

Art y animació 2D

Arte y animación 2D

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Arte y Diseño para Realidades Extendidas y Videojuegos				
Departament <i>Departamento</i>	Departamento de título				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	3	Curs <i>Curso</i>	1	Semestre <i>Semestre</i>	1
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

En esta asignatura, los estudiantes adquirirán competencias esenciales en el desarrollo de técnicas de animación de personajes, accesorios, efectos, vehículos y entornos, tanto para videojuegos en 2D como en 3D. A través del uso de herramientas de animación tradicional, animación basada en esqueletos 2D y rotoscopia, el alumnado aprenderá a crear animaciones que se ajusten a las características específicas de diversos tipos de videojuegos.

El enfoque principal será la adaptación de personajes y elementos visuales a los diferentes motores de videojuegos, asegurando una correcta integración en el entorno digital. Durante el curso, los estudiantes crearán la documentación digital necesaria para el diseño de videojuegos, explorando y

aplicando diferentes estilos visuales y estéticas.

Se pondrá un énfasis especial en la optimización de los assets para mejorar la jugabilidad. El alumnado aprenderá a generar y preparar los assets visuales para personajes, objetos interactivos y escenarios, utilizando técnicas como sprites tileables, sprite sheets y tiles atlas. Además, se profundizará en la creación de efectos de paralaje y otras técnicas que permitan un mayor dinamismo en los escenarios.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

CB1.	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB5.	Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CT5.	Desarrollar una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Entender conceptos, pensamientos, actos y sentimientos específicos de otras culturas y/o colectivos sociales.
CE12.	Conocer los principios de diseño, composición visual, iluminación, texturas y alcanzar habilidades de modelado de personajes y ambientes que permitan generar una documentación multisensorial que se adapte a los estándares de producción.
CE13.	Conocer herramientas de producción colaborativas actualizadas en relación con la tecnología y los medios de producción en el campo de los videojuegos y las realidades extendidas.
CE16.	Crear y optimizar escenografías, objetos y personajes digitales 2D para su integración en videojuegos 2D.

CE17.	Aplicar técnicas de animación 2D optimizadas abordando distintos efectos visuales, de simulación de profundidad y desplazamientos 2D ^{1/2}
CE22.	Crear escenografías a partir de la narrativa y la jugabilidad del videojuego que sean capaces de atraer al usuario mediante dinámicas compositivas y atmósferas que interactúen de forma mecánica y estética con todos los componentes del videojuego.

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
RA1. Aplicar los principios de diseño en el modelado de personajes, ambientes y escenarios 2D.	CB1, CB5, CE12
RA2. Crear los elementos de imagen necesarios que representan el movimiento de un personaje bajo las directrices definidas en el arte conceptual y en la dinámica narrativa, cumpliendo con los plazos establecidos en el proyecto.	CB5, CT5, CE13, C16, CE23
RA3. Producir los recursos gráficos necesarios para la generación de videojuegos, simulando distintos efectos con las técnicas optimizadas para integrarlos en un motor de videojuegos.	CB1, CB5, CT5, CE12, CE17

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials <i>6.1. Actividades de trabajo presencial</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Classes teòric-pràctiques	<i>Les classes inicialment introduiran els conceptes teòrics i s'explicaran les eines necessàries per a la seva</i>	Todas	11h

Clases teórico-prácticas	<i>implementació, si és el cas. Anàlisi de casos pràctics de discussió.</i> <i>Las clases inicialmente introducirán los conceptos teóricos y se explicarán las herramientas necesarias para su implementación, si es el caso. Análisis de casos prácticos de discusión.</i>		
Classes pràctiques Clases prácticas	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	Todas	22h
Exposició treball en grup Exposición trabajo en grupo			
Tutoria Tutoría	Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	Todas	4h
Avaluació Evaluación			
SUBTOTAL			37h

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
Estudi del alumnat	Estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de	Todas	26h

Estudio del alumnado	<i>grup reduït.</i> <i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>		
Preparació en grup <i>Preparación en grupo</i>	Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït. <i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	Todas	8h
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congressos, conferències,... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...</i>	Todas	4h
SUBTOTAL			37h
TOTAL			75h

7_ Continguts de l'assignatura

7_ Contenidos de la asignatura

Será el profesorado que imparta la asignatura, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo. Los contenidos a impartir se centran en la creación de ilustraciones digitales optimizadas para su uso en videojuegos 2D. Así como el estudio de técnicas y efectos visuales de animación 2D para transmitir al usuario la experiencia deseada.

- Bloque Temático 1: Animación de personajes y objetos 2D.
- Bloque Temático 2: Creación de escenarios 2D.
- Bloque Temático 3: Escenografías 360°.
- Bloque Temático 4: Monetización de recursos/activos/assets

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

La evaluación tendrá en cuenta el progreso del alumnado respecto a la formación adquirida durante el curso y requiere la asistencia regular del alumnado a las actividades presenciales. La asistencia a las sesiones presenciales es obligatoria, permitiendo un máximo del 20% de faltas de asistencia para optar a la evaluación continua. En caso contrario el alumnado será evaluado según se indica en Evaluación no continua.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o

superior a 9,0. Se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

Criteris d'avaluació

Criterios de evaluación

En todos los ejercicios, tareas y fases del proyecto se tendrá en cuenta para la evaluación:

- Adecuación de los recursos al objetivo deseado y organización de los elementos. 20%
- Realización final y calidad del ejercicio acabado. 40%
- Ajuste a las normas, participación, grado de implicación y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 10%
- Correcta utilización de las técnicas que se introducen en clase. 30%

Mediante una ficha de registro se evaluará los contenidos actitudinales del alumnado: asistencia y puntualidad, actitud y grado de implicación en la asignatura, nivel de participación en clase, etc.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Ejercicios instrumentales: Conjunto de ejercicios instrumentales, dirigidos que se utilizarán en las unidades didácticas para facilitar la asimilación de conceptos concretos. El ejercicio podrá realizarse de manera no presencial y ser tutelado por el profesor en las sesiones de tutoría.	Todos	20%
Tareas aplicadas al proyecto: Contribución a proyectos grupales 2D y 3D. Las entregas de estos proyectos se realizan de forma periódica. Se tendrá en cuenta la consecución de los resultados de aprendizaje asociados a cada tarea y que se proporcionarán al alumnado junto con la descripción de la tarea y las fechas de entrega desde la plataforma de aula virtual.	Todos	80%

--	--	--

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua
1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Actividades durante el curso	Todas	50%
Examen-Prueba final.	Todas	50%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació
2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

La evaluación en convocatoria extraordinaria se asimila a la primera convocatoria con pérdida de evaluación continua.

Reclamació de qualificacions
Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografia

9 _Bibliografía

Williams, R. (2019). *Técnicas de animación: Dibujos animados, animación 3D y videojuegos*. Editorial Anaya Diseño Multimedia.

Perotti, M. (2020). *Diseño de videojuegos: Técnicas y ejercicios prácticos*. Ediciones Ra-ma.

Rogers, S. (2021). *Level up! Guía para ser un gran diseñador de videojuegos*. Editorial Parramón.

Silver, S. (2017). *The Silver Way: Techniques, tips and tutorials for effective character design*. Design Studio Press.

Blair, P. (2020). *Learn techniques for drawing and animating cartoon characters*. Walter Foster Publishing.

Stoneham, B. (2012). *Cómo crear arte fantástico para videojuegos*. Editorial Norma.

González, D. (2014). *Arte de videojuegos*. Ediciones Ra-ma.

10_ Control de modificaciones

10_Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	11/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de TÍTULO