

La presente tesis aborda el proceso estandarizado de producción de una serie de animación 2D vectorial para televisión. Su objetivo principal es proporcionar información fundamental y específica para la realización de proyectos de series 2D, desde la concepción de la idea hasta la emisión televisiva, centrándose en la técnica digital vectorial.

La animación 2D conlleva un proceso técnico-artístico desde sus inicios hasta la actualidad. Su evolución técnica es clave para comprender su perfeccionamiento que se da hasta la actualidad. Se ha realizado un análisis breve de los momentos claves en la creación de producciones con un contenido o personajes seriados.

En el apartado dedicado a la creación de una serie 2D, se expone el desarrollo de cada fase basándose en la técnica vectorial. La investigación empírica llevada a cabo, fundamentada en el análisis y la experiencia en producciones, proporciona información práctica y efectiva sobre las metodologías y procesos utilizados en proyectos de animación 2D para series de televisión.

Esta tesis hace hincapié en las fases de producción de una serie de animación, mediante la investigación y análisis de un caso de estudio concreto: *El asombroso mundo de Gumball*, una exitosa producción de Cartoon Network a nivel internacional. A través de esta serie, se evidencian los procesos de producción analizados, destacando las ventajas de realizar proyectos de series en animación vectorial 2D.

Con esta investigación, se contribuye y complementa la bibliografía existente con nuevos datos. Además, se cubre la falta de información y material en lengua castellana sobre el proceso de animación 2D enfocado en la creación de series de televisión. Por lo tanto, esta tesis puede servir como guía para la creación de series de animación 2D vectorial en el sector profesional y como punto de partida para futuras investigaciones en este ámbito.