

Curso académico: 2025/26

201993 - Animación 2D

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: 201993

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

Tipo: Optativa

Curso: 4

Número de ECTS: 4.5

Periodo: Primeiro cuatrimestre

Idiomas:

Docencia Expositiva: Grupo 101: Galego

Docencia Interactiva: Grupo 101: Galego

Coordinación titulación: Patricia Comesaña Comesaña

Coordinación materia: Iria María Santos López

Profesorado: Iria María Santos López

1. Descrición xeral

O obxectivo da materia é dar a coñecer as técnicas e conceptos da animación vectorial.

O alumnado coñecerá os fundamentos e ferramentas de animación para creación dixital e videoxogos 2D, así como a linguaxe específica da materia.

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

Competencias (titulación RD 1393/2007)

- **[A08]** CE8 - Diseñar personaxes animados con personalidade e comportamento definidos a partir dunha historia.
- **[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.
- **[A38]** CE38 - Capacidade para deseñar proxectos de animación e levalos a cabo en todas as súas fases: desde a ideación ata o desenvolvemento, posprodución e presentación.
- **[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.
- **[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.
- **[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		
Adquirir a destreza técnica para utilizar ferramentas de creación multimedia para a realización de animación 2D vectorial tanto de forma individual como en equipos de traballo.		B2 B6 B7 B8 B12 B13	C3 C7 C9
Entender as capacidades das tecnoloxías e metodoloxías aprendidas, as súas alternativas, as súas fortalezas e a súas problemáticas.		B1 B5 B10 B11	C8
Aprender as terminoloxías axeitadas tanto na linguaxe técnica como nas linguas oficial.	A10	B4	C1 C4 C6
Planificar e deseñar as animacións 2D, que se levarán a cabo, tanto para animación como para videoxogos.	A8 A15 A38		

--	--	--	--

3. Contidos

Unidade de contido	Descrición	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias	Metodoloxías docentes e actividades formativas	Sistemas de avaliación
Módulo	Animación 2D: Proceso de animación por cadros. Proceso de animación por pezas. Características específicas do deseño e animación de personaxes 2D. Ferramentas para animación 2D. Uso e integración de personaxes 2D en videoxogos.	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: coñecemento e uso de softwares empregados en tarefas de animación 2D para diversas labores técnicas da produción (guión, storyboard, organización, deseño vectorial, edición de imaxes, animación e 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	Introdución 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 dos 12 principios da 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. 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]	Seguemento das prácticas propostas e tutorización de traballos tutelados co fin de obter un bo resultado final.	2,00	0,00	0,00	A08, A10, A15, A38, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B11, B12, B13, C01, C03, C07, C08, C09.
Prácticas a través de TIC [MAG19]	Pequenas 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 das prácticas e traballo tutelado.	2,00	0,00	10,00	B04, B10, B11, C01, C04, C06.
Proba obxectiva [MAG31]	Probas curtas voluntarias ao final de cada tema teórico.	2,00	0,00	2,00	B11, C08.
Sesión maxistral [MAG39]	Presentación dos temas máis teóricos da materia.	8,00	0,00	4,00	A10, A15, C08.
Traballos tutelados [MAG42]	Portfolio grupal e Demoreel individual de recopilación das prácticas realizadas durante o curso (con corrección de erros e seguindo as recomendacións da teoría da 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 totais				112,50	

5. Avaliación

Modalidade Presencial			
Sistema de avaliación	Descrición	Ponderación (%)	Resultados de formación e de aprendizaxe / competencias
Prácticas a través de TIC [SEG19]	Avaliación continua dos pequenos exercicios de animación 2D realizados durante as clases.	10,00	A08, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B13, C01, C03, C09.
Presentación oral [SEG22]	Defensa dos traballos tutelados.	40,00	B04, B10, B11, C01, C04, C06.
Proba obxectiva [SEG31]	Probas curtas voluntarias ao final de cada tema teórico.	20,00	B11, C08.
Traballos tutelados [SEG42]	Recopilación dos exercicios realizados durante o curso nun portfolio (grupal) e unha demoreel individual (corrixindo os erros identificados nas avaliacións previas e seguindo as recomendacións da teoría da materia). Inclúe entrega de memoria.	30,00	A38, B01, B02, B05, B06, B07, B08, B12, B13, C01, C03, 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

Para aprobar a materia é imprescindible realizar a presentación oral final, do contrario, a nota obtida será un Non Presentado (NP). Ademais, débese obter unha nota mínima de 4 no traballo tutelado para facer media. De non chegar ao 4, a nota obtida

será a desá parte da materia.

As avaliacións dos temas teóricos (levados a cabo durante as clases maxistras tras o peche de cada tema) son voluntarios, pero avaliábles; isto é, non será obrigatoria a súa realización, pero terán un valor do 20% na nota final, polo que a falta de realización penalizarase en 2 puntos na nota final.

As prácticas deben entregarse en tempo e forma a través do Campus Virtual. As prácticas entregadas fora de prazo serán penalizadas sobre o 50% da nota total, poidendo obter un máximo de 5 puntos sobre 10 e tendo a marxe final de entrega a semana previa ao peche do curso lectivo. De non telas entregadas nesa data, non serán avaliadas.

O traballo tutelado non será avaliado se non se entrega en tempo e forma a través do Campus Virtual. A presentación oral do traballo tutelado (e a súa memoria) considerárase como exame final da materia e se cualificará cun 40% tendo en conta creatividade, maquetación, fluidez de palabra, corrección de erros en relación ás prácticas (ou realización correcta das mesmas se non foron entregadas previamente), resultado e correcta aplicación da teoría da materia, resolución de problemas, referencias e valoración da aprendizaxe. A nota desta presentación será individual para cada un dos integrantes do grupo. Dita presentación, será levada a cabo o derradeiro día de clase de forma presencial.

Serán motivos de penalización e/ou suspenso nas notas das prácticas e traballos tutelados: entrega sen formato correcto; nomenclatura con espazos ou caracteres especiais; erros ortográficos e/ou gramaticais; falta de maquetación do contido e/ou de referencias en formato APA7; ademais da correcta realización do solicitado para cada unha das tarefas.

5.2. Segunda oportunidade

Seguiranse os mesmos criterios que na primeira oportunidade, a excepción dos prazos de entrega, xa que todas as prácticas e o traballo tutelado deberán entregarse en tempo e forma a través do Campus Virtual, e gardaránse as notas superiores a 5 da oportunidade previa. Queda incluído neste senso a realización das avaliacións dos temas teóricos, que serán realizados durante o curso académico e non terán segunda oportunidade: se se teñen presentado durante o curso lectivo e teñen nota superior a 5 serán sumados e, pola contra, só serán motivo de penalización (ata un 20% menos na nota final).

A presentación oral realizarase na data e hora da convocatoria oficial de exames.

5.3. Oportunidade adiantada

De precisar oportunidade adiantada, poñerse en contacto coa docente vía correo electrónico.

5.4. Dispensa académica

Todas as actividades da materia son susceptibles de dispensa académica:

- Atención personalizada: poderá levarse a cabo de forma *online* a través de Teams e por medio de correo electrónico.
- Prácticas a través de TIC: os prazos de entrega serán os mesmos, xa que o modo de envío é vía Campus Virtual.
- Presentación oral: na primeira oportunidade será presencial no horario establecido do último día de clase, máis na segunda oportunidade poderá levarse a cabo a través de envío de vídeo da presentación xunto co resto de contidos a través do Campus Virtual.
- Sesión maxistral: todos os contidos da materia serán publicados no Campus Virtual por medio de PDFs do temario, así como ligazóns a contidos externos de utilidade. De requirilo, poderá pedirse atención personalizada extra para consultar dúbidas ao respecto. As probas curtas presenciais relacionadas con esta parte da materia serán adaptadas para a súa posibilidade de realización acordándoo a súa data por *mail* coa docente a principio de curso.
- Traballos tutelados: poderán levarse a cabo de xeito individual e presentarse, como o resto de traballos, en tempo e forma a través do 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. Recomendacións

Farase uso de ordenador co emprego de *softwares* como: Krita, Clip Studio, Pencil2D, OpenToonz, Blender, Pixelorama ou Piskel.

Poderá empregarse tanto rato como tableta dixital, dentro das comodidades de cada estudante.

Todas as ferramentas necesarias así como tableta dixital (e *drivers*) estarán dispoñibles para o seu uso no laboratorio da Facultade, pero se poderá utilizar o propio de preferilo, sempre e cando se conte con ferramentas de animación 2D nas que se poda levar a cabo a actividade solicitada.

Materias que se recomenda ter cursado previamente:

- Linguaxe e Narrativa Gráficas e Audiovisuais/616G02002
- Guión/616G02004
- Deseño de Produción para Animación e Videoxogos/616G02006
- Edición e Montaxe/616G02007
- Son/616G02034
- Deseño Sonoro/616G02008
- Sector da Animación e o Videoxogo/616G02009
- Debuxo de Contornas e Arte de Concepto/616G02013

Materias que se poden cursar simultaneamente e aportan continuación ao temario:

- Interpretación de Personaxes Animados/616G02028
- Videoxogos 2D/616G02043

Observacións:

1. A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:

- Solicitaranse en formato virtual e/ou soporte informático
- Realizaranse a través do Campus Virtual, 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 sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais

4. Segundo se recolle 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 prexuizos 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 proporanse 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 axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria

Recomendase ao alumnado, para un aproveitamento óptimo da materia, un seguemento activo das clases así como participar nas distintas actividades e o uso da atención personalizada para a resolución das dúbidas ou cuestións que lle podan xurdir.