

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104221 - DIBUIX I ANIMACIÓ 2D

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Segon
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Maider Véliz Ramas [<mveliz@tecnocampus.cat>](mailto:mveliz@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

L'assignatura s'impartirà en castellà. Alguns continguts i recursos poden presentar-se en anglès o català.

Presentació de l'assignatura

L'animació 2D té actualment múltiples aplicacions en camps diversos com el cinema, la televisió, Internet, els videojocs, la publicitat, l'educació... Conèixer i posar en pràctica els principis bàsics de l'animació aportarà més qualitat, espontaneïtat i expressivitat al treball que realitzem, ja sigui aquest un producte final d'animació 2D o una fase preparatòria d'altres tècniques digitals, com l'animació 3D, motion graphics o videojocs.

L'assignatura Dibuix i Animació 2D té com a objectiu que l'estudiant adquireixi les competències necessàries per conceptualitzar, dissenyar i desenvolupar peces d'animació 2D per als mitjans audiovisuals. Al llarg del curs, també s'estudiaran i aplicaran conceptes de dibuix artístic que permetin a l'estudiant utilitzar el dibuix a mà alçada com a premissa del desenvolupament de les peces d'animació 2D. S'analitzaran obres i autors clau que permetin entendre l'evolució de les tècniques i estils de l'animació 2D. També s'estudiaran i aplicaran els processos i procediments bàsics que requereix la producció d'animació 2D, aplicant els fonaments i estratègies pròpies dels mitjans audiovisuals.

L'assignatura Dibuix i Animació 2D pertany a l'àrea d'Animació i Multimèdia i és una assignatura afí a les assignatures del grau com Disseny Gràfic, Animació 3D i Disseny 3D.

Consideracions:

Per al correcte funcionament de l'assignatura així com de la seva correcta avaluació contínua, es necessita cert material per a classe:

- Bloc d'esbós. Proposta de marca: Guarro. Mida A4.
- Material de dibuix: goma, maquinaeta, diversos bolígrafs de diferents colors, llapis de diferents dureses (des d'H2 fins a B9). En cas de no precisar de tots els graus de duresa, com a mínim es demanaran: H2, HB, B2 i B8 y llapis blau i grog de dibuix.

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, transfòbiques i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on puguem equivocar-nos i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E2_Idear, dissenyar, planificar i realitzar curtsmetratges i videojocs d'animació 2D

No definides

Continguts

Bloc 1. Animació 2D: definició, principis i estat de l'art

- 1.1. Història de l'animació.
- 1.2. Tècniques d'animació, fases de la producció i eines.
- 1.3. Lleis del moviment i els 12 principis de l'animació.
- 1.4. Fonaments de l'animació.

Activitats vinculades a les classes d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

Bloc 2. Analitzant l'animació

- 2.1. Anàlisi del moviment: animació convincent.
- 2.2. Tipologies: animació realista vs. cartoon.
- 2.3. L'animació en els diferents àmbits.
- 2.4. Personatges bípedes.
- 2.5. Animació creativa.

Activitats vinculades a les classes d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

Bloc 3. Creativitat, dibuix i disseny

- 3.1. Fonts d'inspiració i altres tècniques creatives.
- 3.2. Disseny i construcció de personatges i entorns.
- 3.3. Metodologia de treball: personatges i entorns.

Activitats vinculades a les classes d'explicació teòrica amb exemples pràctics a analitzar.

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

L'assignatura s'avaluarà mitjançant un sistema d'avaluació contínua que tindrà en compte les diferents pràctiques d'aprenentatge i una prova obligatòria de continguts teòrics.

Avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- Activitat 1. Visualitzant el moviment (20% de la nota final).
- Activitat 2. Anàlisi d'animació (15% de la nota final).
- Activitat 3. Creació d'una animació convincent (35% de la nota final). Aquesta activitat es dividirà en dues parts:
 - Preproducció amb la creació dels modelsheets (15% de la nota total).
 - Producció amb la creació de les animacions (20% de la nota total).
- Activitat 4. Examen final (30% de la nota final).

En el moment de presentar cada activitat s'especificaran els requisits d'entrega, l'avaluació així com si són exercicis individuals o grupals.

Descripció general de l'examen

L'examen de continguts consisteix en la realització d'una prova d'avaluació dels coneixements relacionats amb els tres blocs impartits.

Consideracions a tenir en compte:

Activitats:

- Per a cada activitat, s'informarà de la normativa a seguir i de les condicions particulars que les regeixin.
- Una activitat no entregada o entregada amb retard i sense justificació compta com un 0 en aquesta activitat.
- Es valorarà la puntualitat en l'entrega de les diferents activitats de la següent manera:
 - No s'acceptaran formats diferents al requerit.
 - No s'acceptaran treballs fora de termini.
- Les entregues es realitzaran mitjançant el campus virtual, excepte en aquells casos en què el pes dels arxius sigui superior al permès pel servidor. En tal cas, s'entregaran les pràctiques mitjançant un enllaç de Google Drive dins del campus virtual. En cas de no poder, s'haurà d'entregar mitjançant un altre mitjà prèviament pactat amb la professora.
- Atès el contingut de l'assignatura, es valorarà la creativitat a partir d'una comprensió dels aspectes teòrics i pràctics concretats en la metodologia de treball, la correcta organització de la informació, els esbossos preparatius, la cerca de solucions innovadores, la claredat gràfica en el resultat de les

activitats i dels diferents treballs de seguiment.

Examen:

- Per a accedir a l'examen és obligatori haver superat el còmput global de les activitats.
- És obligatori superar l'examen de continguts amb un mínim de 5 per computar la mitjana general amb la resta de les activitats de l'assignatura.

Recuperació:

- La nota de l'examen de recuperació s'aplicarà únicament a la nota de l'Activitat 4, és a dir, sobre el còmput de l'examen (30%).
- És obligatori superar l'examen de recuperació amb un mínim de 5 per computar la mitjana general amb la resta d'activitats de l'assignatura.

Plagi:

- És responsabilitat de l'estudiant evitar el plagi en totes les seves formes. La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens en una activitat. En cas de detecció de plagi, s'informarà a la coordinació del grau perquè es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- Halas, John; Whitaker, Harold; Sito, Tom (2009). Timing for animation. Focal Press
- Mattesi, Mike (2006). Force: Dynamic Life Drawing for Animators (Force Drawing Series). 2ª Edición. Focal Press.
- Muybridge, Eadweard (2000). Animals in motion. Dover Publications.
- Muybridge, Eadweard (2000). Human figure in motion. Dover Publications.
- White, Tony (1988). The Animator's Workbook. Watson-Guptill Publications.
- Cavalier, Stephen (2011). The World History of Animation. University of California Press
- Johnston, Ollie.; Thomas, Frank. (1984). Disney Animation: The Illusion of Life. Abbeville Press.
- Williams, Richard (2012). The Animator's Survival Kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. 2nd ed. Faber and Faber.