Guía docente de la asignatura

Dibujo Animado (26011A4)

Fecha de aprobación: **24/06/2025**

Grado	Grado en Bellas Artes	**Rama**	Artes y Humanidades
Módulo	Complementos Específicos de Formación para la Creación Gráfica y Visual	**Materia**	Creación Audiovisual

Curso	4º	**Semestre**	1º	**Créditos**	6	**Tipo**	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Haber cursado al menos el 75% de los módulos 1,2,3. Observaciones. Los estudiantes de la mención en Animación deben cursar esta materia. Asignatura recomendada para dicho alumnado.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Conocimiento de los conceptos, métodos, técnicas, tecnologías y procesos de creación para la producción artística a través de la creación audiovisual y fotográfica.

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG08 - Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 1 de 8

- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE18 - Capacidad de comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE24 - Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Objetivos referentes a la evolución histórica de la animación
  - Dotar al alumno, desde el primer contacto con la asignatura, de una visión panorámica de cómo ha evolucionado el mundo de la animación desde sus orígenes a nuestros días.
  - Hacer comprender al alumno la relación existente entre animación y otras manifestaciones artísticas.
  - Que el alumno conozca algunas de las obras y autores más representativos de la historia de la animación y sepa reconocer estilos y técnicas.
- Objetivos referentes a las técnicas de animación
  - Conocer e identificar las distintas técnicas de animación, tanto tradicional como experimental.
  - Comprender el origen de las técnicas de animación como parte de un contexto artístico.
  - Comprender las posibilidades expresivas de cada técnica.
- Objetivos referentes a la creación de una animación
  - Comprender el proceso de creación de una animación como una sucesión de fases.
  - Desarrollar cada una de las fases de creación de una animación con calidad profesional.
  - Experimentar con técnicas creativas originales en la producción de animación.
  - Crear un proyecto personal de animación que cubra todas las fases fundamentales de producción.
  - Valorar la importancia del dibujo como parte esencial de cualquier creación de animación.
  - Manejar con suficiente habilidad todas las herramientas que intervienen en el proceso de creación de una animación.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

- Tema 1. Principios de animación I. Leyes físicas
- Tema 2. Principios de animación II. Acting
- Tema 3.Historia de la animación
- Tema 4.Creación de personaje para animación. Model Sheet
- Tema 5. Creación y montaje de fondos para animación
- Tema 6. Ciclos de caminado
- Tema 7.Animación de personajes y acting.

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 2 de 8

- Tema 8. Acabado final.
    - Digitalización, montaje y filmación con software específico.
    - Herramientas digitales específicas

PRÁCTICO

1. Líneas de movimiento y Principios de animación.
2. Ciclos, multicapas y movimientos de cámara. Caminata.
3. Animación de personajes y acting (5 fases)
4. Acabado final de la animación con técnica libre.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ANIMA MUNDI. (2004) Animation now. Ed. Taschen. Suiza
- BEGLEITER, Marcie (2001) From word to image. Storyboarding and the filmmaking process Michael Weise prod. California
- BLAIR, P. (1999) Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance. Ed. Evergreen (LocTeam s.a) Barcelona.
- BANCROFT, Tom. (2013) Aprender a dibujar personajes con Tom Bancroft. Madrid : Anaya Multimedia
- CÁMARA, Sergi. (2006) El dibujo animado. Barcelona: Parramón
- DOVAL SANCHEZ, G. (2007). Fanstasmagorias. Dibujo en movimiento. Fundación ICO. Madrid
- ED HOOKS. (2003). Acting for animators. Heinemann Educational Books,U.S
- FABER, L y WALTERS, H. (2004) Animation Unlimited. Innovate short films since 1940. Laurence King. UK
- GARCIA, Raúl (1995) La magia del dibujo animado. Ed. Mario Ayuso. Madrid
- GARCIA, Raúl (2000) La magia del dibujo animado (actores de lápiz). Ed. Ponent. Alicante
- THOMAS, F Y JOHNSTON, O. (1997). Disney animation: the illusion of life. Hyperion, New York, NY
- HALAS, John. y MANVELL, R. (1980) La técnica de los dibujos animados. Ed. Omega. Barcelona.
- HALAS, JOHN. (1981). Timing for animation. Focal Press
- STANCHFIELD, W y HAHN, D. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures. Focal Press
- STANCHFIELD, W y HAHN, D. (2009). Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 2: The Walt Stanchfield Lectures
- WILLIAMS, R. (2009)The Animator's Survival Kit. Faber & Faber; Edición: Main - Revised
- WELLS, P. (2000) Understanding Animation. Routledge. New York
- WELLS, P. (2007) Fundamentos de la animación. Parramón. Barcelona

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- CUETO, R. (2013). Animatopía. Los nuevos caminos del cine de animación. Donosti. Filmoteca Vasca.
- HART, Christopher. (1994) Everything you ever wanted to know about cartooning but were afraid to draw. Nueva York. Watson-Guptill pub.
- LAYBOURNE, Kit. The animation book. (1998) Tree rivers press. New york

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 3 de 8

- LEVITAN, Eli L. (1979) Handbook of animation techniques. New York. Van Nostrand Reinhold.
- MARX, C. (2007) Writing for animation, comics and games. Focal Press. USA
- MILLER-ZARNEKE, Tracey. The art of How to train your dragon.New York : Newmarket Press, c2010
- SIMON, M. (2007) Storyboards. Motion in Art. Focal Press. USA
- TAYLOR, Richard (2000) Enciclopedia de las técnicas de animación. Ed. Acanto. Barcelona
- TIETJENS, E. (1979) Así se hacen películas de dibujos. Ed. Instituto Parragón. Barcelona
- WAYNE, G. (1999) Simplified Drawing for Planning Animation. Anamie
- YÉBENES CORTÉS, Pilar Cruz Delgado : una historia de animación en España. Córdoba : Filmoteca de Andalucía, 2005

ENLACES RECOMENDADOS

- Animation world network. Página web que recoge todo lo que se hace en este momento en el mundo sobre animación. Además, edita una revista online de referencia internacional sobre animación Animation World Magazine.
- SAS. Society for animation studies. Asociación de referencia en investigación sobre animación. Recomendable para aquellos alumnos que quieran profundizar más en este campo. Edita una revista online Animation Studies sobre la historia y la teoría de la animación. Cuenta además con referencias bibliográficas y enlaces a estudios de animación.
- National film board of Canada. La National Film Board of Canada es una organización pública canadiense que produce y distribuye películas documentales, animación, documentales en la web, y dramas alternativos
- MIA. Mujeres en la Industria de la Animación. Asociación de mujeres en la industria de la animación
- Principios de animación. Canal de youtube de divulgación para aprendizaje de animación
- Living lines library. Base de datos con documentos sobre animaciones comerciales, pruebas de lápiz, concepto art, fondos de numerosas películas
- Thinking animation. Página que recopila numerosos ejemplos de trabajos de animación, actings y más documentos que describen los procesos por los que pasa una animación desde la idea al acabado final.
- Moebius animación
    - Reflexiones sobre el tiempo/espacio en animación
    - Reflexiones sobre los procesos de creación en animación

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Clases expositivas
- MD02 - Seminarios
- MD03 - Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 - Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 - Actividad autónoma del alumnado
- MD06 - Tutorías académicas

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 4 de 8

EVALUACIÓN ORDINARIA

Siguiendo el Sistema General de Evaluación 3 (SE 3) se hará una evaluación continuada de:

- Las prácticas de creación y trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller. Cada práctica tendrá calificaciones parciales y una calificación final. La suma de estas prácticas supondrá el 60% de la puntuación total de la asignatura.
- Del resultado del estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos se obtendrá un 10%
- La asistencia y participación activa en las clases, seminarios y tutorías académicas se valorará con 10% de la calificación final.
- La entrega del proyecto final se valorará con un 20% de la calificación.

Las notas parciales y finales de cada práctica se irán publicando a medida que se vayan obteniendo para que la/el alumna/o conozca en cada momento su evolución.
Se seguirá el sistema de calificación final de 0 a 10 según la legislación vigente.
El estudiantado puede perder el derecho a la evaluación continua si sus faltas de asistencia superan el 20% de las actividades presenciales obligatorias recogidas en la guía docente. Además, si el o la estudiante no ha participado activamente en el desarrollo de la asignatura ni ha entregado los trabajos o actividades a lo largo del curso, no podrá acogerse a esta modalidad de evaluación, dado que requiere un seguimiento constante y un compromiso sostenido durante el semestre.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

- La/el alumna/o tendría que realizar las siguientes pruebas:
  - Prueba teórica
    - Un examen teórico sobre los contenidos de la asignatura. Se desarrollará de forma escrita y deberá responder a un cuestionario correspondiente a los conceptos vistos en clase, esta parte supondrá el 30% de la calificación final.
  - Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación
    - Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el/la profesor/a. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.
    - Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la UGR, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.

Esta parte se evaluará con un 10% sobre el model sheet del personaje y un 60% para la animación.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al Director/a del Departamento, quien dará traslado al profesorado correspondiente, alegando y acreditando las razones que le asisten para no poder seguir el sistema de evaluación continua.
Descripción de la prueba de "evaluación única final":

- La/el alumna/o tendría que realizar las siguientes pruebas:
  - Prueba teórica

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD
05/05/2026 - 09:30
Pág. 5 de 8

        - Un examen teórico sobre los contenidos de la asignatura. Se desarrollará de forma escrita y deberá responder a un cuestionario correspondiente a los conceptos vistos en clase, esta parte supondrá el 30% de la calificación final.
    - Portfolio con las prácticas planteadas de dibujo y animación
        - Realización de una animación 2D de aproximadamente 30 segundos de duración. El trabajo se dividirá en distintas fases que se irán entregando en las fechas establecidas. Consistirá en la creación de un personaje con las características que dispondrá el/la profesor/a. Dicho personaje tendrá que realizar una serie de acciones que pongan en práctica los principios de animación que se indiquen. Las fechas para la entrega de las distintas partes se acordarán con el estudiante.
        - Podrá realizarse en papel o formato digital. Para su evaluación se entregará el Model sheet del personaje y todos los dibujos que componen la animación. Para ello se utilizará el espacio de google drive de la UGR, donde se subirán los archivos y de proporcionará enlace al profesor.

Esta parte se evaluará con un 10% sobre el model sheet del personaje y un 60% para la animación.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Protección de datos

- Sus datos personales, aportados en la solicitud y contenidos en la documentación que, en su caso, la acompañe, serán tratados por la UNIVERSIDAD DE GRANADA, con sede en Avda. del Hospicio, s/n, 18071 Granada, con la finalidad de favorecer la docencia. Sus datos serán cedidos al profesor/a de la asignatura con la finalidad de poder tomar las anotaciones que estime oportunas. Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición ante la Secretaría General de la Universidad de Granada, en la dirección anteriormente indicada, mediante solicitud escrita acompañada de copia del DNI. De todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Normativa de custodia de material y obligatoriedad de entregar, dossier o portafolio

- Como quiera que la nueva normativa establece en su **art. 13** la obligatoriedad de custodiar el material producido para su evaluación, hasta el curso siguiente y dadas las características específicas, en términos generales, de las asignaturas de nuestros títulos se establece la obligatoriedad de entregar memoria, dossier, o portafolio, que recoja toda la producción de trabajos programados en la asignatura, sea en soporte papel o soporte electrónico (según la pida el profesorado). Por ello, también se podrá grabar la evaluación oral de los alumnos por parte del profesor o profesora.

Nota adicional

- Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del **alumnado de movilidad nacional e internacional** matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única.

Información sobre el Plagio

- La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
- El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 6 de 8

propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.
- Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

TRATAMIENTO DE IMAGENES: Grabación de una sesión de clase.

- "En el supuesto de que sea el estudiante el que pretende la grabación será necesario el previo consentimiento de las personas afectadas, el profesorado y el alumnado, quedando prohibida su difusión sin expreso consentimiento de los mismos". https://secretariageneral.ugr.es/sites/webugr/secretariageneral/.../

INDICACIONES SOBRE EL USO DE HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA):

1. Durante el desarrollo de la asignatura, **se permite el uso responsable de herramientas de inteligencia artificial (IA) como apoyo al aprendizaje, la investigación y a la producción artística.** Estas herramientas pueden emplearse para explorar ideas, analizar imágenes o planificar proyectos, siempre como complemento del trabajo personal.
2. **El uso de la IA debe ser transparente:** el estudiantado deberá indicar claramente cuándo se han utilizado estas herramientas en sus trabajos. Su uso no sustituye la creatividad, la reflexión ni el esfuerzo propio, que son elementos clave en la evaluación.
3. **Se valorará especialmente la originalidad y el pensamiento crítico.** El uso indebido o fraudulento de la IA, incluyendo trabajos generados por completo por estas herramientas sin justificación ni declaración, se considerará una falta a la integridad académica.
4. Además, **se recomienda el uso de plataformas seguras y el respeto a la privacidad de los datos personales.**

- Estas directrices siguen las recomendaciones de la Universidad de Granada y tienen como objetivo formar al alumnado en **el uso ético, creativo y consciente** de las nuevas tecnologías. Consultar: https://ceprud.ugr.es/formacion-tic/inteligencia-artificial/normativa-politicas

PROTOCOLO DE USO RESPONSABLE DE ESPACIOS E INSTALACIONES DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES

- **Información** de interés para **estudiantado con discapacidad** y/o **Necesidades Específicas de Apoyo Educativo** (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).
- **Información** de interés para estudiantado sobre **los programas de apoyo psicológico y pedagógico**: https://ve.ugr.es/secretariados-y-unidades/gabinete-psicopedagogico

MEDIDAS PREVENTIVAS EN LOS LABORATORIOS DE PRÁCTICAS Y/O TALLERES

En el siguiente enlace (https://ssp.ugr.es/informacion/noticias/medidas-preventivas-generales-laboratorios-talleres) puede consultar una guía dirigida a estudiantado y profesorado con información relativa a buenas prácticas para los laboratorios experimentales docentes. En la misma se proporciona la información relativa a los principales riesgos para la seguridad y la salud asociados a las prácticas docentes en laboratorios, así como las medidas preventivas necesarias para eliminar y/o minimizar dichos riesgos. También se informa sobre el procedimiento a seguir en caso de accidente y cómo proporcionar primeros auxilios.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): Gestión de servicios y apoyos (https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

SOFTWARE LIBRE

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/ 05/05/2026 - 09:30
Código seguro de verificación (CSV): AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD Pág. 7 de 8

- Krita es un programa de pintura digital profesional, LIBRE, gratuito y de código abierto
- OpenToonz. Programa de código abierto para producción de animación.
- Papagayo es un programa de sincronización labial diseñado para alinear fonemas (formas de la boca) con el sonido grabado actual de actores hablando.
- Flipaclip. Aplicación para animación
- **Blender** (no es 2D puro, pero su herramienta **Grease Pencil** permite animación 2D en un entorno 3D).

Firma (1): Universidad de Granada
CIF: Q1818002F

Firmado electrónicamente según arts. 15, 17 y 41.1 del Reglamento de Adm. Electrónica de la Universidad de Granada (BOJA nº 85 de 6 de mayo de 2021)
Este documento firmado digitalmente puede verificarse en https://sede.ugr.es/verifirma/
Código seguro de verificación (CSV): **AAD5A26B29CA9182CA4E0E96B9447DFD**
05/05/2026 - 09:30
Pág. 8 de 8