



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN.

Titulación: GRADO EN ARTE PARA VIDEOJUEGOS.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Alex Morgan Quintana.

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje de Fundamentos de la animación y expresiones cinematográficas.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Contenidos (CON)	CO1	Identificar los principios del lenguaje y de la narrativa en relación con los medios audiovisuales y su especificidad cultural.
	CO6	Utilizar los conceptos y aplicar las herramientas y técnicas que permiten introducir música, efectos sonoros y visuales en un proyecto digital.
	CO12	Identificar el contexto socio-cultural e histórico que hace posibles discursos artísticos determinados.
Habilidades (COM)	C1	Utilizar la crítica y autocrítica respaldadas por actitudes coherentes con las concepciones éticas y deontológicas.
	C2	Utilizar la metodología básica de investigación de las fuentes, el análisis y la interpretación para conseguir la integración del conocimiento en un trabajo académico.
	C6	Expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color, iluminación y espacio en los entornos digitales.
Destrezas (H)	H4	Comunicar de forma clara y concisa, a todo tipo de audiencias, conocimientos, ideas, soluciones, datos, etc. en el ámbito del estudio.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	H5	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.
--	----	--

Contenido de la Asignatura

1. Estética Audiovisual y Lenguaje Cinematográfico.
 - 1.1 Planos y encuadres.
 - 1.1.1 Movimiento.
 - 1.1.2 Montaje (Continuidad y secuencia).
 - 1.1.3 Dirección de arte y fotografía.
 - 1.1.4 Significados e Interpretaciones.
 - 1.2 Principios básicos de la animación.
 - 2.1 Animación 2D “frame by frame”.
 - 2.2 Timing y Spacing.
 - 2.3 Appeal (Exagaretion, Squash & Stretch, Secondary Action).
 - 2.4 Overlapping y Follow Through.
 - 2.5 Técnicas de animación limitadas.
3. Otras técnicas.
 - 3.1 Stop-Motion.
 - 3.2 Rotoscopia.
 - 3.3 Animación 2D en videojuegos.
 - 3.3.1 Pixel Art.
 - 3.3.2 Tweening (Spine & Inverse Kinematic).

(*El contenido desarrollado está disponible en la Programación Docente de la asignatura publicada en el Campus Virtual de la Universidad)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudio de casos.
MD3	Aprendizaje basado en problemas.
MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo.
MD6	Tutorías.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	22	100
AF2: Clase prácticas.	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	100
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	50	0
AF6: Pruebas de evaluación.	6	100
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante.	0	10
SE2 Evaluación de trabajos.	0	40
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes.	50	100

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

del curso.

- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.
- DURAN, J. Estética del cine. Para el video game artist. Barcelona: Escola de Noves Technologies Interactives - Universitat de Barcelona, 2019.

Bibliografía Complementaria

- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIÉS, M., i VERNET, M. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós, 1996.
- MERCADER, A., i SUÁREZ, R. Puntos de encuentro en la iconosfera. Interacciones en el audiovisual. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2013

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados¹

- <https://www.animationmentor.com/>
- <https://11secondclub.com/>
- <https://cgmasteracademy.com>
- <https://gdcvault.com/>
- <https://polycount.com/>
- <https://learn.unity.com/>

¹ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.