



## GUÍA DOCENTE 2025-2026

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Animación Digital		
PLAN ESTUDIOS:	DE	Grado en Comunicación Audiovisual	
FACULTAD:	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades		
CARÁCTER ASIGNATURA:	DE	LA	Obligatoria
ECTS:	6		
CURSO:	Cuarto		
SEMESTRE:	Primero		
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	EN	QUE	SE Castellano
PROFESORADO:	Ian Amieva Gadsden		
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	<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.<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Acercamiento a la noción de Animación.</li><li>1.2. Tipologías.</li><li>1.3. El flujo de trabajo de la Animación</li><li>1.4. Aplicaciones actuales de la Animación: Cine, TV e Internet.</li></ul></li><li>• Tema 2. Evolución y desarrollo histórico de la Animación.<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Antecedentes y nacimiento de la animación: las animaciones ópticas.</li></ul></li></ul>



- 2.2. Las primeras animaciones en película: inicios y experimentación.
- 2.3. La Animación Tradicional y la hegemonía de The Walt Disney Company.
- 2.4. Inicios y desarrollo de la Animación Digital.
- 2.5. Consolidación de la Animación Digital 2D y 3D.
- Tema 3. Principios y Técnicas de la Animación Digital.
  - 3.1. Técnicas de Animación Digital.
  - 3.2. El diseño del movimiento.
  - 3.3. El sonido en la Animación.
- Tema 4. La Animación Digital en 2D
  - 4.1. El flujo de trabajo específico de la Animación 2D.
  - 4.2. Software de animación 2D.
- Tema 5. La Animación Digital en 3D.
  - 5.1. El flujo de trabajo específico de la Animación 3D.
  - 5.2. Software de animación 3D.
- Tema 6. Contexto y aplicaciones actuales de la Animación Digital.
  - 6.1. Contexto actual y futuro del sector de la Animación Digital.
  - 6.2. Últimas tendencias y experimentación.
  - 6.3. Futuros campos de aplicación y desarrollo.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.
- CG5. Capacidad para emprender iniciativas con autonomía.
- CG6. Capacidad para asumir un compromiso ético en la práctica profesional.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CE14 - 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 orientado a Proyectos
- 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
Actividades dirigidas	Clases expositivas	7,5
	Clases prácticas	15
	Seminarios y talleres	15
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7,5
	Tutorías (individual / en grupo)	7,5
Actividades autónomas	Preparación de clases	15
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	30
	Trabajo en campus virtual	15
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7,5

El primer día de clase, el profesor/a proporcionará información más detallada al respecto.



## SISTEMA DE EVALUACIÓN

### CONVOCATORIA ORDINARIA:

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

	Actividades de evaluación	Ponderación
Evaluación continua	Un trabajo individual	30 %
	Un trabajo individual o en grupo	15 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	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.

### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase 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.  
<https://helpx.adobe.com/es/after-effects/user-guide.html>
- Manual técnico de Maxon Cinema 4D. [Cinema 4D User Guide \(maxon.net\)](http://www.maxon.net)
- Animation World Network. <https://www.awn.com/>
- ArtStation. [ArtStation - All Channels](https://www.artstation.com/)
- Motion Design Plus. [Motion Plus Design \(motion-plus-design.com\)](http://www.motion-plus-design.com)
- Motionographer. [Motionographer® Unexpected Inspiration™](http://www.motionographer.com)
- MakeMakeEntertainment. [MakeMake × Elastic \(makemakeentertainment.com\)](http://www.makemakeentertainment.com)
- Doméstika. [Cursos para creativos | Domestika](https://www.domestika.com)
- Behance. [For You :: Behance](https://www.behance.net)
- Motion Design Awards. [Motion Design Awards](http://www.motiondesignawards.com)

#### OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

- Iwerks, L. (Productora y Directora) documental]. Leslie Iwerks Productions.