

Curso académico: 2025/26

201984 - Animación de Personaxes

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: 201984

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

Tipo: Obrigatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Interactiva: Grupo 101: Castelán

Grupo 102: Castelán

Grupo 103: Castelán

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: María del Rocío Mihura López

Profesorado: Raquel Rodríguez López, María del Rocío Mihura López

1. Descrición xeral

Desenvolvemento e creación de animacións de personaxes en contornos 3D, mecánica corporal (como se move e articula o corpo humano para poder aplicar e entender como animar personaxes) e a relación directa entre o rig e a animación (utilización de rig básicos, identificación das causas e solucións de problemas típicos que xorden ao realizar un rig incorrecto para un personaxe e repercusión a hora de animalos).

Tamén introdución ao acting, ás expresións faciais e á animación para layout, polo que o alumnado aprenderá a realizar animacións corporais e faciais básicas.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[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.

- **[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.
- **[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		
Entender o " pipeline" (proceso de traballo e a convención da nomenclatura) e a metodoloxía de traballo no ámbito profesional da animación 3D aplicado ao cine de animación, a Tv, a publicidade e os videoxogos.	A7 A10	B1 B3 B4 B5 B6 B9 B10 B12 B13	C1 C4 C6 C8 C9
Aplicar todos os conceptos básicos da animación para conseguir unha mecánica corporal e acting cribles co obxectivo de comunicar unha idea ou acción concreta.	A15	B1 B2 B7 B8 B9 B11 B12 B13	C3 C7

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Introdución: Introdución. Contexto e aplicacións. Estrutura do departamento de animación nunha produción 3D. Fluxo de traballo para a 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): O spacing e o timing nas mecánicas básicas. A 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: A posta 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	Introdución ao acting: A mirada. Expresións básicas. A psicoloxía do personaxe. A 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 ao set up, workflow e animación de escenas 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.

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
		B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.		

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
Obradoiro [MAG16]	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado.	24,00	0,00	31,00	A15, B01, B02, B06, B07, B08, B09, B12, B13, C03, C07, C08, C09.
Proba de resposta múltiple [MAG30]	Proba obxectiva que consiste en formular unha cuestión en forma de pregunta directa ou de afirmación incompleta, e varias opcións ou alternativas de resposta que proporcionan posibles solucións, das que só unha delas é válida.	0,25	0,00	0,00	B01, B02, B03, C01, C09.
Proba práctica [MAG34]	Proba na que se busca que o alumno desenvolva total ou parcialmente algunha práctica que previamente tivese feito durante as clases prácticas. A proba práctica pode incluír previamente a resolución dunha pregunta/problema que teña como resultado a aplicación práctica dunha determinada técnica ou práctica aprendida.	1,75	0,00	0,00	A15, B01, B02, B03, B06, B07, B13, C03, C09.
Sesión maxistral [MAG39]	Exposición oral complementada co uso de medios audiovisuais e a introdución de algunhas preguntas dirixidas aos estudantes, coa finalidade de transmitir coñecementos e facilitar a aprendizaxe. A clase maxistral é tamén coñecida como conferencia, método expositivo ou lección maxistral. Esta última modalidade sóese reservar a un tipo especial de lección impartida por un profesor en ocasións especiais, cun contido que supón unha elaboración orixinal e baseada no uso case exclusivo da palabra como vía de transmisión da información á 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 a que se ten que resolver unha situación problemática concreta, a partir dos coñecementos que se traballaron, que pode ter máis dunha posible solución.	15,00	0,00	18,50	A07, A15, B02, B03, B07, B10, B11, C04, C07.
Traballos tutelados	Metodoloxía deseñada para promover a aprendizaxe autónoma do estudantado, baixo a	0,00	0,00	33,50	A07, A15, B02, B03, B07, B10,

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
[MAG42]	tutela do profesorado e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente a aprendizaxe do como facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción polo estudantado da responsabilidade pola súa propia aprendizaxe.				B11, C04, C07.
Suma de horas por tipo		54,00	0,00	96,00	
Horas totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Obradoiro [SEG16]	Modalidade formativa orientada á aplicación de aprendizaxes na que se poden combinar diversas metodoloxías/probas (exposicións, simulacións, debates, solución de problemas, prácticas guiadas etc) a través da que o alumnado desenvolve tarefas eminentemente prácticas sobre un tema específico, co apoio e supervisión do profesorado	50,00	A15, B01, B02, B06, B07, B08, B09, B12, B13, C03, C07, C08, C09.
Proba de resposta múltiple [SEG30]	Proba obxectiva que consiste en formular unha cuestión en forma de pregunta directa ou de afirmación incompleta, e varias opcións ou alternativas de resposta que proporcionan posibles solucións, das que só unha delas é válida.	10,00	B01, B02, B03, C01, C09.
Proba práctica [SEG34]	Proba na que se busca que o alumno desenvolva total ou parcialmente algunha práctica que previamente tivese feito durante as clases prácticas. A proba práctica pode incluír previamente a resolución dunha pregunta/problema que teña como resultado a aplicación práctica dunha determinada técnica ou práctica aprendida.	10,00	A15, B01, B02, B03, B06, B07, B13, C03, C09.
Traballos tutelados [SEG42]	Metodoloxía deseñada para promover a aprendizaxe autónoma do estudantado, baixo a tutela do profesorado e en escenarios variados (académicos e profesionais). Está referida prioritariamente a aprendizaxe do como facer as cousas. Constitúe unha opción baseada na asunción polo estudantado da responsabilidade pola súa propia aprendizaxe.	30,00	A10, A15, B01, B02, B04, B06, B07, B08, B09, B11, B12, B13, C03, C07, 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

A avaliación da materia consistirá nun exame práctico (10% da nota final), un exame teórico(10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (50%) realizados ao longo da materia.

Os resultados de aprendizaxe, as datas de entrega e os criterios de avaliación que se desenvolverán en cada proba notificaranse previamente en clase e publicaranse no Campus Virtual ao longo do cuadrimestre.

5.2. Segunda oportunidade

A avaliación da materia na segunda oportunidade consistirá nun exame práctico (10% da nota final), un exame teórico(10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (50%) que se realizarán de forma autónoma e baixo a supervisión do profesorado. Todas as probas, exercicios e traballos finais avaliábelas serán adaptados individualmente a cada estudante según o resultado obtido na Primeira Oportunidade.

Os resultados de aprendizaxe, as datas de entrega e os criterios de avaliación notificaranse individualmente a cada estudante previa solicitude por parte do alumnado da súa decisión de presentarse á segunda oportunidade en tempo e forma.

5.3. Oportunidade adiantada

A avaliación da materia na oportunidade adiantada consistirá nun exame práctico (10% da nota final), un exame teórico (10%), un traballo final (30%) e os exercicios prácticos (50%) que se realizarán de forma autónoma e baixo a supervisión do profesorado.

Os resultados de aprendizaxe, as datas de entrega e os criterios de avaliación notificaranse individualmente a cada estudante previa solicitude por parte do alumnado da súa decisión de presentarse á oportunidade adiantada en tempo e forma.

5.4. Dispensa académica

As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliáveis e o traballo final foron deseñados para garantir a aprendizaxe autónomo non presencial; por tanto o alumnado que se atope en situación de dispensa académica terá a obrigaçión de realizar todas as probas e entregalas nos períodos de tempo sinalados.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bacher, Hans P. (2018). Dream worlds : production design for animation. Routledge. Libro. [\[URL\]](#)
- Blair, Preston., Smith, Woollcott. (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; Dibbuku, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art, Rodríguez Juiz, Cruz, trad. (2012). Metamaus : [viaje al interior del un clásico moderno, Maus]. Penguin Random House. Libro. [\[URL\]](#)
- Spiegelman, Art. (2017). Maus : relato dun supervivente. Rinoceronte. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendacións

1.- A entrega dos traballos, exercicios prácticos e probas que se realicen nesta materia:

- 1.1. Solicitarase en formato virtual e/o soporte informático.
- 1.2. Realizarase a través de Campus en liña, en formato dixital sen necesidade de imprimilos

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 sustentabilidade nos comportamentos persoais e profesionais.

4.- Segundo recóllese 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 os sexos, propiciarse 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 propoñeranse 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 idóneo, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

8. O alumnado que se atope en modalidades específicas de aprendizaxe e apoio á diversidade terá a obrigaón de realizar todas as probas e entregalas nas datas sinaladas. As sesións expositivas, os talleres, as probas avaliábles e o traballo final foron deseñados para abarcar o maior grao de inclusión posible. Se fose necesario e sempre baixo petición previa do alumnado; realizaranse as adaptacións necesarias para non prexudicar a cualificación do alumnado.

9. Todos os aspectos relacionados coa permanencia e a fraude académica rexeranse de acordo con a normativa académica vixente da UDC.