



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Modelado y animación 2025-26

Especialidad: Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y creación audiovisual

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Fotografía y creación Audiovisual		
Departamento	Medios Audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Modelado y animación		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EC Específica de centro	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Medios Audiovisuales
Correo electrónico	audiovisuals@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar horario del profesorado en la web
Lugar de tutorías	Departamento de fotografía



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El uso de técnicas digitales y la aplicación de procedimientos de manipulación de la imagen en la producción de audiovisuales, está produciendo importantes transformaciones que acercan, cada vez más, el cine de imagen real a la animación. Las nuevas tecnologías permiten generar imágenes generadas por ordenador, que son incluidas en los distintos soportes audiovisuales en la fase de postproducción. La imagen “pura” procedente de la cámara se ha convertido en una imagen sintética, generada por múltiples procesos constructivos, tanto gráficos como de animación, derivando en una nueva estética híbrida.

Modelado y animación tiene como principal objetivo el estudio teórico-práctico de las herramientas, las técnicas y los procedimientos de postproducción digital de imágenes, que permitan al futuro fotógrafo o creador audiovisual, multiplicar sus posibilidades expresivas.

Frente a las técnicas básicas de edición digital y animación, vistas en la asignatura Técnicas de Producción y Edición digital (de 2º curso), esta asignatura pretende profundizar en las herramientas de composición digital e integración de elementos gráficos y/o animados, vinculados a la creación de proyectos audiovisuales y/o multimedia, haciendo uso del software After Effects.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para un mejor seguimiento de la asignatura se recomienda haber superado previamente las siguientes asignaturas:

- Primer curso: Fotografía y medios audiovisuales. Proyectos Básicos y Narrativa y montaje.
- Segundo curso: Proyectos de creación audiovisual, Videocreación, Técnicas de producción y edición digital e Iluminación.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Modelado y animación**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

COMPETENCIAS GENERALES



CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG1 4	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y comunicación visual.
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 Realiza proyectos audiovisuales, en todas sus fases, aplicando las metodologías, flujos de trabajo y los procesos de postproducción adecuados, de acuerdo a los objetivos comunicativos.	CT1, CT13, CE1, CE2, CE11
R2 Conoce y aplica adecuadamente técnicas y procedimientos de composición, animación e integración digital de gráfismos y animación en proyectos de live action con calidad profesional.	CT13, CT15, , CG2, CE1, CE2, CE11,
R3 Domina el software específico de animación y postproducción audiovisual.	CT13, CE1, CE11,
R4 Investiga y reflexiona sobre los usos y manipulación digital de las imágenes en la construcción de obras audiovisuales.	CE1, CE2, CE11, CG14
R5 Resuelve problemas que exigen un cierto nivel de autoaprendizaje, a partir de los recursos integrados en su formación.	CT1, CT13, CT15, CG2, CE1, CE2, CE11
R6 Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad etc.	CG14, CG2, CT13,



→ 6. Contenidos

Unidad 1. Relaciones entre la animación, la fotografía y el audiovisual en el contexto de los nuevos medios.

Animación, fotografía y cine.

- ¿Qué es la animación? Relaciones con la fotografía y el audiovisual.
- De la animación a los vfx. Evolución histórica. Perspectivas de futuro.

Fundamentos de la imagen animada

- Fundamentos de la imagen animada.
- Principios y tipologías de animación.
- Conceptos básicos sobre animación en AE. Fotogramas clave y editor de gráficos.
- Animación de capas: texto, capas de forma e imágenes. Expresiones básicas.

Unidad 2. La postproducción audiovisual.

La postproducción audiovisual.

- Procedimientos, flujos de trabajo y perfiles profesionales.
- Software específico.

Unidad 3. El espacio audiovisual en el entorno digital.

La composición digital de escenas y planos.

- La composición digital.
- Usos y aplicaciones en los medios audiovisuales.

Herramientas, técnicas y procedimientos de composición digital

- Composición multicapa, máscaras y mates.
- Espacio 3D, creación y animación de cámaras y luces.

Herramientas y técnicas de integración de elementos en gráficos en proyectos de live action.

- El chroma key y el pincel de rotoscopia.
- Transparencias y modos de fusión.
- Estabilizado y Tracking 3D. Integración de textos, imágenes y objetos 3D.
- Extrusión de capas de texto y de forma.
- Aplicación de efectos digitales.



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	20
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	50
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias etc. para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	15
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias etc. para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	40
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias etc.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	5
SUBTOTAL			60
TOTAL			150



→ 8. Recursos

Para impartir la asignatura de “*Modelado y animación*” se requiere de un aula con ordenadores con suficiente capacidad para trabajar de forma fluida con el software de postproducción digital (en este caso, After Effects), conexión a Internet, un proyector, altavoces y pizarra.

Por otro lado, se necesita el acceso al plató de audiovisuales para la filmación de los trabajos que se realicen dentro de la asignatura. Al mismo tiempo, se necesitará acceder a las cámaras de foto-vídeo y a los equipos de iluminación continua y sus accesorios.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Evaluación inicial Se realizará los primeros días de clase con el objetivo de evaluar los conocimientos previos del alumnado con respecto a la materia.</p> <p>Evaluación final Se realizará una evaluación continua en la que se evaluarán los resultados del aprendizaje y las competencias generales, transversales y específicas.</p> <p>Los instrumentos de evaluación serán:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Prueba teórica de los contenidos impartidos en la asignatura.2. Trabajos en grupo y/o individuales, de carácter práctico, coherentes con los contenidos de la asignatura.3. Ejercicios pautados para el aprendizaje de las distintas herramientas y técnicas. <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica, que se facilitará al alumnado al inicio de cada proyecto, y en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación, así como los resultados de aprendizaje obtenidos.</p> <p>En los trabajos grupales, si los hubiera, la evaluación será, no obstante, individual, y se realizará un seguimiento de las aportaciones de cada componente del grupo. Por tanto, es posible que cada miembro del grupo obtenga calificaciones diferentes.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5, R6</p>



Los plazos de entrega de los trabajos o las fechas de realización de los exámenes, se pondrán en conocimiento del alumnado, el primer día de clase, por lo que se sabrán con suficiente antelación para ser de obligado cumplimiento. Podrán ser, no obstante, modificados ligeramente siempre que el desarrollo de la planificación temporal se vea afectado, por alguna circunstancia justificada.

El/la profesor/a determinará previamente la forma de entrega. Si el trabajo se entrega más tarde de la fecha acordada, no será evaluado.

Del mismo modo, si los trabajos y los exámenes, presentados en fecha y forma, no se aprueban, el/la alumno/a dispondrá de la convocatoria extraordinaria para recuperarlos.

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el/la alumno/a, la calificación será de 0.

Si se observa que el trabajo realizado por el/la alumno/a no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/a realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura. Este criterio es aplicable a todas las formas de evaluación de la asignatura.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.) La evaluación prioriza la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial, supondrán la pérdida de la evaluación continua y obligarán al alumnado a realizar y superar un examen teórico-práctico, de todos los contenidos vistos en la asignatura.

Trabajos prácticos. Suponen el 40% de la calificación total.

Prueba teórica/práctica. Supone el 60% de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

R1, R2, R3, R4,
R5, R6



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que asista a clase de forma regular (el 80% de las sesiones) y que no haya presentado o superado alguno/s de los trabajos propuestos en la asignatura o el examen, deberá hacerlo en la convocatoria extraordinaria. Los criterios de evaluación, y su ponderación, serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.</p> <p>No obstante, en el proyecto en grupo, si lo hubiera, el profesorado podrá definir si continúa siendo en grupo o individual.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Para el alumnado que haya perdido derecho a la evaluación continua, por faltas de asistencia durante el curso ordinario, y que no hayan superado el examen teórico-práctico de la convocatoria ordinaria, se le volverá a evaluar en la convocatoria extraordinaria, siguiendo los mismos criterios.</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 40% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 60% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>La entrega de los proyectos será el día de antes del examen, vía online, y será requisito imprescindible para poder realizar la prueba teórico-práctica.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6

→ 10. Bibliografía

Libros

- Armenteros, M. (2015) *Postproducción digital*. Bubook.
- Carbonell, R. (2020) *El plano expandido. Ampliaciones del cine digital*. Fragua editorial.
- Carrasco, J. (2010) *Cine y televisión digital*. Universidad de Barcelona.
- Crook, I. y Beare, P. (2017) *Fundamentos del motion graphics. Principios y prácticas de la animación gráfica*. Promopress
- Darley, A. (2003) *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Ed. Paidós.
- Gómez Ferreras, A.; Solé Esteve, J.; Uroz Velasco, P. (2016) *Postproducción de sonido para audiovisuales*. Tarragona. Ed. Altaria.



- Lorenzo, M. (2021) *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Ed. Diabolo.
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós
- Quiroga, E. (2015) *Luz, cámara, ¡bits! La increíble historia del cine por ordenador y los efectos visuales digitales*. Ed. Dolmen.
- Selby, A. (2013) *La animación*. Barcelona: Blume.
- Taylor, A. (2011) *Design essentials for the motion media artist*. Focal Press.
- VVAA (2010) *Estéticas de la animación*. Maia Ediciones
- Wright, S. (2008) *Compositing visual Effects. Essentials for the Aspiring Artist*. Focal Press.

Tesis doctoral

- Rubio Alcover, A. (2006) La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos. [Tesis de Doctorado, Universitat Jaume I] <http://www.tdx.cat/TDX-0710106-115725>

Artículos

- Martín Núñez, M. (2011) La cámara lúcida (y digital): la remediación de la fotografía en la animación fotográfica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* (12), 48-53. <https://doi.org/10.63700/74>

- Deméter, M. (2012) Luz, cámara, render. El software de imagen sintética 3D: tecnología, ideología y realismo. *Con A de animación*. (2) <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1057>

Vídeos

- Jiménez, Carolina, [Carolina Jiménez G.] ¿Cómo funciona el Pipeline en VFX? [Vídeo] You Tube. https://www.youtube.com/watch?v=_zn_1cf87vc

- Jiménez, Carolina, [Carolina Jiménez G.] Historia y usos del verde croma [Vídeo] You tube <https://www.youtube.com/watch?v=rnhGV7T6eNc>