



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE

Animación Básica
2026-27

Especialidad: Diseño Gráfico. Itinerario de Ilustración

Curso **2026/2027**

→ 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	Diseño Gráfico. Itinerario de Ilustración		
Departamento	Medios Audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalecia.com		
Asignatura	Animación Básica		
Web	easdvalecia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EO. Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Medios Audiovisuales
Correo electrónico	audiovisuals@easdvalecia.com
Horario tutorías	Consultar horario del profesorado responsable
Lugar de tutorías	



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

La animación es, de entre todas las formas de expresión del medio audiovisual, la que ofrece menos límites a la imaginación y una mayor eficacia a nivel comunicativo. Sin embargo, estas inmensas posibilidades que brinda en el plano creativo no están reñidas con la aplicación de una rigurosa metodología que asegure el correcto avance en los procesos. La asignatura de Animación básica tiene, por tanto, un triple objetivo:

A. Explorar la singularidad del lenguaje animado, a través del análisis de sus diversas técnicas y procedimientos, así como de la aplicación de aquellas leyes físicas y convenciones de puesta en escena que han perdurado en los distintos modos de representación a lo largo de la historia, incidiendo de manera especial en el estudio de la temporización y el movimiento,

B. La aplicación y comprensión del trabajo por fases específicas a lo largo de la producción de un proyecto animado, mediante la ejecución de una serie de prácticas y ejercicios orientados a la consolidación y entendimiento de las técnicas tradicionales y digitales,

C. Reflexionar acerca de la riqueza de un lenguaje que se adapta de forma extraordinaria a los distintos formatos, géneros y piezas de diversa índole comunicativa, gracias a su singular capacidad para informar, entretener, explicar o divulgar contenidos.

Animación e ilustración son dos medios de expresión visual que se complementan y enriquecen mutuamente, pudiéndose integrar el perfil profesional del segundo en muchos de los procesos de la producción animada: desde la fase de ideación del concept hasta las propias fases de producción y postproducción de la pieza, pasando por el desarrollo visual de personajes y escenarios, la realización del guion gráfico o storyboard o la construcción del layout de las escenas. Es por ello que la asignatura de Animación Básica se coordinará con **Proyectos de Ilustración Editorial**, dando continuidad y desarrollando los contenidos y competencias adquiridos previamente en la asignatura de Fotografía y Medios Audiovisuales.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

En esta asignatura se trabajará con los conocimientos y conceptos adquiridos en las asignaturas de **Fotografía y Medios Audiovisuales** y **Lenguaje y Técnicas Digitales**, impartidas durante el primer curso de la titulación.

Las competencias y contenidos vistos en Animación Básica servirán de base a la asignatura de **Animación avanzada** que se imparte en 3º.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Animación Básica**. Estas competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente Orden 1/2022, de 24 de Marzo de la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT12	Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
CT15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG14	Valorar la dimensión del Diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE5	Establecer estructuras organizativas de la información
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE9	Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - El alumnado conoce, comprende y utiliza las diferentes técnicas y procesos de la animación tradicional, 2D y en volumen de manera acorde a las necesidades e intenciones comunicativas del proyecto	CT14, CG2, CG4



R2 - El alumnado conoce y utiliza el lenguaje técnico profesional del campo de la animación, así como sus fundamentos y principios básicos	CG2, CE11, CE12
R3 - El alumnado aplica las técnicas y procedimientos más idóneos en sus proyectos, entendiendo las particularidades de las distintas fases de la producción animada	CT4, CT15, CG4, CE11
R4 - El alumnado maneja software específico para la creación y edición de piezas animadas	CG2, CE3, CE11
R5 - El alumnado incorpora las capacidades expresivas y comunicativas de la animación al proyecto de ilustración para extender las posibilidades comunicativas del mismo	CG2, CG10, CG11, CE11, CT15,
R6 - El alumnado 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

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Fundamentos de la animación

El lenguaje de la animación

- Etimología. Pioneros y precursores
- Aspectos perceptivos y cerebrales.
- Cine de acción real vs. cine de acción animada. La ilusión de movimiento
- Animación completa y animación limitada

Los principios definitorios de la animación

- Leyes físicas: timing, pose a pose vs. acción directa, encoger y estirar, arcos, aceleración/ desaceleración, acción complementaria y acción superpuesta
- Puesta en escena: staging, dibujo sólido, anticipación, exageración, acción secundaria, atractivo

Unidad 2. Técnicas y procedimientos de animación

La animación tradicional

- Animación por acetatos
- La rotoscopia

El stop-motion

- Stop-motion bidimensional
- Stop-motion tridimensional



Animación no ortodoxa

- Pixilación
- Procesos experimentales, artísticos o de autor

Unidad 3. El proyecto de animación

Fases del proyecto: preproducción

- Conceptualización, ideación e investigación
- Desarrollo
- Sonido

Fases del proyecto: producción

- Introducción al software específico: After Effects. Interfaz y herramientas
- Propiedades de transformación de las capas y animaciones básicas. Tipos de keyframes (fotogramas clave)
- Transparencias: canal alpha, máscaras y pinceles
- Espacio 3D
- Texto y capas de forma

Fases del proyecto: postproducción

- Composición y edición de la imagen
- Croma y trazo. Rotoscopia
- Efectos y sonorización

→ 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2	24
<i>Clases prácticas</i>	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.	RA1, RA2 RA3, RA4, RA5	44
<i>Tutoría</i>	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.	RA1, RA2 RA3, RA4, RA5	20



<i>Exposición de trabajos</i>	Sesiones de visionado y análisis de los proyectos realizados durante la asignatura.	RA1, RA2, RA5	6
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2 RA3, RA4, RA5	6
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2 RA3, RA4, RA5	20
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	34
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Animación básica dispondrá de un aula equipada con ordenadores equipados con el software adecuado, cañón de proyección, pizarra y conexión a internet.
El alumnado dispondrá de acceso a una plataforma virtual desde donde podrá consultar materiales teóricos y audiovisuales, así como otros documentos relacionados con el curso.

→ 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
---	--



Realización de una prueba teórica. Supone el 20% de la calificación final.

Criterios de evaluación:

- Rigor, claridad, comprensión y dominio de la materia vista en clase
- Capacidad para interrelacionar los conceptos trabajados a lo largo de las sesiones del curso
- Expresión escrita, estructura y claridad en la redacción

RA1, RA2

El 80% de la calificación final restante se completará con la entrega de **actividades y ejercicios en grupo y/o individuales**, de carácter práctico, coherentes con los contenidos de la asignatura, y/o en un **Trabajo práctico proyectual en individual** coherente con los contenidos de la asignatura.

RA1, RA2, RA3,

RA4, RA5

Criterios de evaluación:

- Dominio de los conceptos trabajados
- Adecuación técnica, artística y conceptual a los conceptos impartidos en clase
- Asistencia a las sesiones de seguimiento del proyecto
- Adecuación a las pautas establecidas para el desarrollo de la memoria del proyecto
- Creatividad y originalidad de los proyectos
- Rigor científico en el uso de las fuentes
- Calidad técnica y formal del acabado
- Expresión escrita y exposición oral del resultado del proyecto
- Autonomía, actitud y compromiso en el trabajo
- Respeto a los/las compañeros y docentes

Los plazos de entrega de trabajos y las fechas de realización de las pruebas que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos rigurosamente. Si el alumnado, por alguna causa de fuerza mayor, no pudiera presentarse a la prueba teórica de la asignatura, se le podría repetir otro día (normalmente durante la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria) siempre que presente un justificante oficial, ya sea médico o administrativo, donde se demuestre el motivo de su ausencia. En cualquier otro caso, la prueba se considerará suspendida y deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

Si cualquiera de los trabajos es entregado más tarde de la fecha acordada no se recogerá y la recuperación se realizará en la convocatoria extraordinaria.

Cada trabajo y/o prueba 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 pruebas específicas, tanto teóricas como prácticas.

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.

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el/la alumno/a la calificación será de 0. Asimismo, si se observa que el trabajo realizado por el alumnado no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesorado realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura. Este apartado es indispensable que esté superado para aprobar la asignatura.



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 supondrá la pérdida de la evaluación continua. Los criterios de evaluación para el alumnado con pérdida de evaluación continua variarán, quedando excluidas de la evaluación aquellas prácticas y ejercicios destinados a valorar el seguimiento diario y la participación continuada del alumnado, siendo sustituidas/os por pruebas específicas que permitan acreditar la adquisición de las competencias y resultados de aprendizaje correspondientes. En cualquier caso, si se observa, por parte del profesorado, que el trabajo realizado por el alumnado (con o sin pérdida de evaluación continua) no es concluyente/suficiente para la evaluación, se deberán realizar las pruebas específicas/exámenes que el profesorado considere oportunas.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de aprendizaje evaluados
Los criterios de evaluación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria sin pérdida de evaluación continua. El alumnado deberá presentarse a aquellas pruebas y/ o entregar únicamente los trabajos que no haya superado. Los trabajos grupales, en esta ocasión, serán individuales. En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el alumnado, la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumnado no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesorado realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y deberán ser superadas para aprobar la asignatura.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de aprendizaje evaluados



Los criterios de evaluación mismos que para la convocatoria ordinaria para el alumnado con pérdida de evaluación continua. Este deberá presentarse a aquellas pruebas y/o entregar únicamente los trabajos que no haya superado.

Los trabajos grupales, de existir, en esta ocasión serán individuales.

En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el alumnado, la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumnado no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesorado realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y deberán ser superadas para aprobar la asignatura.

En cuanto a los plazos de entrega, se mantienen los mismos criterios y penalizaciones que se han establecido para la evaluación continua.

RA1, RA2, RA3,
RA4, RA5

→ 10. Bibliografía

Lorenzo, M. (2021). *La imagen animada. Una historia imprescindible*. Diabolo.

Shelby, A. (2013). *La animación*. Blume.

Williams, R. (2012). *Kit de supervivencia del animador*. Faber & Faber.

Bibliografía complementaria:

Libro

Costa, J. (2010). *100 Películas clave del cine de animación*. Ma Non Troppo. Robin Books.

Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1998) *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós Comunicación.

González Monaj, R. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Ed. Universidad Politécnica de Valencia.

Gutierrez San Miguel, B. (2006). *Teoría de la narración audiovisual*. Cátedra, Signo e Imagen.

Johnston, O. Thomas, F. (1997). *Illusion Of Life: Disney Animation (Disney Editions Deluxe)*. Hyperion.

Simon, M. (2009). *Storyboards: Motion in Art*. Ed. Focal Press.

Stanchfield, W. (2009). *Drawn to Life: 20 Golden Years of Disney Master Classes: Volume 1: The Walt Stanchfield Lectures*. Routhledge.

Artículo

Stone, M. (24 de abril de 2019). The art of visual storytelling in pictures. The Guardian. Recuperado de <https://www.theguardian.com>