

Curso Académico: 2025/26

201985 - Proyecto de Animación

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: 201985

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

Tipo: Obligatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura:

Profesorado: Inmaculada Concepció Carpe Pérez

1. Descripción general

Desarrollo de un proyecto de animación 3d, desde la conceptualización de la idea hasta la presentación final en una animática. El proceso creativo es intenso y demanda conocimientos previos a la asignatura, impartidos dentro de las áreas de animación y modelado 3D. Se ruega a los estudiantes mirar las recomendaciones de la guía docente.

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.
- **[A09]** CE9 - Conocer las diferentes técnicas y modos de representación para la creación de modelos digitales, para su uso tanto en tiempo real como en render off-line. Comprender la importancia de la topología y las normales en los modelos digitales.
- **[A10]** CE10 - Conocer las etapas principales del pipeline de una producción de animación o videojuego y su importancia dentro del proceso global.
- **[A11]** CE11 - Saber definir las propiedades de los materiales asignados a los objetos de una escena 3D, incluyendo el uso de las técnicas de mapeado de texturas y conocer las diferentes técnicas de iluminación y render para la generación de imágenes por computador utilizadas en animación y videojuegos. Saber evaluar el coste de las diferentes técnicas de iluminación y shading, de cara a la toma de decisiones en una producción.
- **[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.

- **[A38]** CE38 - Capacidad de plantear proyectos de animación y llevarlos a cabo en todas sus fases, desde su ideación a su desarrollo, postproducción y presentación.
- **[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 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		
El estudiante será capaz de plantear y llevar a cabo un proyecto de animación en todas sus fases, desde la idea hasta la materialización del mismo. Los proyectos se realizarán en equipos de trabajo.	A7	B1	C1
	A9	B2	C3
	A10	B3	C4
	A11	B4	C6
	A15	B5	C7
	A38	B6	C8
		B7	C9
		B8	
		B9	
		B10	
		B11	
		B12	
		B13	
		B14	

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Tema	Desarrollo: Diseño creativo y estudio de viabilidad del proyecto			
Tema	Preproducción: Diseño de personajes, escenarios y props Pipeline de la producción Diseño de sonido			
Tema	Producción: Sonorización Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render			
Tema	Postproducción: Compositing Edición final			
Tema	Presentación: Presentación de cada fase del proyecto y presentación final.			

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
Atención personalizada [MAG00]	Las tutorías se configurarán para dar soporte a la resolución de dudas y consultas acerca de las dificultades que se encuentren los estudiantes durante el desarrollo del proyecto. Estas tutorías serán presenciales cuando sea posible.	2,00	0,00	0,00	
Aprendizaje colaborativo [MAG03]	Los estudiantes, organizados en equipos de trabajo, realizarán la producción de un contenido de animación, experimentando todas sus fases: desarrollo, preproducción, producción e postproducción. Se harán revisiones periódicas del estado del proyecto. La forma de trabajo será lo más similar posible a la dinámica de una producción real en un estudio de animación.	38,00	0,00	79,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Presentación oral [MAG22]	Presentaciones presenciales de las distintas fases del proyecto y presentación final.	3,00	0,00	8,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, B01, B02, B03, B04, B05, B06,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
					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 contenidos teóricos necesarios para el desarrollo de las diferentes etapas del proyecto de animación.	10,00	0,00	10,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		53,00	0,00	97,00	
Horas totales				150,00	

5. Evaluación

Modalidad Presencial			
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
Aprendizaje colaborativo [SEG03]	Tanto el proceso como el resultado final serán valorados. En función de su grado de compromiso, acercamiento, implicación y aportación al proyecto, podría haber diferencias en la calificación de los estudiantes de un mismo grupo. Se realizarán entregas regularmente a lo largo del cuatrimestre.	90,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, B01, B02, B03, B04, B05, B06, B07, B08, B09, B10, B11, B12, B13, B14, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.
Presentación oral [SEG22]	Presentaciones de las distintas fases del proyecto y presentación individual final. Esta presentación final se realizará de forma presencial en la fecha establecida por el profesorado, al final del cuatrimestre. La asistencia a la presentación final es obligatoria para poder superar la materia.	10,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, 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 registrarán de acuerdo con la [normativa académica](#) vigente en la UDC.

5.1. Primera oportunidad

Los estudiantes deberán consultar diariamente el Campus Online y Microsoft Teams, porque a través de estos espacios docentes virtuales se les comunicará toda la información necesaria sobre la materia: documentos, avisos y calificaciones.

5.2. Segunda oportunidad

- El alumnado que se integró en el equipo de trabajo de un proyecto y no superó la primera oportunidad tendrá que

repetir las tareas asignadas durante el desarrollo del proyecto. Además, el profesorado podrá solicitar la realización de otras tareas que considere necesarias para alcanzar las competencias previstas en la asignatura.

- El alumnado **que no participó** en ningún proyecto deberá desarrollar individualmente el trabajo completo de un proyecto de animación de acuerdo con los contenidos de esta guía docente.

5.3. Oportunidad adelantada

Se seguirá la normativa de la UDC, y bajo justificación o dispensa, el profesorado estudiará la posibilidad de adelantar la fecha de examen siempre que sea posible con su calendario.

5.4. Dispensa académica

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.

Todo o estudantado que teña recoñecida a dedicación a tempo parcial (TP) ou a matrícula adaptada ten dereito a dispensa académica, unha vez acreditada algunha das circunstancias recollidas no artigo 6 da NDEDA. • Tamén a pode solicitar o estudantado con dedicación a tempo completo, sempre que acredite algunha das circunstancias recollidas no artigo 6 da NDEDA.

Actividades que non son susceptibles de dispensa:

- Prácticas obrigatorias presenciais (laboratorios, clínicas...).
- Avaliacións continua ou final imposibles de adaptar.
- Obradoiros/seminarios cunha participación activa esencial.
- Prácticas externas en empresas ou institucións que requiran asistencia física.
- TFG/TFM sen autorización expresa da dirección do centro.
- Calquera actividade indivisible ou crítica para acadar os resultados de aprendizaxe

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Bacher, Hans, P. (2007). Dream Worlds: Production Design in Animation. Routledge. Libro.
- Bacher, Hans, P. (2018). Vision: Color and Composition for Film. ¿ Laurence King Publishing. Libro.
- Begleiter, Marcie (2010). From word to image : storyboarding and the filmmaking process. Michael Wiese Productions, 2nd ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Bishop, Randy et al (2025). Fundamentos del diseño de personajes. Artcombo. Libro.
- Byrne, Mark T. (1999). Animation : the art of layout and storyboarding. Mark T Byrne Publication. Libro. [\[URL\]](#)
- Cantor, Jeremy., Valencia, Pepe. (2004). Inspired 3D short film production. Thomson. Libro. [\[URL\]](#)
- Feldman, Simón. (1997). La composición de la imagen en movimiento. Gedisa, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- García, Raúl, 1958- (2023). Manual del artista de Storyboard. Ediciones La Cúpula. Libro. [\[URL\]](#)
- Glebas, Francias (2012). The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound. Routledge. Libro.
- Kerlow, Isaac V. (1996). The Art of 3-D computer animation and imaging. John Wiley & Sons. Libro. [\[URL\]](#)
- Patmore, Chris. (2005). Diseño de personajes : cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas. Norma. Libro. [\[URL\]](#)
- Rodríguez Rodríguez, Alberto (2010). Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia. Libro. [\[URL\]](#)
- Thomas, Frank., Johnston, Ollie. (1995). The illusion of life Disney animation. Disney Editions. Libro. [\[URL\]](#)
- Whitaker, Harold., Sito, Tom; Halas, John. (2009). Timing for animation. Focal Press, [2nd ed.]. Libro. [\[URL\]](#)
- Winder, Catherine, author., Miller-Zarneke, Tracey, author.; Dowlatabadi, Zahra, author. (2019). Producing animation. Bloomsbury Publishing (UK); CRC Press, Third edition.. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Arnheim, Rudolf. (2002). Arte y percepción visual: psicología del ojo creador. Alianza, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Bordwell, David.; Thompson, Kristin. (1995). El arte cinematográfico : una introducción. Paidós. Libro. [\[URL\]](#)
- 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.
- Carl Jung (1981). The Archetypes and The Collective Unconscious. Princeton University Press. [\[URL\]](#)
- Claudio Naranjo (2005). The Enneagram of Society: Healing the Soul to Heal the World. Gateways Books & Tapes. Libro. [\[URL\]](#)
- Dondis, D.A. (2017). La sintaxis de la imagen : introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, 2ª ed.. Libro. [\[URL\]](#)
- Hooks, E. (2023). Acting for animators. Routledge. Libro.
- Joseph Campbell (2025). On the Hero's Journey. New World Library. Libro. [\[URL\]](#)
- Maureen Murdock (1990). The Heroine's Journey. Shambhala. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Se recomienda haber cursado previamente (gran parte, sino todas) las siguientes asignaturas:

Guion/616G02004
Lenguaje y Narrativa Gráficos y Audiovisuales /616G02002
Dirección y Realización/616G02005
Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
Modelado/616G02016
Animación/616G02019
Dibujo de Entornos y Arte de Concepto/616G02013
Dibujo Anatómico/616G02012
Historia de la Animación y los Videojuegos/616G02003
Modelado/616G02015
Materiales e Iluminación/616G02017
Producción de la Animación y el Videojuego/616G02001
Animación /616G02018