



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN.

Titulación: GRADO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS.

Carácter: OPTATIVA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 3º

Distribución temporal: 2º SEMESTRE.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Presentación de la asignatura:

En esta asignatura se busca el aprendizaje de los fundamentos del movimiento animado, aplicando principios de animación tradicional a contextos 2D, stop-motion y animación interactiva en videojuegos, con especial énfasis en timing, espaciado, peso y atractivo visual.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos y Contenidos (CON)	CM1	Conocer y aplicar las técnicas de modelado en 2D y 3D de escenarios.
	CM2	Comprender las técnicas de iluminación digital.
	CM3	Comprender los principios de la animación en 3D.
	CM4	Reconocer y aplicar el proceso, las técnicas y las herramientas del modelado y esculpido 3D de personajes para su animación.
	CM5	Identificar y analizar el proceso de texturización de modelos 3D y aplicar dicho proceso mediante el uso herramientas digitales.
	CM6	Reconocer el proceso de diseño y desarrollo de un personaje, desde su conceptualización hasta el arte final, pasando por la realización de bocetos, representaciones, posturas, color, etc.
	CM7	Identificar las técnicas básicas del dibujo y el diseño gráfico y ser capaz de aplicarlas para transmitir de forma efectiva y con suficiente calidad técnica un mensaje o una idea a

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

		través del contenido visual.
	CM8	Identificar y analizar el proceso de texturización de modelos 3D y aplicar dicho proceso mediante el uso herramientas digitales.
Competencias (COM)	C1	Emplear el lenguaje y las herramientas gráficas para modelar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
	C4	Diseñar y construir aplicaciones multimedia y de entretenimiento interactivo que utilicen técnicas de los sistemas en red e inteligentes.
	COM1	Interpretar los principios de la escultura digital y su impacto en la calidad y eficiencia del modelo.
	COM2	Analizar la importancia de la luz y los efectos de iluminación y aplicarla en la creación de escenas realistas.
	COM3	Emplear herramientas artísticas para la creación de animaciones.
	COM4	Diseñar animaciones de personajes y escenarios en 2D y 3D.
	COM5	Gestionar proyectos.
	COM6	Crear contenido artístico digital para aplicaciones de realidad virtual.
	COM7	Demostrar la viabilidad y adecuación de diseños artísticos mediante la implementación de prototipos.
Habilidades y Destrezas (H)	H1	Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión.
	H4	Valorar la repercusión social y medioambiental de las soluciones aportadas a través de los diferentes proyectos diseñados.
	H5	Adaptarse al cambio y enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura

- Principios básicos de la animación tradicional.
- Timmings, spacing, weights, overlapping, appelling.
- Animación 2D tradicional (frame a frame).
- Animación stopmotion y rotoscopia.
- Animación 2D con cinemática inversa.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

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

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica.	19	100
AF2: Clase prácticas.	16	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	19	50
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	3	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	91	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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	5
SE2 Evaluación de trabajos	10	35
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	50	70

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

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con dos convocatorias/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.
- No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.
- 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 con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor responsable mediante un correo electrónico.
- 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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 estudiantado 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:
 - 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%, una vez realizado el análisis del docente, no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Blair, P. (2020). Cartoon Animation: The Collector's Series. Walter Foster Publishing.
- Cooper, J. (2021). Game anim: video game animation explained. Crc Press.
- Williams, R. (2002). The Animator's Survival Kit. Faber & Faber.

Bibliografía Complementaria

- Priebe, K. A. (2007). The art of stop-motion animation. Course Technology PTR.
- Priebe, K. A., & Selick, H. (2011). The advanced art of stop-motion animation. Cengage Learning PTR.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Santos Criollo, P. E. (2022). El storyboard y la animática como herramientas en la animación 2D y 3D.
- Shaw, S. (2012). Stop motion: craft skills for model animation. CRC Press.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

- 80 Lv – Portal Web. <https://80.lv/>
- Game Developer – Portal Web. <https://www.gamedeveloper.com/>
- GDC Vault – Portal Web. <https://gdcvault.com/>