (proceso de trabajo y convención de nomenclatura) y la metodología de trabajo en el ámbito profesional de la animación 3D aplicado al cine de animación, la Tv, la publicidad y los videojuegos.	A7 A10	B1 B3 B4 B5 B6 B9 B10 B12 B13	C1 C4 C6 C8 C9
Saber aplicar todos los conceptos básicos de la animación para conseguir una mecánica corporal y acting creíbles con el objetivo de comunicar una idea o acción concreta.	A15	B1 B2 B7 B8 B9 B11 B12 B13	C3 C7

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Introducción: Introducción. Contexto y aplicaciones. Estructura del departamento de animación en una producción 3D. Flujo de trabajo para la creación de assets animados.	A07, A10, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG16, MAG30, MAG34, MAG39, MAG41, MAG42.	SEG16, SEG30, SEG34, SEG42.
Tema	Animación corporal (Mecánicas): El spacing y el timing en las mecánicas básicas. La silueta. Ciclos.	A07, A10, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG16, MAG30, MAG34, MAG39, MAG41, MAG42.	SEG16, SEG30, SEG34, SEG42.
Tema	Animación avanzada: La puesta en escena. Appeal. Solidez. Estilos de animación.	A07, A10, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG16, MAG30, MAG34, MAG39, MAG41, MAG42.	SEG16, SEG30, SEG34, SEG42.
Tema	Introducción al acting: La mirada. Expresiones básicas. La psicología del personaje. La comunicación corporal.	A07, A10, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG16, MAG30, MAG34, MAG39, MAG41, MAG42.	SEG16, SEG30, SEG34, SEG42.
Tema	Animación para Layout: Introducción al set up, workflow y animación de escena de layout	A07, A10, A15, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11,	MAG16, MAG30, MAG34, MAG39, MAG41, MAG42.	SEG16, SEG30, SEG34, SEG42.

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
		B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.		

4. Metodologías docentes y actividades formativas

Modalidad Presencial					
Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [MAG16]	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la que el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.	24,00	0,00	31,00	A15, B01, B02, B06, B07, B08, B09, B12, B13, C03, C07, C08, C09.
Prueba de respuesta múltiple [MAG30]	Prueba objetiva que consiste en plantear una cuestión en forma de pregunta directa o de afirmación incompleta, y varias opciones o alternativas de respuesta que proporcionan posibles soluciones, de las que sólo una de ellas es válida.	0,25	0,00	0,00	B01, B02, B03, C01, C09.
Prueba práctica [MAG34]	Prueba en la que se busca que el alumno desarrolle total o parcialmente alguna práctica que previamente hubiera hecho durante las clases prácticas. La prueba práctica puede incluir previamente la resolución de una pregunta/problema que tenga como resultado la aplicación práctica de una determinada técnica o práctica aprendida.	1,75	0,00	0,00	A15, B01, B02, B03, B06, B07, B13, C03, C09.
Sesión magistral [MAG39]	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje. La clase magistral es también conocida como conferencia, método expositivo o lección magistral. Esta última modalidad se suele reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales, con un contenido que supone una elaboración original y basada en el uso casi exclusivo de la palabra como vía de transmisión de la información a la audiencia.	13,00	0,00	13,00	A07, A10, B01, B02, B04, B05, B10, C01, C04, C06, C07, C09.
Solución de problemas [MAG41]	Técnica mediante la que ha de resolverse una situación problemática concreta, a partir de los conocimientos que se han trabajado, que puede tener más de una posible solución.	15,00	0,00	18,50	A07, A15, B02, B03, B07, B10, B11, C04, C07.
Trabajos tutelados	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la	0,00	0,00	33,50	A07, A15, B02, B03, B07, B10,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
[MAG42]	tutela del profesorado y en escenarios variados (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.				B11, C04, C07.
Suma de horas por tipo		54,00	0,00	96,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Taller [SEG16]	Modalidad formativa orientada a la aplicación de aprendizajes en la que se pueden combinar diversas metodologías/pruebas (exposiciones, simulaciones, debates, solución de problemas, prácticas guiadas, etc) a través de la que el alumnado desarrolla tareas eminentemente prácticas sobre un tema específico, con el apoyo y supervisión del profesorado.	50,00	A15, B01, B02, B06, B07, B08, B09, B12, B13, C03, C07, C08, C09.
Prueba de respuesta múltiple [SEG30]	Prueba objetiva que consiste en plantear una cuestión en forma de pregunta directa o de afirmación incompleta, y varias opciones o alternativas de respuesta que proporcionan posibles soluciones, de las que sólo una de ellas es válida.	10,00	B01, B02, B03, C01, C09.
Prueba práctica [SEG34]	Prueba en la que se busca que el alumno desarrolle total o parcialmente alguna práctica que previamente hubiera hecho durante las clases prácticas. La prueba práctica puede incluir previamente la resolución de una pregunta/problema que tenga como resultado la aplicación práctica de una determinada técnica o práctica aprendida.	10,00	A15, B01, B02, B03, B06, B07, B13, C03, C09.
Trabajos tutelados [SEG42]	Metodología diseñada para promover el aprendizaje autónomo del estudiantado, bajo la tutela del profesorado y en escenarios variados (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.	30,00	A10, A15, B01, B02, B04, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, C03, C07, C09.
Total (%)		100,00	

Todos los aspectos relacionados con dispensa académica, dedicación al estudio, permanencia y fraude académico se registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

La evaluación de la materia consistirá en un examen práctico (10% de la nota final), un examen teórico(10%), un trabajo final (30%) y los ejercicios prácticos (50%) realizados a lo largo de la materia.

Los resultados de aprendizaje, las fechas de entrega y los criterios de evaluación que se desarrollarán en cada prueba se notificarán previamente en clase y se publicarán en el Campus Virtual a lo largo del cuatrimestre.

5.2. Segunda oportunidad

La evaluación de la materia en la segunda oportunidad consistirá en un examen práctico (10% de la nota final), un examen teórico(10%), un trabajo final (30%) y los ejercicios prácticos (50%) que se realizarán de forma autónoma y bajo la supervisión del profesorado.

Todas las pruebas, ejercicios y trabajos finales evaluables serán adaptados individualmente la cada estudiante según el resultado obtenido en la Primera Oportunidad. Los resultados de aprendizaje, las fechas de entrega y los criterios de evaluación se notificarán individualmente la cada estudiante previa solicitud por parte del alumnado de su decisión de presentarse a la segunda oportunidad en tiempo y forma.

5.3. Oportunidad adelantada

La evaluación de la materia en la oportunidad adelantada consistirá en un examen práctico (10% de la nota final), un examen teórico (10%), un trabajo final (30%) y los ejercicios prácticos (50%) que se realizarán de forma autónoma y bajo la supervisión del profesorado.

Los resultados de aprendizaje, las fechas de entrega y los criterios de evaluación se notificarán individualmente a cada estudiante previa solicitud por parte del alumnado de su decisión de presentarse a la oportunidad adelantada en tiempo y forma.

5.4. Dispensa académica

Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para garantizar el aprendizaje autónomo no presencial; por tanto el alumnado que se encuentre en situación de dispensa académica tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas en los períodos de tiempo señalados

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Blair, Preston., Smith, Woolcott. (1994). Cartoon animation. Walter Foster Pub. Libro. [\[URL\]](#)
- Faigin, Gary Author (2008). The Artist's Complete Guide to Facial Expression. Watson Guptill Publications Incorporated, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Ghertner, Ed. (2015). Layout and composition for animation. Focal Press/Elsevier. Libro. [\[URL\]](#)
- Gilbert, Wayne. (2014). Simplified drawing for planning animation. Anamie Entertainment. Libro. [\[URL\]](#)
- Gilland, Joseph (2009). Elemental magic. Focal Press; CRC Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Glebas, Francias (2012). The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound. Routledge. Libro.
- Goldberg, Eric, autor, ilustrador (2008). Character animation crash course!. Silman-James Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Hayes, Derek, Webster, Chris, 1954- (2013). Acting and performance for animation. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Hooks, E. (2023). Acting for animators. Routledge. Libro.
- Lord, Peter., Aardman Animations; Sibley, Brian. (2004). Creating 3-D animation : the Aardman book of filmmaking. HN Abrams, Rev. ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- McLaughlin, Dan F. Jr. (2017). Animation rules !. sn. Libro. [\[URL\]](#)
- Miyazaki, Hayao, Schodt, Frederik L., trad.; Cary, Beth, trad. (2014). Turning point : 1997-2008. VIZ Media. Libro. [\[URL\]](#)
- Miyazaki, Hayao, Schodt, Frederik L., trad.; Cary, Beth, trad. (2018). Starting point : 1979-1996. VIZ Media. Libro. [\[URL\]](#)
- Tarkovskii, Andrei Arsen'evich, 1932-1986 (2019). Esculpir en el tiempo : reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Rialp, 17ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). The illusion of life Disney animation. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- Webster, Chris, 1954- (2006). Técnicas de animación. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Webster, Chris, 1954- (2012). Action analysis for animators. Focal Press. Libro. [\[URL\]](#)
- Wells, Paul (2007). Fundamentos de la animación. Parramón. Libro. [\[URL\]](#)
- Wells, Paul, 1961-, Mills, Les; Quinn, Joanna (2009). Drawing for animation. AVA Academia. Libro. [\[URL\]](#)
- Wells, Paul. (2010). Dibujo para animación. Blume. Libro. [\[URL\]](#)
- Whitaker, Harold., Sito, Tom; Halas, John. (2009). Timing for animation. Focal Press, [2nd ed.]. Libro. [\[URL\]](#)
- White, Tony 1947- (1986). The animator's workbook. Watson Guptill Publications. Libro. [\[URL\]](#)
- White, Tony 1947- (2009). Animación : del lápiz al píxel, técnicas clásicas para animadores digitales. Omega. Libro. [\[URL\]](#)
- White, Tony, author. (2012). Tony White's animator's notebook : personal observations on the principles of movement. Bloomsbury Publishing (UK); Routledge, 1st edition. Libro. [\[URL\]](#)
- Williams, Richard. (2009). The animator's survival kit. Faber and Faber, Expanded ed.. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Delisle, Guy (2012). Cómo no hacer nada. Astiberri, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy (2014). Inspector Moroni. Astiberri. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, autor, Domínguez, Laureano, traductor (2016). Crónicas birmanas. Astiberri, 6ª edición : octubre 2016. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Domínguez, Laureano, trad. (2019). Pyongyang. Astiberri, 13ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, trad. (2016). Guía del mal padre. Astiberri, 4ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, traductor.; Firoud, Lucie, colorista. (2017). Crónicas de Jerusalén. Astiberri, 6ª edición: junio 2017.. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Serna Aguirre, María, trad. (2017). Escapar : historia de un rehén. Astiberri, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Delisle, Guy, Zalbidegoitia, Gaizka, trad. (2016). Shenzhen. Astiberri, 5ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Abulí, E. S., trad.; Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2005). Blacksad : cómo se hizo--.. Norma

- Editorial, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Díaz Canales, Juan, 1972-, Guarnido, Juanjo, 1967- il. (2018). Blacksad : integral. Norma, 4ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - Guarnido, Juanjo, 1967-, Díaz Canales, Juan, 1972- (2008). Blacksad : la historia de las acuarelas. Norma Editorial. Libro. [\[URL\]](#)
 - Liew, Sonny, 1974- (2018). El arte de Charlie Chan Hock Chye : una historia de Singapur. Amok; Dibbuks, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
 - Spiegelman, Art, Rodríguez Juiz, Cruz, trad. (2012). Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus]. Peguin Random House. Libro. [\[URL\]](#)
 - Spiegelman, Art. (2017). Maus : relato dun supervivente. Rinoceronte. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

- 1.- La entrega de los trabajos, ejercicios prácticos y pruebas que se realicen en esta materia:
 - 1.1. Se solicitará en formato virtual y/o soporte informático.
 - 1.2. Se realizará a través de Campus en línea, en formato digital sin necesidad de imprimirlos
- 2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.
- 3.- Se debe tener en cuenta a importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.
- 4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).
- 5.- Se trabajará para identificar y modificar perjuicios y actitud sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.
6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.
7. Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.
8. El alumnado que se encuentre en modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad tendrá la obligación de realizar todas las pruebas y entregarlas en las fechas señaladas. Las sesiones expositivas, los talleres, las pruebas evaluables y el trabajo final fueron diseñados para abarcar el mayor grado de inclusión posible. Si fuera necesario y siempre bajo petición previa del alumnado; se realizarán las adaptaciones necesarias para no perjudicar la cualificación del alumnado.
9. Todos los aspectos relacionados con la permanencia y el fraude académico se regirán de acuerdo con la normativa académica vigente de la UDC.