

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Animación Técnicas Clásicas
<b>Titulación</b>	Grado en Animación
<b>Escuela/ Facultad</b>	Arquitectura, ingeniería y diseño - Campus Creativo
<b>Curso</b>	1º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	Presencial/Virtual
<b>Semestre</b>	1º
<b>Curso académico</b>	2025/2026
<b>Docente coordinador</b>	Marta Gil Soriano
<b>Docente presencial</b>	Marta Gil Soriano
<b>Docente online</b>	Daniel Rodríguez Palacios

## 2. PRESENTACIÓN

Conocimiento de las técnicas clásicas de animación 2D y captura en stop motion o pixilación. El estudiante conocerá el fenómeno de la persistencia de la visión y su aplicación en animación.

En esta materia aprenderemos los conceptos básicos y fundamentos de la animación 2D tradicional realizada frame a frame. También estudiaremos otras técnicas como la rotoscopia, la animación en papel o el stop motion. Se llevará a cabo la asignatura desde un modelo práctico dónde se aprenderán estos conceptos mediante la realización de ejercicios en clase.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- 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.

**Competencias generales:**

- CG1: Capacidad para representar de manera gráfica una idea o tema de forma creativa y original.
- CG3: Capacidad para detectar y adquirir nuevos conocimientos y tendencias aplicados a la animación respecto a la necesaria actualización profesional.

**Competencias transversales:**

- CT05: Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, para utilizar los conocimientos adquiridos en el ámbito académico en situaciones lo más parecidas posibles a la realidad de la profesión para la cual se están formando.
- CT08: Gestión de la información: Capacidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- CT13: Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- CT14: Innovación-Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añaden valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- CT16: Toma de decisiones: Capacidad para realizar una elección entre las alternativas o formas existentes para resolver eficazmente diferentes situaciones o problemas.

- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

**Competencias específicas:**

- CE01 Conocimiento de los principios clásicos de la animación y de los fundamentos teórico-prácticos de física aplicada al movimiento dentro de una animación.
- CE02 Conocimiento de las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales animados.
- CE11 Conocimiento para aplicar los principios tradicionales de animación a la animación digital de personajes y otros elementos y/o a la creación de efectos visuales.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Definir las características del modo de trabajo en red y los protocolos de comunicación e interacción necesarios para la realización de un proyecto de animación, valorando los equipos técnicos y humanos que intervienen en los distintos tipos de proyectos.
- RA2: Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 2D o 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.
- RA3: Realizar la captura de movimiento u otras técnicas en 2D o 3D, valorando la utilización de las herramientas físicas o virtuales pertinentes.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT5, CT8,CT13, CT14, CT16,CT18 CG1, CG3 CE01, CE02, CE11	<b>RA1:</b> Definir las características del modo de trabajo en red y los protocolos de comunicación e interacción necesarios para la realización de un proyecto de animación, valorando los equipos técnicos y humanos que intervienen en los distintos tipos de proyectos.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT5, CT8,CT13, CT14, CT16,CT18	<b>RA2:</b> Animar fotogramas sobre superficie física o por ordenador en 2D o 3D a partir de la interpretación del guion, para conseguir la

CG1, CG3 CE01, CE02, CE11	expresividad requerida, aplicando técnicas de dibujo y animación y analizando características expresivas.
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT5, CT8, CT13, CT14, CT16, CT18 CG1, CG3 CE01, CE02, CE9, CE10, CE11	<ul style="list-style-type: none"> <li>RA3: Realizar la captura de movimiento u otras técnicas en 2D o 3D, valorando la utilización de las herramientas físicas o virtuales pertinentes.</li> </ul>

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en cinco unidades de aprendizaje a través de las que se verán los principios básicos de la animación y se estudiarán diferentes técnicas clásicas como la animación en papel, la rotoscopia, el cut-out o el stop motion.

### Animación tiempo y espacio

#### Principios básicos de animación clásica I

#### Rotoscopia

#### Principios básicos de la animación clásica II

#### Otras técnicas

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

### Modalidad presencial:

- Clase magistral
- Aprendizaje basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

### Modalidad virtual:

- Clase magistral a través de Web Conference
- Aprendizaje basado en Proyectos (PBS)
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h.
Exposición de trabajos	12,5 h.
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h.
Investigaciones y proyectos	12,5 h.
Trabajo autónomo	19 h.
Actividades en talleres y/o laboratorios	6 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	23 h.
Pruebas de evaluación presenciales	2 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

### Modalidad a distancia:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	12,5 h.
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	50 h.
Exposición de trabajos	12,5 h.
Trabajo en grupo de carácter integrador	12,5 h.
Investigaciones y proyectos	12,5 h.
Trabajo autónomo	19 h.
Actividades en talleres y/o laboratorios	6 h
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	23 h.
Pruebas de evaluación presenciales	2 h
<b>TOTAL</b>	<b>150 h.</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	20%
Entrega y/o presentación de trabajos	40%
Proyectos mediante evaluación continua	40%

### Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de conocimiento	60%
Entrega y/o presentación de trabajos	20%
Proyectos mediante evaluación continua	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

No se aceptarán trabajos fuera de la fecha de entrega establecida en la tarea de canvas. Tampoco se podrán aceptar trabajos via mail.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

En la modalidad presencial, para tener derecho a la evaluación en convocatoria ordinaria será necesario tener una asistencia superior al 75%, es decir no tener una cantidad de faltas de asistencia que superen el 25% sobre el total de clases de la asignatura.

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba de conocimientos y trabajo final, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de las pruebas de conocimiento finales, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como obligatorias deberán tener al menos una nota de 4,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 y será necesario presentarse a la convocatoria extraordinaria para superar la asignatura.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual a 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba de conocimientos y trabajo final, para poder superar la asignatura.

En las actividades que no formen parte de las pruebas de conocimiento finales, deberás obtener una calificación mayor o igual que 4 (media ponderada de todas ellas) para poder superar la asignatura.

Todas las actividades marcadas como troncales deberán tener al menos una nota de 4,0 para poder superar la asignatura.

En caso de no llegar a los mínimos exigidos, la nota final será como máximo un 4,0 o si es inferior, la media ponderada de la asignatura.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
01. Actividad 1. Multi Animator Project con rotoscopia	Semana 2-6
02. Actividad 2. Proceso de animación tradicional	Semana 7-11
03. Actividad 3. Stop motion y cut-out bajo cámara	Semana 12-15
04. Actividad 4. Trabajo final	Semana 16
05. Examen final	Semana 16

### Modalidad a distancia:

Actividades evaluables	Fecha
01. Actividad 1	Semana 5
02. Actividad 2	Semana 8
03. Actividad 3	Semana 12
04. Actividad 4	Semana 15
05. Reel	Semana 16
06. Prueba de conocimientos	Semana de exámenes

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Williams, R. (2002). *The animator's survival kit*. London: Faber and Faber.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1981). *The illusion of life: Disney Animation*. Italia: Disney editions.
- Whitaker, H. y Halas, J. (2009). *Timing for animation*. Oxford: Elsevier.
- Hart, C. (1997). *How to Draw Animation*. New York, NY: Watson-Guptill Publications.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.