



GUÍA DOCENTE 2026-2027  
**Técnicas de animación 2D**

**1. Denominación de la asignatura:**

TÉCNICAS DE ANIMACIÓN 2D

**Titulación**

Grado en diseño de Videojuegos

**Código**

8362

**2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:**

Historia, geografía y comunicación

**3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :**

Por determinar

**3.b Coordinador/a de la asignatura**

Daniel C. Narváez Torregrosa

**4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:**

3º curso, 1º semestre

**5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)**

Obligatoria

**6. Número de créditos ECTS de la asignatura:**

6 ects



## 7. Competencias // Resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS BÁSICAS:

CB1 - Que los/as 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/as 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/as 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/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

### COMPETENCIAS GENERALES:

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG03 - Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar documentos que tengan por objeto definir, planificar, especificar, resumir proyectos en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG04 - Capacidad para dirigir y liderar las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática, videojuegos y sistemas multimedia comprendiendo los criterios de calidad que rigen dichas actividades investigadora y profesional.

CG05 - Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG06 - Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación y código ético necesario para la labor profesional en el sector de los videojuegos y medios digitales.

\*CG09 - Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el sector de los videojuegos y los medios digitales, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 3.2.

CG10 - Capacidad de trabajo en grupos multidisciplinares propios del ámbito de los videojuegos, siendo capaz de comunicarse, dirigir y comprender las necesidades de otros miembros del equipo con perfiles distintos.

CG14 - Conocimiento y comprensión de 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.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

\*CG16 - 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.

CG17 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### COMPETENCIAS TRANSVERSALES:

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT03 - Capacidad de resolución eficaz y eficiente de problemas, demostrando principios de originalidad y autodirección.

CT04 - Capacidad de razonamiento crítico, análisis y síntesis.

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT06 - Desarrollo de aprendizaje y trabajo autónomo. Formación continua y permanente.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

\*CE-COM 10 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los videojuegos y los sistemas multimedia.

CE-COM 11 - Capacidad de diseñar e implementar herramientas de modelado, representación y animación de objetos, elementos y personajes virtuales en 2/3D.

CE-COM 12 - Capacidad de diseñar formatos considerando las características, funcionalidades y estructuras del sistema en el que se van a utilizar.

\*Competencia/Contenido de sostenibilización curricular



## 8. Programa de la asignatura

| 8.1- Objetivos docentes                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender cómo se percibe el movimiento y de qué manera se puede simular.</li><li>• Aprender las técnicas de animación 2D y saber aplicarlas: Técnicas y procesos de animación por sprites y por interpolación. Animación de personajes y escenarios por paralaje.</li></ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <p style="text-align: center;"><b>Técnicas de animación 2D</b></p> <p><b>1. Introducción a la técnica de animación</b></p> <p>1.1. Stop-motion</p> <p>1.2. Dibujos animados</p> <p>1.3. Keyframing</p> <p><b>2. Animación digital</b></p> <p>2.1. Interpolación de fotogramas</p> <p>2.2. Ciclos de animación</p> <p>2.3. LipSync y Acting</p> <p>2.4. Sprites</p> <p>2.5. Rigging 2D</p> <p>2.6. Efectos de animación 2D</p> <p>2.7. Animation tree</p> <p>2.8. Animación en motores de videojuegos</p> <p><b>3. Exportación de la animación</b></p> <p>3.1. Exportación en sprites</p> <p>3.1. Importación en motores de videojuegos</p> |
| 8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><a href="https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8362&amp;auth=SAML">https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8362&amp;auth=SAML</a></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |



**9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias/resultados de aprendizaje que debe adquirir/alcanzar el/la estudiante:**

| Metodología                                                                                                                                          | Competencia/resulta<br>do de aprendizaje<br>relacionado      | Horas<br>presenciales | Horas de<br>trabajo | Total de<br>horas |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------|---------------------|-------------------|
| Clases teóricas:<br>lecciones magistrales<br>y exposición de dudas                                                                                   | CB01, CB02, CG03,<br>CG05, CG06, CG14,<br>CE-COM 10          | 26                    | 0                   | 26                |
| Clases prácticas:<br>resolución de<br>problemas y análisis<br>de casos                                                                               | CB03, CG01, CG09,<br>CG10, CT03, CE-<br>COM 11, CE-COM<br>12 | 26                    | 0                   | 26                |
| Trabajo autónomo del<br>alumnado: Lecturas y<br>recensiones.<br>Resolución de<br>problemas.<br>Realización de<br>trabajos, informes y<br>memorias... | CB05, CG15, CG16,<br>CG17, CG18, CT02,<br>CT08               | 0                     | 94                  | 94                |
| Actividades<br>evaluación: pruebas<br>de evaluación,<br>exposiciones, debates,<br>seminarios...                                                      | CB04, CG04, CT01,<br>CT04, CT05, CT06,<br>CT07               | 4                     | 0                   | 4                 |
| <b>Total</b>                                                                                                                                         |                                                              | 56                    | 94                  | 150               |

**10. Sistemas de evaluación:**

La evaluación de esta asignatura consistirá en un examen teórico y varias actividades teórico prácticas individuales y grupales. Para superar la asignatura es necesario aprobar el examen.

**EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA (2º Convocatoria) :**

Los/as alumnos/as que no aprueben la asignatura en la convocatoria ordinaria, únicamente deberán realizar los procedimientos (trabajos y/o examen) que no hayan superado. Los trabajos grupales y las exposiciones en clase, si las hubiera, podrán ser modificados por un trabajo teórico-práctico individual.



| <b>Procedimiento</b>                                                     | <b>Peso<br/>primera<br/>convocatoria</b> | <b>Peso<br/>segunda<br/>convocatoria</b> |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| Evaluación continua                                                      | 20 %                                     | 0 %                                      |
| Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico | 40 %                                     | 50 %                                     |
| Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia               | 40 %                                     | 50 %                                     |
| <b>Total</b>                                                             | <b>100 %</b>                             | <b>100 %</b>                             |

**Evaluación excepcional:**

Los/as estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

La evaluación excepcional consistirá en la elaboración de un trabajo teórico (20%), otro teórico-práctico (20%), una prueba oral (20%) y una prueba final escrita (40%) a entregar/realizar en las fechas que se determinen. Será necesario obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las pruebas para superar la asignatura.

En el caso de la evaluación específica correspondiente a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado, se realizará un examen teórico (40% de la nota) junto a la entrega de dos trabajos individuales (30% de la nota cada uno de ellos). El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

**11. Idioma en que se imparte:**

Castellano