

Curso académico: 2025/26

201985 - Proxecto de Animación

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: 201985

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

Tipo: Obrigatoria

Curso: 2

Número de ECTS: 6.0

Periodo: Segundo cuatrimestre

Idiomas:

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia:

Profesorado: Inmaculada Concepción Carpe Pérez

1. Descrición xeral

O/A estudante poderá planificar e levar a cabo un proxecto de animación en todas as súas fases, dende a idea ata a materialización. Os proxectos terán éxito en equipos de traballo.

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 do arte conceptual para recrear digitalmente os elementos visuais de una animación ou videoxogo.
- **[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 os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben 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 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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
- **[C03]** CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa 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 de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
- **[C08]** CT8 - Valorar a importancia que ten a 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		
O estudante será capaz de plantexar e levar a cabo un proxecto de animación en tódalas súas fases, desde a idea ata a materialización do mesmo. Os proxectos serán feitos en equipos de traballo.	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. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Tema	Desenvolvemento: Deseño creativo e estudo de viabilidade do proxecto			
Tema	Preproducción: Deseño de personaxes, escenarios e props Pipeline da produción Deseño de son			
Tema	Producción: Sonorización Layout Modelado Surfacing Animación Iluminación Render			
Tema	Postproducción: Compositing Edición final			
Tema	Presentación: Presentación de cada fase do proxecto e presentación final.			

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]	As titorías configuraranse para dar soporte á resolución de dúbidas e consultas acerca das dificultades que se atopen os estudantes durante o desenvolvemento do proxecto. Estas titorías serán presenciais cando sexa posible.	2,00	0,00	0,00	
Aprendizaxe colaborativa [MAG03]	Os estudantes, organizados en equipos de traballo, realizarán a produción de un contido de animación, experimentando tódalas súas fases: desenvolvemento, preproducción, produción e postproducción. Faranse revisións periódicas do estado do proxecto. A forma de traballo asemellarase o máis posible á dinámica dunha produción real nun 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]	Presentacións presenciais das distintas fases do proxecto e presentación final.	3,00	0,00	8,00	A07, A09, A10, A11, A15, A38, B01, B02, B03, B04, B05, B06,

Metodoloxía	Descrición	Horas lectivas presenciais	Horas lectivas virtuais	Horas de traballo autónomo	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
					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 contidos teóricos necesarios para o desenvolvemento das diferentes etapas do proxecto 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 totais				150,00	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Aprendizaxe colaborativa [SEG03]	Valorarase tanto o proceso como o resultado final. Dependendo do nivel de compromiso, dedicación, implicación e contribución ao proxecto, podería haber diferenzas na cualificación de dous estudantes do mesmo grupo. Faranse entrega regularmente ao longo do trimestre.	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]	Presentacións das diferentes fases do proxecto e presentación final individual. Esta presentación final realizarase presencialmente nunha data establecida polo profesorado, ao final do semestre. A asistencia á presentación final é obrigatoria para poder aprobar a 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 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

Os estudantes deberán consultar diariamente o Campus Online e Microsoft Teams, porque a través destes espazos docentes virtuais comunicáraselles toda a información necesaria sobre a materia: documentos, avisos e cualificacións.

5.2. Segunda oportunidade

- O alumnado que se integrara no equipo de traballo dun proxecto e non superara a primeira oportunidade terá que repetir as tarefas asignadas durante o desenvolvemento do proxecto. Ademais, o profesorado poderá solicitar a

realización doutras tarefas que considere necesarias para alcanzar as competencias previstas na materia.

- O alumnado **que non participara** en ningún proxecto deberá desenvolver individualmente o traballo completo dun proxecto de animación segundo os contidos desta guía docente.

5.3. Oportunidade adiantada

Seguirase a normativa da UDC e, previa xustificación ou exención, o profesorado considerará adiantar a data do exame sempre que sexa posible dentro das súas axendas.

5.4. Dispensa académica

Todos os aspectos relacionados coa dispensa académica, a dedicación ao estudo, a permanencia e a fraude académica rexeranse de acordo coa normativa académica vixente na UDC.

Tódolos estudantes aos que se lles recoñeza a dedicación a tempo parcial (TP) ou a matrícula adaptada teñen dereito á exención académica, unha vez acreditada algunha das circunstancias recollidas no artigo 6 da NDEDA. • Tamén se pode solicitar a condición de estudante a tempo completo, sempre que se acredite algunha das circunstancias recollidas no artigo 6 da NDEDA.

Actividades que non son susceptibles de exención:

- Prácticas presenciais obrigatorias (laboratorios, clínicas...).
- Avaliacións continuas ou finais de imposible adaptación.
- Obradoiros/seminarios con participación activa imprescindible.
- Prácticas externas en empresas ou institucións que requiran asistencia física.
- TFG/TFM sen autorización expresa da dirección do centro.
- Calcular actividades indivisibles ou críticas para determinar os resultados da 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. 2 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. Recomendacións

Recoméndase que teñas completado previamente (a maioría, se non todos) os seguintes cursos:

Guión/616G02004
Linguaxe e narrativa, gráficos e audiovisuais/616G02002
Dirección e produción/616G02005
Deseño de produción para animación e videoxogos/616G02006
Modelado/616G02016
Animación/616G02019
Debuxo de contornas e arte conceptual/616G02013
Debuxo anatómico/616G02012
Historia da animación e os videoxogos/616G02003
Modelado/616G02015
Materiais e iluminación/616G02017
Animación e produción de videoxogos/616G02001
Animación/616G02018