



UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI  
Fundació URV

# **Diploma d'expert en Tècniques d'Animació 2D i Experimentals**

## Fitxa Tècnica

---

### Adreçat a:

- Persones graduades o llicenciades en Comunicació Audiovisual, Publicitat i Relacions Públiques o Periodisme
- Persones graduades o llicenciades en altres titulacions dels camps de les Arts i Humanitats com ara Belles Arts, Disseny Gràfic, etc., o del camp de les Ciències Socials com ara Educació Infantil i Primària, o procedents de disciplines tècniques com Informàtica, Enginyeria, Arquitectura, etc.
- Aquelles persones que, sense titulació universitària, puguin acreditar formació en cicles formatius de grau superior afins o els mèrits professionals. En aquests casos la titulació de l'estudis serà un Certificat d'aprofitament en Tècniques d'Animació 2D i Experimentals

### Criteris de selecció:

Currículum Vitae

Idoneïtat Entrevista

### Codi:

DXTANIMCO-A1-2027-1

### Títol al que dóna dret:

Diploma d'expert

### Objectius:

**Formar professionals capaços de conceptualitzar, produir i dirigir projectes d'animació.**

L'objectiu del curs és convertir un guió personal o documental en una peça animada breu, desenvolupant un llenguatge visual propi mitjançant tècniques 2D i experimentals.

- Es capacitarà l'alumnat en el coneixement de les principals tendències i estètiques que imperen l'àmbit de l'animació per tal d'educar la mirada, així com proveir a l'alumnat dels coneixements, fonaments i tècniques necessaris per elaborar un guió d'animació, des de la conceptualització de la idea fins a la presentació oral del projecte, passant per tots els processos de reescriptura i adaptació.
- La segona part del diploma té un enfocament tècnic, molt pràctic i exploratori que consisteix en treballar a partir de guies pràctiques i demostracions curtes, el moviment, la textura i la intenció expressiva amb llibertat per usar les eines tècniques de representació gràfica que millor s'adaptin al projecte.

### Direcció:

Natàlia Lozano Monterrubio

### Coordinació acadèmica:

Marcel Blàzquez Mañé

### Docents:

Marcel Blàzquez Mañé

Roger Conesa Mathioux

Ariadna Costa Villaró

Yolanda Díaz Gutiérrez

Anna Fonoll Tassier  
Gerard Gil Fargas  
Miquel Gómez Flores  
Eulàlia Iglesias Huix  
Francesc Poblet Porta  
Laia Quílez Esteve

**Durada:**

144 h

**Impartició:**

presencial

**Idiomes en que s'imparteix:**

Català

**Dates:**

del 11/O1/2027 al 12/O4/2027

**Horari:**

Dilluns, dimecres i dijous de 16 a 20 h.

**Ubicació:**

Facultat de Lletres (URV) i Escola d'Art i Disseny de Tarragona

**Preu:**

1315

**Beques i facilitats de pagament:**

• **Possibilitat de fraccionament:**

1. 10% per la reserva de plaça al moment de fer la inscripció + 50% abans de l'inici del programa + 40% a meitat del programa.
2. 60% per la reserva de plaça al moment de fer la inscripció + 40% a meitat del programa.

- **Bonificació:** aquest programa pot ser bonificat mitjançant la Fundació Estatal per a la Formació en l'Ocupació (FUNDAE). Més informació a [Bonificació FUNDAE](#).

**Contacte:**

Marta Barceló - [marta.barcelo@fundacio.urv.cat](mailto:marta.barcelo@fundacio.urv.cat)

**Telèfon de contacte:**

977 779 972

## Programa

---

**Mòdul:** M1. Història i estètica de l'animació

**ECTS:** 3

**Durada:** 24 h.

**Idiomes:** Català

**Contingut:**

- 1. Introducció a la teoria i la història de l'animació. Els inicis
- 1.1. L'animació al precinema: de les ombres xinesques al fenaquistoscopi i al teatre òptic de Reynaud
- 1.2. Els pioners. La stop-motion als orígens, tècniques i variants (pixilació, animació amb insectes). Émile Cohl, Segundo de Chomón i Ladislav Starewitch
- 1.3. Animació i avantguarda: arts visuals i abstracció en moviment. Hans Richter i Oskar Fischinger
- 1.4. Els primers dibuixos animats
- 2. L'animació industrialitzada
- 2.1. La factoria Disney i la monopolització de l'imaginari dels dibuixos animats
- 2.2. Altres tradicions a Estats Units: els estudis Fleischer, Chuck Jones i Tex Avery a la Warner Bros i a la MGM
- 2.3. Koniec: l'edat d'or de l'animació als països de l'Europa de l'Est. La Soiuzmultfilm, George Pal, Karel Zeman, Jiri Trnka, l'escola polonesa...
- 2.4. Astroboy i el naixement de l'anime com a indústria
- 2.5. Què passa a Catalunya i Espanya?
- 3. L'animació com a contracultural i experimentació
- 3.1. El cinema experimental nord-americà com a animació: Norman McLaren, Peter Kubelka, Stan Brakhage, els germans Quay
- 3.2. Les figures europees: Jan Švankmajer, Marcell Jankovics, Zbigniew Rybczyński, Marja Mattuschka
- 3.3. Del còmic underground a la pantalla
- 4. Tendències de l'animació contemporània
- 4.1. L'animació d'autor a Europa
- 4.2. Els nous agents en la gran indústria: Pixar i Studio Ghibli
- 4.3. Animació i documental, la hibridació impossible?
- 4.4. CGI i IA: quin tipus d'animació promouen les eines digitals?

**Mòdul:** M2. Narrativa i guió audiovisual aplicat a l'animació

**ECTS:** 3

**Durada:** 24 h.

**Idiomes:** Català

**Contingut:**

- 1. Introducció al guió i la narrativa audiovisual aplicada a l'animació

- 1.1. Particularitats de la narració en animació versus acció real
- 1.2. L'animació clàssica i els nous formats en animació
- 1.3. El llenguatge visual i el paper del moviment com a motor narratiu
- 1.4. Conceptes fonamentals de narrativa audiovisual
- 2. Com (i on) trobem i treballem les històries
- 2.1. D'on venen les idees?
- 2.2. Tècniques d'escriptura creativa
- 2.3. Donem vida a les paraules!
- 3. Estructura narrativa
- 3.1. Els tres actes i altres alternatives contemporànies
- 3.2. Conflicte, objectiu i transformació del personatge
- 3.3. Els elements estructurals
- 4. Construcció de personatges animats i els seus universos
- 4.1. Arquetips, funcions i psicologia del personatge animat
- 4.2. La creació de mons i la posada en escena: estil, coherència i to narratiu
- 4.3. Diàleg i acció com a eines de caracterització
- 5. Les fases d'escriptura en un producte d'animació. Del concepte al guió tècnic
- 5.1. Storyline, sinopsi, tractament i guió literari
- 5.2. Introducció al storyboard
- 5.3. El guió tècnic
- 6. El pitch
- 6.1. Teoria i pràctica del pitching
- 6.2. El pitch en animació
- 6.3. Alguns exemples pràctics

**Mòdul:** M3. Exploració visual i disseny plàstic

**ECTS:** 4,5

**Durada:** 36 h.

**Idiomes:** Català

**Contingut:**

- 1. Exploració conceptual i estilística
- 1.1. Definició del llenguatge visual i direcció artística
- 1.2. Recerca de referents (documental animat, peces híbrides, fotografia, grafisme)
- 1.3. Construcció del moodboard expandit amb paletes, textures, tipografies i analogies visuals
- 2. Textures i materials
- 2.1. Experimentació amb tècniques analògiques: tintes, pigments, collage, carbonets
- 2.2. Creació de biblioteques de textures escanejades per ús digital

- 2.3. Integració d'objectes reals com a elements simbòlics
- 3. Tipografia
  - 3.1. Selecció de fonts i valors tipogràfics
  - 3.2. Composició tipogràfica amb funció expressiva i narrativa
  - 3.3. Proves d'animació tipogràfica
- 4. Documentació visual
  - 4.1. Recollida de moodboards, paletes, textures i tipografies
  - 4.2. Elaboració de la bíblia visual com a guia del projecte
  - 4.3. Creació d'un animatic híbrid per establir ritme i estructura

**Mòdul:** M4. Producció animada 2D i experimental

**ECTS:** 4,5

**Durada:** 36 h.

**Idiomes:** Català

**Contingut:**

- 1. Fonaments de l'animació
  - 1.1. Introducció als 12 principis de l'animació: squash & stretch, anticipació, timing, arcs, staging, etc.
  - 1.2. Exercicis curts per entendre la lògica del moviment
- 2. Tècniques híbrides i experimentals
  - 2.1. Cut-out i collage animat: creació d'elements modulars i articulats
  - 2.2. Stop motion i substitució d'objectes: transformacions i ritme visual
  - 2.3. Pixil·lació: animació amb persones i objectes reals
  - 2.4. Rotoscòpia: intervenció gràfica sobre imatge real per generar estils expressius
- 3. Animació gràfica digital. Introducció a After Effects
  - 3.1. Composició i integració d'elements gràfics
  - 3.2. Animació tipogràfica i textures
  - 3.3. Recursos per donar coherència visual a les peces
- 4. Producció final
  - 4.1. Generació de fragments animats definitius amb les tècniques explorades
  - 4.2. Integració amb àudio i possibles imatges reals en la fase d'edició
  - 4.3. Preparació del material per al muntatge del documental experimental

**Mòdul:** M5. Postproducció i composició

**ECTS:** 3

**Durada:** 24 h.

**Idiomes:** Català

**Contingut:**

- 1. Muntatge amb Premiere
  - 1.1. Organització de seqüències animades i clips reals
  - 1.2. Sincronització amb la pista d'àudio
- 2. Acabats amb After Effects
  - 2.1. Aplicació d'efectes, transicions i ajustos finals
  - 2.2. Integració de tipografia i elements gràfics
- 3. El so
  - 3.1. Nivells, equalització i tractament bàsic per coherència sonora
- 4. Exportació final
  - 4.1. Preparació del projecte per lliurament i presentació

**Fundació URV. Centre de Formació Permanent**  
Av Onze de Setembre, 112. 43203 REUS  
(+34) 977 779 950  
[formacio@fundacio.urv.cat](mailto:formacio@fundacio.urv.cat)

**[www.fundacio.urv.cat/formacio](http://www.fundacio.urv.cat/formacio)**  
[Linkedin](#) | [Twitter](#) | [Facebook](#) | [Instagram](#)