



UNAM

UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

**Escuela de Ingeniería en Sistemas de  
Información**

**Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos**

# **Guía Docente**

Asignatura: Animación 2D

**MODALIDAD PRESENCIAL**

## ÍNDICE

<a href="#">ÍNDICE</a> .....	2
<a href="#">RESUMEN</a> .....	3
<a href="#">DATOS DEL PROFESORADO</a> .....	3
<a href="#">REQUISITOS PREVIOS</a> .....	3
<a href="#">RESULTADOS DEL APRENDIZAJE</a> .....	4
<a href="#">CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA</a> .....	4
<a href="#">CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</a> .....	5
<a href="#">ACTIVIDADES FORMATIVAS</a> .....	6
<a href="#">EVALUACIÓN</a> .....	6
<a href="#">BIBLIOGRAFÍA</a> .....	8

## RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio
Titulación	Título Universitario Superior en Diseño de Videojuegos
Asignatura	Animación 2D
Carácter	Obligatoria
Curso	1º
Semestre	2
Créditos ECTS	6
Lengua de impartición	Español
Curso académico	2024/2025

## DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Jose María de la Portilla (Txetxu)
Correo Electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

Docente de la Asignatura	Jose María de la Portilla (Txetxu)
Correo Electrónico	txetxu.portilla@pdi.atlanticomedio.es
Tutorías	De lunes a jueves bajo cita previa

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### Competencias

CP05

Desarrollar elementos de interfaces de usuario, adaptándolos a la naturaleza y necesidades del proyecto, ya sea propio o ajeno.

CP06

Generar soluciones afines a la estética, precisión matemática y principios de usabilidad demandados en proyectos de videojuegos y/o animación.

CP10

Aplicar los resultados de aprendizaje adquiridos en el desarrollo de las diferentes asignaturas a la práctica real de la empresa.

### Conocimientos

CN01

Conocer los principios y las teorías relacionadas con la creación de productos digitales, animación y diseño, así como el desarrollo de videojuegos.

CN02

Describir de manera precisa y detallada los procedimientos, y etapas de producción involucrados en el diseño y desarrollo de proyectos de animación y videojuegos.

CN03

Conocer el estado actual de la industria del videojuego, su evolución tecnológica y organizativa, así como su capacidad de adaptación a diferentes contextos.

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1: Historia de la animación

Bloque 2: Los géneros de la animación

Bloque 3: Las fases de la producción audiovisual animada

Bloque 4: Los principios fundamentales de la animación

Bloque 5: Herramientas de animación

## **CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA**

Estos contenidos se desarrollarán por medio del siguiente programa:

Semana 01 - 02

Bloque 1: Historia de la animación

- Inicios del cine.
- Autores destacados.
- Estudios destacados.

Semanas 03 – 07

Bloque 2: Los géneros de la animación

- Animación tradicional, 2d y vectorial. Limitada y full animation.
- Stop motion y sus derivados: pixelación y cut out.
- Rotoscopia.

Semanas 08 - 09

Bloque 3: Las fases de la producción audiovisual animada

- Fases de producción en animación.
- La preproducción en la animación.
- La producción en la animación.
- La postproducción.
- Diferencias en las fases entre una producción 2D, 3D y Stop Motion.

Semanas 10 - 14

Bloque 4: Los principios fundamentales de la animación

- Herramientas de dibujo.
- La línea de tiempo.
- Importando vídeos. Rotoscopia.
- Timing. Animaciones secundarias.
- Animaciones.

Bloque 5: Herramientas de animación

- Retocando timing.
- Gráficos animados.
- Capas guías.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases expositivas teórico prácticas	24	100%
Proyectos Prácticos en el aula	30	80%
Tutorías Grupales y/o Individuales	12	50%
Evaluación	2	100%
Trabajo Autónomo del Alumno	82	0%
Presentación/defensas		100%

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL (%)
Realización de Trabajos y Prácticas	50
Pruebas de evaluación teórico prácticas	40
Asistencia y participación activa.	10

### Sistemas de evaluación

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

### Criterios de Calificación

Se aplicará el sistema de evaluación continua, donde se valorará de forma integral los resultados obtenidos por el estudiante, mediante los criterios de evaluación indicados, siempre que, el alumno haya asistido, como mínimo, **al 80% de las clases.**

En el caso de que los alumnos asistan a clase en un porcentaje inferior al 80%, el alumno no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria.

Si el alumno no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el alumno no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá el porcentaje correspondiente a la calificación obtenida en la prueba.

Los alumnos podrán examinarse en convocatoria extraordinaria atendiendo al mismo sistema de evaluación de la convocatoria ordinaria.

## BIBLIOGRAFÍA

### Básica

- The Animators Survival Kit, Expanded Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators by Richard Williams