

Curso Académico: 2025/26

201993 - Animación 2D

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: 201993

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

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primer cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Gallego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Gallego

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación asignatura: Iria María Santos López

Profesorado: Iria María Santos López

1. Descripción general

El objetivo de la asignatura es dar a conocer las técnicas y conceptos de la animación vectorial.

El alumnado conocerá los fundamentos y herramientas de animación para creación digital y videojuegos 2D, así como el lenguaje específico de la materia.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A08]** CE8 - Diseñar personajes animados con la personalidad y comportamiento definidos a partir de una historia.
- **[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.
- **[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
- **[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.
- **[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		
Adquirirán la destreza técnica para utilizar herramientas de creación multimedia para la realización de animación 2D vectorial tanto de forma individual como en equipos de trabajo.		B2 B6 B7 B8 B9 B12 B13	C3 C7 C9
Entenderán las capacidades de las tecnologías y metodologías aprendidas, sus alternativas, sus fortalezas y sus debilidades.		B1 B3 B5 B10 B11	C8
Aprenderán las terminologías adecuadas tanto en lenguaje técnica como en lenguas oficiales.	A10	B4	C1 C4 C6
Planificar y diseñar las animaciones 2D, que se llevarán a cabo, tanto para animación como para videojuegos.	A8 A15 A38		

3. Contenidos

Unidad de contenido	Descripción	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias	Metodologías docentes y actividades formativas	Sistemas de evaluación
Módulo	Animación 2D: Proceso de animación por cuadros. Proceso de animación por piezas. Características específicas del diseño y animación de personajes 2D. Herramientas para animación 2D. Uso e integración de personajes 2D en videojuegos.	A08, A10, A15, A38, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG00, MAG19, MAG22, MAG31, MAG39, MAG42.	SEG19, SEG22, SEG31, SEG42.
Tema	Softwares: conocimiento y uso de softwares empleados en tareas de animación 2D para diversas labores técnicas de la producción (guion, storyboard, organización, diseño vectorial, edición de imágenes, animación y edición).	A08, A10, A15, A38, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C04, C06, C07, C08, C09.	MAG00, MAG19, MAG31, MAG39, MAG42.	SEG19, SEG31, SEG42.
Tema	Introducción á animación 2D: - Que é a animación 2D? - Breve historia da animación 2D - Técnicas de animación 2D - Estilos de animación 2D - Proceso de creación dunha animación 2D - Roles e tarefas dentro da produción de animación 2D - Exemplos de produtoras e artistas	A10, A15, B11, C08.	MAG00, MAG22, MAG31, MAG39, MAG42.	SEG22, SEG31, SEG42.
Tema	Repaso de los 12 principios de la animación	A15, B01, B02, B04, B05, B07, B10, B11, B13, C03, C08, C09.	MAG00, MAG19, MAG22, MAG31, MAG39, MAG42.	SEG19, SEG22, SEG31, SEG42.
Tema	Personaxes, escenarios e props: planificación, deseño e implementación en animación e videoxogos 2D	A08, A10, A15, A38, B01, B02, B04, B05, B06, B07, B08, B10, B11, B12, B13, C01, C03, C08, C09.	MAG00, MAG19, MAG22, MAG31, MAG39, MAG42.	SEG19, SEG22, SEG31, SEG42.

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	Seguimiento de las prácticas propuestas con el	2,00	0,00	0,00	A08, A10, A15,

Metodología	Descripción	Horas lectivas presenciales	Horas lectivas virtuales	Horas de trabajo autónomo	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias
personalizada [MAG00]	fin de obtener una elaboración correcta del trabajo tutelado final.				A38, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B11, B12, B13, C01, C03, C07, C08, C09.
Prácticas a través de TIC [MAG19]	Pequeñas prácticas de animación 2D.	15,00	0,00	40,50	A08, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B13, C01, C03, C09.
Presentación oral [MAG22]	Presentación final de las prácticas y trabajo tutelado.	2,00	0,00	10,00	B04, B10, B11, C01, C04, C06.
Prueba objetiva [MAG31]	Pruebas cortas voluntarias al final de cada tema teórico.	2,00	0,00	2,00	B11, C08.
Sesión magistral [MAG39]	Presentación de los temas más teóricos de la materia.	8,00	0,00	4,00	A10, A15, C08.
Trabajos tutelados [MAG42]	Portfolio grupal y Demoreel individual de recopilación de las prácticas realizadas durante el curso (con corrección de errores y siguiendo las recomendaciones de la teoría de la materia).	4,50	0,00	22,50	A38, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B12, B13, C01, C03, C07, C08, C09.
Suma de horas por tipo		33,50	0,00	79,00	
				Horas totales	112,50

5. Evaluación

Modalidad Presencial					
Sistema de evaluación	Descripción	Ponderación (%)	Resultados de formación y de aprendizaje / competencias		
Prácticas a través de TIC [SEG19]	Evaluación continua de los pequeños ejercicios de animación 2D realizados durante las clases.	10,00	A08, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B13, C01, C03, C09.		
Presentación oral [SEG22]	Defensa de los trabajos tutelados.	40,00	B04, B10, B11, C01, C04, C06.		
Prueba objetiva [SEG31]	Pruebas cortas voluntarias al final de cada tema teórico.	20,00	B11, C08.		
Trabajos tutelados [SEG42]	Recopilación de los ejercicios realizados durante el curso en un portfolio corrigiendo los errores identificados en las evaluaciones previas. Incluye entrega de memoria.	30,00	A38, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B12, B13, C01, C03, 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

Para aprobar la materia es imprescindible realizar la presentación oral final, de lo contrario, la nota obtenida será un No Presentado (NP). Además, se debe obtener una nota mínima de 4 en el trabajo tutelado para hacer media. De no llegar al 7, la nota obtenida será la de esa parte de la materia.

Las evaluaciones de los temas teóricos (llevados a cabo durante las clases magistrales tras el cierre de cada tema) son voluntarios, pero evaluables; esto es, no será obligatoria su realización, pero tendrán un valor del 20% en la nota final, por lo que la falta de realización se penalizará en 2 puntos en la nota final.

Las prácticas deben entregarse en tiempo y forma a través del Campus Virtual. Las prácticas entregadas fuera de plazo serán penalizadas sobre el 50% de la nota total, pudiendo obtener un máximo de 5 puntos sobre 10 y teniendo margen final de entrega la semana previa al cierre del curso lectivo. De no tenerlas entregadas en esa fecha, no serán evaluadas.

El trabajo tutelado no será evaluado si no se entrega en tiempo y forma a través del Campus Virtual. La presentación oral del trabajo tutelado (y su memoria) se considerará como examen final de la materia y se cualificará con un 40% teniendo en cuenta creatividad, maquetación, fluidez de palabra, corrección de errores en relación a las prácticas (o realización correcta de las mismas si no fueron entregadas previamente), resultado y correcta aplicación de la teoría de la materia, resolución de problemas, referencias y valoración del aprendizaje. La nota de esta presentación será individual para cada uno de los integrantes del grupo. Dicha presentación, será llevada a cabo el último día de clase de forma presencial.

Serán motivos de penalización y/o suspenso en las notas de las prácticas y trabajos tutelados: entrega sin formato correcto; nomenclatura con espacios o caracteres especiales; errores ortográficos y/o gramaticales; falta de maquetación del contenido y/o de referencias en formato APA7; además de la correcta realización de lo solicitado para cada una de las tareas.

5.2. Segunda oportunidad

Se seguirán los mismos criterios que en la primera oportunidad, a excepción de los plazos de entrega, ya que todas las prácticas y el trabajo tutelado deberán entregarse en tiempo y forma a través del Campus Virtual, y se guardarán las notas superiores a 5 de la oportunidad previa. Queda incluido en este sentido la realización de las evaluaciones de los temas teóricos, que serán realizados durante el curso académico y no tendrán segunda oportunidad: si se tienen presentado durante el curso lectivo y tienen nota superior a 5 serán sumados y, por el contrario, solo serán motivo de penalización (hasta un 20% menos en la nota final).

La presentación oral se realizará en la fecha y hora de la convocatoria oficial de exámenes.

5.3. Oportunidad adelantada

De necesitar oportunidad adelantada, ponerse en contacto con la docente vía correo electrónico.

5.4. Dispensa académica

Todas las actividades de la materia son susceptibles de dispensa académica:

- Atención personalizada: podrá llevarse a cabo de forma *online* a través de Teams y por medio de correo electrónico.
- Prácticas a través de TIC: los plazos de entrega serán los mismos, ya que el modo de envío es vía Campus Virtual.
- Presentación oral: en la primera oportunidad será presencial en el horario establecido del último día de clase, pero en la segunda oportunidad podrá realizarse a través de envío de vídeo de la presentación junto con el resto de contenidos a través del Campus Virtual.
- Sesión magistral: todos los contenidos de la materia serán publicados en el Campus Virtual por medio de PDFs del temario, así como enlaces a contenidos externos de utilidad. De requerirlo, podrá pedirse atención personalizada extra para consultar dudas al respecto. Las pruebas cortas presenciales relacionadas con esta parte de la materia serán adaptadas para su posibilidad de realización acordando su fecha por *mail* con la docente a principio de curso.
- Trabajos tutelados: podrán llevarse a cabo de forma individual y presentarse, como el resto de trabajos, en tiempo y forma a través del Campus Virtual.

6. Bibliografía recomendada

Bibliografía Básica

- Ceballos Tobón, Sergio Fernando, Universidad de Caldas.; Sierra Monsalve, Sergio, dir. (2020). El diseño y la creación de personajes en el trabajo del animador 2D, a partir de la interacción de los doce principios básicos de la animación y las técnicas teatrales de Stanislavski y Lecoq. Libro. [\[URL\]](#)
- Medina Fernández, Pablo, autor, Oter, Jorge, director (2016). Conceptualización de una webserie de comedia en formato animación 2D : Días de mierda. Libro. [\[URL\]](#)
- Simon, Mark. (2003). Producción independiente de animación 2D: hacer y vender un cortometraje. Escuela de Cine y Vídeo. Libro. [\[URL\]](#)

Bibliografía Complementaria

- Kothenschulte, Daniel, ed. (2021). The Walt Disney Archives : the animated movies 1921-1968 = Los archivos de Walt Disney : sus películas de animación. Taschen. Libro. [\[URL\]](#)
- Pearson, Joe (2020). Pearl Jam: art of Do the Evolution. IDW Publishing. Libro. [\[URL\]](#)
- Vázquez, Alberto (2022). Unicorn Wars: art book. Astiberri. Libro. [\[URL\]](#)
- Williams, Richard (2019). Técnicas de animación : dibujos animados, animación 3D y videojuegos. Anaya, 1ª ed., 1ª reimp.. Libro. [\[URL\]](#)

7. Recomendaciones

Se hará uso de ordenador con empleo de *softwares* como: Krita, Clip Studio, Pencil2D, OpenToonz, Blender, Pixelorama o Piskel.

Podrá utilizarse tanto ratón como tableta digital, dentro de las comodidades de cada estudiante.

Todas las herramientas necesarias así como tableta digital (y *drivers*) estarán disponibles para su uso en el laboratorio de la Facultad, pero se podrá utilizar el propio de preferirlo, siempre y cuando se cuente con herramientas de animación 2D en las que se pueda llevar a cabo la actividad solicitada.

Materias que se recomienda tener cursado previamente:

- Lenguaje y Narrativa Gráficas y Audiovisuales/616G02002
- Guion/616G02004
- Diseño de Producción para Animación y Videojuegos/616G02006
- Edición y Montaje/616G02007
- Sonido/616G02034
- Diseño Sonoro/616G02008
- Sector de la Animación y los Videojuegos/616G02009
- Dibujo de Contornos y Arte de Concepto/616G02013

Materias que se pueden cursar simultáneamente y aportan continuación al temario:

- Interpretación de Personajes Animados/616G02028
- Videojuegos 2D/616G02043

Observaciones:

1. La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:

- Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático

- Se realizarán a través del Campus Virtual, 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 la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de 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, bibliografía con autoría de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...)

5. Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad

6. Deberán detectarse 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 razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso apropiado, igualitario y provechoso a la vida universitaria

Se recomienda al alumnado, para un aprovechamiento óptimo de la materia, un seguimiento activo de las clases así como participar en las distintas actividades y el uso de la atención personalizada para la resolución de las dudas o cuestiones que le puedan surgir.