



## GUÍA DOCENTE 2024-2025

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Animación Digital
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado en Publicidad y Relaciones Públicas
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Optativa
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Cuarto
<b>SEMESTRE:</b>	Primero
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Ian Amieva Gadsden
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<a href="mailto:ian.amieva@uneatlantico.es">ian.amieva@uneatlantico.es</a>

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Tema 1. Introducción a la Animación.<ol style="list-style-type: none"><li>1. Acercamiento a la noción de Animación.</li><li>2. Tipologías.</li><li>3. El flujo de trabajo de la Animación.</li><li>4. Aplicaciones actuales de la Animación: Cine, TV e Internet.</li></ol></li></ul>

- Tema 2. Evolución y desarrollo histórico de la Animación.
  1. Antecedentes y nacimiento de la animación: las animaciones ópticas.
  2. Las primeras animaciones en película: inicios y experimentación.
  3. La Animación Tradicional y la hegemonía de The Walt Disney Company.
  4. Inicios y desarrollo de la Animación Digital.
  5. Consolidación de la Animación Digital 2D y 3D.
- Tema 3. Principios y Técnicas de la Animación Digital.
  1. Técnicas de Animación Digital.
  2. El diseño del movimiento.
  3. El sonido en la Animación.
- Tema 4. La Animación Digital en 2D
  1. El flujo de trabajo específico de la Animación 2D.
  2. Software de animación 2D.
- Tema 5. La Animación Digital en 3D.
  1. El flujo de trabajo específico de la Animación 3D.
  2. Software de animación 3D.
- Tema 6. Contexto y aplicaciones actuales de la Animación Digital.
  1. Contexto actual y futuro del sector de la Animación Digital.
  2. Últimas tendencias y experimentación.
  3. Futuros campos de aplicación y desarrollo.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1 - Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.



#### COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los estudiantes sean capaces de:

- Dominar conocimientos sobre animación digital para diversos medios audiovisuales e internet.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Identificar los fundamentos de la animación digital y sus usos en la producción de obras audiovisuales y multimedia.
- Reconocer el desarrollo de la animación digital desde sus inicios hasta la actualidad.
- Conocer las técnicas y los recursos informáticos propios para el desarrollo de proyectos de animación digital.
- Adquirir destreza en la aplicación de recursos de animación digital en productos audiovisuales y multimedia.
- Adquirir técnicas para la animación en 3D para la televisión.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo.
- Estudio y análisis de casos.
- Resolución de ejercicios.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos.
- Trabajo autónomo.

#### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas		Horas
<b>Actividades dirigidas</b>	Clases expositivas	12
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	10,5
<b>Actividades supervisadas</b>	Supervisión de actividades	15
<b>Actividades autónomas</b>	Preparación de clases	22,5
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	30
	Trabajo en campus virtual	7,5
<b>Actividades de evaluación</b>	Actividades de evaluación	7,5

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
<b>Evaluación continua</b>	Dos trabajos individuales	30 %
	Un trabajo en grupo	15 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
<b>Evaluación final</b>	Examen teórico-práctico	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria, según corresponda) no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

El alumno que suspenda la asignatura en la convocatoria ordinaria podrá examinarse en la convocatoria extraordinaria, donde se tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas en la Evaluación continua a lo largo del semestre.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 50 % de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

## **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES**

### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Wiley
- Crook, I. y Beare, P. (2017) *Fundamentos del Motion Graphics*. Promopress.
- Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación*. Ediciones de la Flor.
- Sito, T. (2013). *Moving Innovation: A History of Computer Animation*. MIT Press.

### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:**

Las siguientes referencias no se consideran de consulta obligatoria, pero su lectura es muy recomendable para aquellos estudiantes que quieran profundizar en los temas que se abordan en la asignatura.

- Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphics*. Wildside Press.
- Brarda, M.C. (2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*. Gustavo Gili.
- Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Naturart.
- Johnston, O. y Thomas, F. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions
- Rodríguez, A. (2010). *Proyectos de animación 3D*. Anaya Multimedia.
- Roy, K. (2014) *Finish Your Film! Tips and Tricks for Making an Animated Short in Maya*. Routledge.
- Selby, A. (2009) *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón.
- Webster, C. (2006). *Técnicas de animación*. Anaya Multimedia.
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramón.
- Williams, R. (2019) *Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Anaya Multimedia.

### **WEBS DE REFERENCIA:**

- **Manual técnico de Adobe After Effects.** [Le damos la bienvenida a la Guía del usuario de After Effects. \(adobe.com\)](http://adobe.com)
- **Manual técnico de Maxon Cinema 4D.** [Cinema 4D User Guide \(maxon.net\)](http://maxon.net)
- **Animation World Network.** [Animation World Network | Celebrating the Art, Craft and Business of Animation \(awn.com\)](http://awn.com)
- **ArtStation.** [ArtStation - All Channels](http://artstation.com)
- **Motion Design Plus.** [Motion Plus Design \(motion-plus-design.com\)](http://motion-plus-design.com)
- **Motionographer.** [Motionographer® Unexpected Inspiration™](http://motionographer.com)
- **MakeMakeEntertainment.** [MakeMake x Elastic \(makemakeentertainment.com\)](http://makemakeentertainment.com)
- **Doméstika.** [Cursos para creativos | Domestika](http://domestika.com)
- **Behance.** [For You :: Behance](http://behance.net)
- **Motion Design Awards.** [Motion Design Awards](http://motiondesignawards.com)



Universidad  
Europea  
del Atlántico