

GUÍA DOCENTE INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Fundamentos Científicos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El objetivo de la asignatura Introducción a la Animación 3D es proporcionar una comprensión fundamental de los principios y técnicas de la animación tridimensional. Este curso se centra en el desarrollo de habilidades prácticas y teóricas que son esenciales para la creación de contenido animado en entornos digitales.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa, CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las

referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Técnicas de animación. Animación 3D: cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definición de objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales. Parámetros de control de las formas predefinidas.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
4	Bloque 1. FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN 3D	2
10	Bloque 2. CREACIÓN DE ESCENAS Y OBJETOS	16
14	Bloque 3. ANIMACIÓN 3D DE FORMAS Y OBJETOS	16
8	Bloque 4. DESARROLLO DE UNA ANIMACIÓN	14

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	4
Asistencia a clases prácticas lectivas	32
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

La metodología se basa en un modelo de formación continua donde el aprendizaje se construye a través del trabajo diario y la práctica constante. El trabajo se desarrolla mediante la ejecución de ejercicios prácticos y proyectos de desarrollo que permiten dominar las herramientas de forma real. Este enfoque busca que el alumnado deje de ser un receptor pasivo para trabajar con autonomía, fomentando tanto la capacidad de búsqueda de soluciones propias como la participación y el aprendizaje colaborativo en grupo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ **Actividades de trabajo presencial**

Ejercicios prácticos
Proyecto de desarrollo
Prueba práctica: solo en caso de aquellos alumnos que no hayan superado los ejercicios prácticos y/o el proyecto de desarrollo.

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Ejercicios prácticos
Proyecto de desarrollo

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Listas de cotejo (Checklist): verifican los requisitos técnicos básicos de los ejercicios prácticos
Rúbricas analíticas: a) unas rúbricas más cortas para evaluar de forma ágil los ejercicios prácticos presentados, b) una rúbrica más detallada que evalúa de forma exhaustiva todo el proceso, la investigación y la calidad técnica del proyecto de desarrollo y c) una rúbrica que evaluará la prueba práctica

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción. Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Todos los trabajos propuestos (ejercicios prácticos como los proyectos de desarrollo) deben ser presentados, con un mínimo de calidad y dedicación.

La media de todos los ejercicios prácticos así como el proyecto final deberán tener una calificación mínima de 5 para poder aprobar la asignatura.

Cada semana de retraso en la entrega de cualquier trabajo penalizará un 5% de la nota, hasta un máximo del 20% (un mes).

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción. Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	40%
PARTICIPACIÓN ACTIVA -	0%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción. Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	60%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	40%
-----------------------------------	-----

Comprender y dominar los conceptos de Preproducción, producción y postproducción. Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Realizar animación por cuadros clave, transformaciones espaciales y variación de las condiciones de iluminación. Definir objetos 2D y 3D básicos en coordenadas reales y comprender la relación entre los objetos definidos y su posición en la pantalla. Utilizar los parámetros de control de las formas predefinidas.	60%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Ordenadores
Software específico para la asignatura

Proyector o Pizarra digital
Pizarra analógica y rotuladores

→ **Recursos de la/el estudiante**

Ordenador

10. BIBLIOGRAFÍA

- 3dtotal Publishing. (2024). Beginner's guide to creating characters in Blender (2nd ed.). 3Dtotal Publishing.
- Allan, B. (2024). Blender 4.0: The beginner's guide. Allan Brito.
- Fernández García, J. C. (2011). Manual de modelado y animación con Blender. Ra-Ma Editorial.
- Greer, X. (2022). Sculpting the Blender way: Explore Blender's 3D sculpting workflows and latest features, including Face Sets, Mesh Filters, and the Cloth brush. Packt Publishing.
- Mullen, T. (2021). Aprende a crear personajes en Blender. Marcombo.
- Robertson, S., & Bertling, T. (2021). Render: Los fundamentos de la luz, la sombra y la reflectividad. Anaya Multimedia.
- Suau Pérez, P. (2011). Manual de modelado y animación con Blender. Universidad de Alicante.
- Webster, C. (2006). Técnicas de animación. Anaya Multimedia.
- White, T. (2010). Animación: Del lápiz al píxel. Omega.