



GUÍA DOCENTE

DESARROLLO DE PROYECTOS 2D

GRADO EN ANIMACIÓN

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Desarrollo de Proyectos 2D
Titulación:	Grado en Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Animación 2D
Curso:	3
Cuatrimestre:	1
Carácter:	OBM
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Samuel Viñolo Locubiche/samuel.vinolo@u-tad.com Rubén Sánchez Trigos/ruben.sanchez@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Los estudiantes que cursen la Mención en Animación 2D deberán cursar esta materia. Esta materia, como parte de la mención en Animación 2D se centra en el desarrollo de la técnica de animación 2D, desde el layout 2D, a la animación 2D, el clean up o el ink and paint y composición 2D, como complemento a la formación común en técnicas 2D del grado en sus contenidos obligatorios. De esta forma los alumnos podrán adquirir cierta intensificación de sus conocimientos a nivel de grado en una técnica en la que se precisa un uso intensivo del dibujo para la creación de contenidos, ya sea mediante herramientas digitales o tradicionales.

Descripción de la asignatura

La asignatura de Desarrollo de proyectos plantea al estudiante la concepción de un proyecto de cortometraje de animación desde su inicio: ideación, concepción del universo narrativo y visual, guionización y materiales de marketing.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Aplicar los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en la representación de contenidos digitales.

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

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

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

CE16 - Conocer los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir efectos visuales en un proyecto audiovisual

CE5 - Aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos.

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la representación de imágenes.

CE2 - Conocer y aplicar los fundamentos de la fotografía, sus elementos de composición visual y el valor expresivo de la iluminación.

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.

CE8 - Aplicar el dibujo técnico a la representación de piezas o de espacios.

CE10 - Realizar imágenes con un alto nivel de acabado utilizando las herramientas más adecuadas para el proyecto del que forma parte.

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

ESPECÍFICAS DE LA MENCIÓN

CE2D1: Reflejar el carácter de los personajes a través de la animación 2D de sus expresiones, movimiento y poses características.

CE2D2: Integrar fondos y personajes animados en 2D en un plano utilizando las técnicas de composición y layout 2D.

CE2D3: Aplicar técnicas de Ink & Paint digital a la creación de personajes y fondos animados en 2D.

Resultados de aprendizaje

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

- Utilizar el lenguaje visual a las diferentes técnicas de animación para transmitir ideas.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Conocer los principios físicos que gobiernan los colores para su utilización dramática y narrativa.
- Utilizar con conocimiento de sus principios físicos la luz como un elemento narrativo y dramático en la creación de imágenes fotográficas.
- Dominar las leyes básicas de la animación tanto en entornos tradicionales como digitales.
- Recrear movimientos fluidos para generar animaciones verosímiles en personajes y objetos.
- Aplicar el lenguaje audiovisual para crear narrativas.
- Representar en un plano bidimensional un espacio u objeto tridimensional según los sistemas de representación.
- Manejar la interacción entre distintos materiales y sistemas de iluminación en entornos de creación 3D y 2D.
- Programar elementos en una escena 2D o 3D para la simulación de efectos visuales o y la optimización técnica y automatización de las escenas.
- Planificar los estudios de expresión de personajes de una producción de animación 2D.
- Aplicar las poses clave y las físicas básicas necesarias en la animación de un personaje de animación 2D.

- Diseñar el acting de los personajes con atención a los códigos de la pantomima, el lenguaje no verbal, el análisis del subtexto, los diálogos y la interacción entre personajes.
- Gestionar las interdependencias entre las fases de rough animation, tie down, clean-up e intercalación en proyectos de animación 2D.
- Integrar de manera convincente las partículas y efectos atmosféricos creados mediante diseños o dibujos 2D en las fases de postproducción de animación 2D.
- Corregir el color e igualar las tonalidades de las distintas capas de una composición de animación 2D.
- Utilizar técnicas de control de cámara 2D como soporte de una producción de animación 2D.
- Aplicar técnicas de perspectiva atmosférica en la construcción de ambientes y fondos de animación 2D.
- Determinar el sombreado de los elementos que integran una escena de animación 2D.
- Generar efectos de iluminación mediante técnicas de pintura digital aplicadas a personajes y fondos en 2D.
- Planificar el proceso de coloreado de fotogramas clave de una escena.
- Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma en nuevas técnicas y herramientas de la profesión de un animador.

CONTENIDO

- Procesos de trabajo en preproducción 2D
- Producción y gestión de proyectos de animación 2D
- Desarrollo de ideas, guion y narrativa
- Desarrollo del Storyboard y animática
- Estilo visual: desarrollo, investigación y selección del estilo visual 2D
 - o Diseño de personajes y hojas de modelo
 - o Diseño de props, entornos y efectos visuales
- Principales actores en la industria de la animación 2D

TEMARIO

1-Trabajos de desarrollo de un cortometraje de animación:

Inspiración y búsqueda de ideas

Desarrollo de guion

2- La presentación (pitch) de animación

Textos para definir nuestro proyecto.

Descripción del estilo visual

Elaboración de un discurso para la defensa de nuestro proyecto ante un comité seleccionador de ideas.

3- Producción en proyectos de animación:

Formación de equipo

Desglose de guion y cuotas

4 - Procesos de preproducción y desarrollo de un cortometraje de animación:

Storyboard y desarrollo de la animática

Dirección artística de un corto de animación:

I+D y la elección de estilo

Referencias visuales: Moodboard

Concepción del diseño de personajes

Hojas de modelo

Concepts de ambiente

Seguimiento de los procesos de preproducción: Dailies

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	22	22
<i>Clases Prácticas</i>	34	34
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	35	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	51	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

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

Inspiración, creatividad y trabajo sobre una idea inicial. Primer pitch. 1-5 semanas

Desarrollo de los proyectos seleccionados. 6-15 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>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	60

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>	50	50
<i>Prueba Objetiva</i>	40	40

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Calificación numérica entre 0 y 10, siendo 5 el mínimo exigido.

Se requiere tener el 100% de las memorias para aprobar la asignatura.

Durante el curso tienen lugar dos presentaciones (pitch), el primero individual y el segundo grupal. Los resultados de los pitches son votados por alumnos y un comité formado por profesores y profesionales externos.

En el proyecto individual será necesario aportar:

- Material gráfico / escrito (guion) generado para el proyecto
- Material de la presentación (vídeo, PPT) Si fuera necesario, se te puede solicitar incluir los archivos originales, los bocetos, etc. para poder demostrar que es tu trabajo. En caso de no hacerlo, suspenderás la asignatura.

El proyecto no irá vinculado a una técnica en particular ya que esta podrá acabarse siendo tomada por otra clase, por lo que se trabajarán sobre todo aspectos narrativos.

En el proyecto grupal será necesario aportar:

- Material de arte generado por cada alumno para el proyecto (individual)
- Guion definitivo
- Hojas de modelo
- Storyboard
- Animática
- Presentación (vídeo, PPT)

Una vez que empieces a hacer el trabajo en grupo, tendrás que mostrar tu trabajo cada semana al profesor en clase para revisar lo que estás haciendo. En caso de no mostrar nada de forma reiterada, podrías suspender la asignatura.

De la votación del segundo pitch se escogerá el único proyecto que será el que el grupo trabajará en las asignaturas Proyectos III y Proyectos IV. El metraje del proyecto irá en función de la cantidad de alumnos por clase (5 alumnos x 1 minuto).

Debido a que uno de los objetivos principales de la asignatura es trabajar de forma colaborativa, se puede producir la situación de que un alumno pueda suspender la asignatura, independientemente del resto de sus compañeros y de la situación del proyecto. Estos casos son:

El/la alumno/a en cuestión no se implica, no se reúne con sus compañeros, no responde las comunicaciones y peticiones enviadas por estos, no realiza las tareas a tiempo, no viene nunca por clase y no colabora con el resto.

El/la alumno/a en cuestión dificulta y obstaculiza el trabajo de sus compañeros, toma decisiones no consensuadas o sin consultar y mantiene una actitud excesivamente individualista.

Es crucial realizar las entregas dentro de plazo. Se darán 10 minutos de cortesía en los que la entrega se considera realizada a tiempo. Pasado ese tiempo, se podrán entregar trabajos en un máximo de 24 horas tras la fecha marcada, pero con una penalización sobre la nota que será determinada por el profesor. No se admitirá ninguna entrega pasadas esas 24 horas.

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.

En la Evaluación Extraordinaria será necesario reentregar las partes suspensas, incluyendo las memorias, el trabajo pendiente, así como las presentaciones suspensas o no realizadas. La convocatoria extraordinaria es obligatoria para todos los estudiantes que no se presenten al pitch inicial y/o pitch final e implica la entrega de toda la documentación evaluable durante el curso de todas las partes que tenga pendientes de evaluar: guion y presentación de pitch inicial, guion, WIP de storyboard y desarrollo visual, animática y guion y presentación de pitch final incluyendo biblia de desarrollo. Además, el examen constará de pitch final del proyecto más prueba objetiva.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

CANTOR, Jeremy; VALENCIA, Pepe (2004): Inspired 3D Short Film Production. PremierPress, Thomson Course Technology.

RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ, Alberto (2010): Proyectos de animación 3D. Anaya Multimedia.

Bibliografía recomendada

BROWN, Blain (2016): Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors: Volume 3. Routledge.

COTTE, Olivier (2007): Secrets of Oscar-winning Animation: Behind the scenes of 13 classic short animations. Focal Press.

SULLIVAN, Karen (2008): Ideas for the Animated Short with DVD: Finding and Building Stories. Focal Press.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Cintiq

Materiales:

Pantalla - Pizarra digital, Ordenado personal

Software:

Shotgrid VR, Autodesk Maya, Toon Boon Harmony, Adobe