



GUÍA DOCENTE

PRODUCCIÓN DIGITAL

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Producción Digital
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Técnicas de Creación Digital
Curso:	2
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Lourdes Villagómez Oviedo/lourdes.villagomez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta Materia proporciona al alumno el conocimiento de los procedimientos, las técnicas y herramientas artísticas digitales para la creación de personajes y entornos digitales, usando las técnicas de modelado para su representación tridimensional en entornos virtuales y las de texturizado y shading para la simulación de la representación de las texturas y materiales del objeto o personaje digitales propios del ámbito de la animación. En la materia de técnicas de creación digital el estudiante adquiere también los conocimientos y competencias necesarias para crear contenidos narrativos, aplicando lo aplicando los principios del lenguaje audiovisual a un entorno de cámaras y elementos 3D, así como a su iluminación y composición digital.

Descripción de la asignatura

La asignatura pretende dotar al alumno de una visión global del proceso de producción de una película de Animación 3D, haciendo un recorrido desde la creación de la idea y del guión, pasando por todos los procesos de animación hasta que finalmente la película se exhibe en la pantalla del cine. Los contenidos de la asignatura profundizan en clarificar los conceptos básicos de cada una de las fases de la producción de un largometraje de animación 3D y en la aplicación de dichos contenidos en casos prácticos reales.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG11 - Conocer el marco legal de las profesiones asociadas a la titulación

CG3 - Participar en la gestión de proyectos ligados a los procesos de diseño y desarrollo de un producto digital

CG7 - Conocer los recursos de empleabilidad de las profesiones asociadas a la titulación.

CG8 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG9 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

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

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

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT1 - Conocer la definición y el alcance, así como poner en práctica los fundamentos de las metodologías de gestión de proyectos de desarrollo tecnológico.

CT2 - Conocer los principales agentes del sector y el ciclo de vida completo de un proyecto en desarrollo y comercialización de contenidos digitales

CT4 - Actualizar el conocimiento adquirido en el manejo de herramientas y tecnologías digitales en función del estado actual del sector y de las tecnologías empleadas.

CT5 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE17 - Usar las técnicas de texturizado para aplicar materiales a modelos 3D

CE4 - Representar tridimensionalmente formas y espacios usando las técnicas esenciales del modelado tanto tradicionales como digitales.

CE7 - Crear piezas audiovisuales aplicando los principios de composición, narrativa audiovisual y animación de gráficos a la realización, planificación, edición y postproducción de secuencias y planos.

CE9 - Usar las técnicas del modelado para la representación tridimensional de las formas a partir de un diseño

CE11 - Utilizar la teoría, las técnicas y las herramientas asociadas a la iluminación, el renderizado y la composición.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Identificar el impacto de los nuevos medios digitales en la sociedad actual.
- Manejar con soltura herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, modelados y obras artísticas.
- Emplear diversas técnicas de expresión artística tales como el dibujo, el modelado en 3d y la postproducción para la generación de contenidos digitales.
- Modelar objetos o figuras con diferentes técnicas ya sean digitales o tradicionales.
- Representar objetos y espacios en 3D a través del modelado, texturizado, iluminación y renderizado digital.
- Aplicar las técnicas básicas del modelado digital a la creación de objetos, figuras y entornos 3D con mallas de modelado limpias y optimizadas.
- Manejar la interacción entre distintos materiales y sistemas de iluminación en entornos de creación 3D y 2D.
- Crear ambientes con un alto grado de verosimilitud mediante la utilización de capas, alfas y otras técnicas básicas de composición digital.
- Identificar los requisitos de software y hardware necesarios para la iluminación, el renderizado y la composición.
- Aplicar las texturas y shaders requeridos de forma convincente y acorde a las necesidades de la producción en las diversas partes de una escena de animación 3D como los sets, los objetos o los personajes.
- Aplicar los fundamentos del lenguaje visual al entorno digital.
- Adaptar las reglas antropométricas y de proporción empleadas en otras artes como la arquitectura o la pintura para la recreación de un paisaje virtual.

CONTENIDO

- Introducción a la industria de la animación: principales actores y modelos de explotación.

- Procesos de producción para la creación de contenidos de animación.
- Perfiles profesionales en un estudio de animación.
- Planificación y seguimiento de la producción.
- Formatos y target comercial de los proyectos.
- Introducción a la financiación de proyectos de animación.

TEMARIO

Tema 1. Introducción a la propiedad intelectual

Concepto de autor

Tipos de obra

Obra original y obra derivada

Derechos morales y derechos de explotación

La protección de la obra: tradición europea vs anglosajona

Copyright y otros tipos de licencias

Tema 2. Los procesos de producción

El proceso de producción en animación 3D

El proceso de producción en animación 2D

El proceso de producción en VFX

Procesos de postproducción: laboratorio, sonorización y mezclas

Tema 3. Estructura de un estudio de animación

El productor y el director

El equipo de producción

Departamentos: estructura y composición

Tema 4. Control y planificación de la producción

Desglose del guion

Presupuestos

Plan de producción

Seguimiento y control de la producción

Comunicación dentro del estudio

Shotgrid

Tema 5. Contenido adicional

Pitching audiovisual

Vías de financiación

CVs y contratación de profesionales

Liderazgo y gestión de equipos creativos

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	12	12
<i>Clases Prácticas</i>	15	15
<i>Tutorías</i>	3	1
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	19	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	24	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	2	2

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1-2 semanas

Tema 2-4 semanas

Tema 3-1 semanas

Tema 4-3 semanas

Tema 5-3 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	40	40
<i>Prueba Objetiva</i>	50	50

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La asistencia a clase, la participación activa y la subida individual de los trabajos y actividades realizados en clase contarán como participación.

La prueba objetiva será el Proyecto Final, que se presentará al profesor durante el período de evaluación final.

“Toda detección de plagio, copia o uso de malas prácticas (como puede ser el uso de IAs) en un trabajo o examen implicará el suspenso de ese trabajo con un cero, el reporte al claustro y coordinador académico y la aplicación de la normativa vigente, lo que puede conllevar penalizaciones muy serias para el alumno.”

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo.

Solo es posible exceder el plazo por 10 minutos para las actividades principales. Pasado ese tiempo, el trabajo se considerará como no entregado y se calificará con un 0. Para las actividades de participación, cualquier retraso tendrá una penalización, calificándose por debajo del 50%. Si el retraso es de más de 24 horas, no se considerará para evaluación.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Winder, Catherine. Producing Animation, 2nd edition. Focal Press. (Oxford, 2011).

Bibliografía recomendada:

Catmull, Ed, Creativity, Inc.: Overcoming the Unseen Forces That Stand in the Way of True Inspiration, Random House (New York, 2014)

Eisner, Michael, Schwartz, Tony Work in Progress: Risking Failure, Surviving Success, Hyperion Books, (New York, 1999)

Masters, Kim, The keys to the kingdom Harper Paperworks, (New York, 2001) Stewart, James R., Disneywar Simon & Schuster (New York, 2006)

Epstein, Edward Jay, The Hollywood economist. The Hidden Financial Reality Behind the Movies, Melville House, (New York, 2010)

Dunlop, Renee, Production Pipeline Fundamentals for Film and Games, Focal Press (London, 2014)

Thomas, Bob, Building a company, Roy O. Disney and the Creation of an Entertainment Empires. Disney Editions, (New York, 1998)

Thomas, Bob, Walt Disney, an American original Disney Editions, (New York, 1994)

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Teórica

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Excel, Word, Power Point, Microsoft Project, Shotgrid