



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Animación Avanzada 2026-27

Especialidad: **Diseño Gráfico. Itinerario 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 Ilustración		
Departamento	Medios Audiovisuales		
Mail del departamento	audiovisuals@easdvalencia.com		
Asignatura	Animación Avanzada		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar web		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	2º semestre	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	EO. Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	50% presencial / 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

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



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

La demanda de contenido animado ha crecido significativamente en diversos sectores como publicidad, cine, videojuegos, aplicaciones móviles y redes sociales. Por este motivo, los clientes y empresas buscan cada vez más ilustradores que puedan crear contenido animado para comunicar mensajes de manera más efectiva y atractiva.

Animación avanzada tiene como objetivo ampliar el conjunto de habilidades del graduado/a en ilustración, así como integrar la animación en el proceso creativo comunicando sus ideas y narrativas de manera dinámica. Además, permite crear un portfolio diversificado que ampliará las oportunidades laborales.

La asignatura ayuda a experimentar con nuevas formas de expresión, a mejorar la comunicación visual aplicando los principios de movimiento, timing y storytelling visual para crear ilustraciones animadas efectivas. Para ello, la asignatura puede utilizar el proyecto planteado para la asignatura **Proyectos de Creación y Experimentación**, con la intención de darles continuidad en la fase del vídeo. Esto dependerá de las posibilidades de las coordinaciones y el funcionamiento de los grupos.

Los objetivos generales son:

- Conocer las tipologías y formatos de vídeos animados, así como sus medios de difusión.
- Construir guiones breves que funcionen como microhistorias.
- Llevar a cabo la metodología específica de los proyectos de la especialidad.
- Producir animaciones aplicando la técnica más adecuada para cada proyecto.
- Animar sus propias ilustraciones con herramientas digitales específicas con la finalidad de comunicar de manera efectiva y persuadir.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Esta asignatura da continuidad a **Animación Básica** impartida en 2º. Por lo tanto, es indispensable haber adquirido las competencias para continuar con la formación.

Además, 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.

→ 4. Competencias de la asignatura

El listado de competencias que posee el alumnado al finalizar el grado vienen establecidas en el plan de estudios publicado en la [Orden 1/2022](#), de 24 de marzo, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital.

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Animación Avanzada**.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT6	Realiza autocrítica hacia el propio ejercicio profesional e interpersonal
CT15	Trabajar de manera autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

COMPETENCIAS GENERALES

CG5	Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 – Usa técnicas de producción y edición de animación 2D con herramientas digitales específicas para comunicar y contar historias.	CT6, CT15, CG5, CE4, CE11, CE12
R2 – Aplica un flujo de trabajo coherente al proceso de animación para narrar con imágenes secuenciales.	CT6, CT15, CG18, CE4, CE12
R3 – Emplea soluciones expresivas y creativas adecuadas en la creación de animaciones con funciones diversas.	CT6, CT15, CG5, CG18, CE4, CE12
R4 – Utiliza métodos de investigación y experimentación propios de proyectos de animación para ilustración.	CT6, CT15, CE4, CE12
R5 – Investiga, analiza y expone con criterio trabajos profesionales de animación, reconociendo técnicas, procedimientos y citando referentes adecuadamente.	CT6, CT15, CG5, CE4, 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.

CT6, CT15, CG5, CE4

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Motion graphics

Definición

- Animación, Diseño Gráfico e Ilustración
- Características y funciones
- Técnicas
- Sonido

Orígenes del Motion Graphics

- Animación experimental. La animación de vanguardias. John Whitney y Saul Bass.

Aplicaciones y ámbitos de actuación de los Motion Graphics

- Corporativo, documental y artístico
- Televisión, créditos, videojuegos e internet, redes sociales, infografía y publicidad

Ilustraciones animadas

- Tipos según nivel de narrativa: con vida, con dos estados o más y con secuencias.
- Ámbitos de actuación: artículos en versión digital, en webs y apps, versiones o extractos, redes sociales.

Unidad 2. Fases de producción en la animación

Guion para sketches/microhistorias

- El proceso creativo: la idea
- Ritmo
- Creación-identificación del personaje
- Lo imprevisible

Storyboard

- Características: aspecto de imagen, indicaciones, tiempo
- Tipos según proyectos

Animática

- Características
- Tipos según proyectos



Unidad 3. Software de animación digital

La expresividad de la forma y el movimiento

- Softwares para preparar las artes finales
- Preparación del archivo vectorizado para animar
- Capas de forma
- Curvas de velocidad

Animación de personajes

- Herramientas y scripts
- Expresiones para personajes

Expresiones y efectos

- Expresiones vs parentales
- Expresiones entre propiedades de capa
- Wiggle, random, time, loop, value, posterizeTime, smooth y expression controls
- Expresiones con uso de la IA

Creación de un espacio 3D

- Preparación de capas
- Herramienta de cámara
- Ajuste de profundidad eje Z
- Técnica de paralaje

Unidad 4. Sonido

Bancos de sonido y flujos de trabajo

- Sincronización y efectos
- Pistas, mezclas y marcadores
- Adobe Dynamic Link

→ 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. Explicación de herramientas y ejercicios prácticos dirigidos con el software.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	25



<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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	25
<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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (prácticas, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10
SUBTOTAL			75

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio individual y teórico del alumnado. Preparación de trabajos complementarios a la formación presencial. Estudio y relación con otras asignaturas. Preparación y práctica individual de los ejercicios y las actividades presentadas en el aula, así como la lectura de los materiales imprescindibles para demostrar las competencias y RA en las exposiciones o durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	20
<i>Estudio práctico</i>	Investigación técnica individual y realización de ejercicios prácticos para desarrollar destrezas. Desarrollo de actividades y proyectos prácticos individuales.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	50
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	R1, R3, R4	5
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Animación avanzada dispondrá de un aula con ordenadores equipados con el software adecuado, cañón de proyección, pizarra y conexión a internet. Además, un plató con cámaras y equipos de iluminación continua, reflectores, difusores...

El alumnado tendrá acceso a un aula virtual o plataforma online para hacer un seguimiento de la asignatura, desde donde podrá consultar materiales didácticos en diferentes formatos, documentos relacionados con la materia, así como entregar las diferentes actividades planificadas durante 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
Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes: 1. Realización de una prueba teórico-práctica de aula. 2. Proyectos/actividades individuales/grupales. 3. Ejercicios prácticos de aula. En cuanto a los criterios de calificación, se evaluará: • Dominio de los conceptos trabajados • Adecuación técnica, artística y conceptual a los conceptos impartidos • Asistencia a las sesiones de seguimiento del proyecto • Adecuación a las pautas establecidas para el desarrollo de las memorias de los proyectos • 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 con el trabajo Respecto a la evaluación se debe tener en cuenta: 1. La calificación de los trabajos y la prueba final será de 0 a 10. Para aprobar cada trabajo y prueba se ha de obtener un 5. Se hará media con el resto de los trabajos a partir de un 5. 2. La asistencia a clase es obligatoria para la evaluación continua. La superación del 20% de faltas de asistencia conllevará la pérdida de evaluación continua. 3. Será obligatoria la presentación de los trabajos. No aprobarlos conllevará a no superar la asignatura. Los trabajos han de realizarse en gran parte en clase para la supervisión por parte del docente. No se admitirá ningún trabajo que éste no haya revisado en parte en el aula. 4. Los trabajos no entregados en fecha quedarán pendientes para la convocatoria extraordinaria. 5. Los trabajos entregados en la fecha indicada que resultan suspendidos se devolverán al alumno/a con las correcciones oportunas. El alumno/a procederá a su repetición/corrección y lo podrá presentar de nuevo al final del semestre para la evaluación ordinaria (en este caso la nota máxima que podrá obtener en el trabajo corregido será de un 5). 6. En caso de plagio o entrega de trabajos no originales la calificación será de 0. 7. Si se observa que el trabajo entregado por el alumno/a no es concluyente, suficiente para su evaluación o es de dudosa procedencia, el docente podrá pedirle que realice una prueba para demostrar los conocimientos del trabajo en cuestión. La no superación de dicha prueba supondrá el suspenso de éste.	R1, R2, R3, R4, R5, R6



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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes: 1. Prueba teórico-práctica acerca de los contenidos del curso (60%) 2. Proyectos/actividades y ejercicios realizados durante el curso (40%) Los proyectos en grupo, si los hubiera, en este caso serían de realización individual. En cuanto a los criterios de calificación, se evaluará: • Dominio de los conceptos trabajados • Adecuación técnica, artística y conceptual a los conceptos impartidos • 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 con el trabajo	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
Los instrumentos para la evaluación será la entrega de los trabajos suspendidos y/o realización de una prueba teórico-práctica. Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnado con evaluación continua.	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
Los instrumentos para la evaluación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnado con pérdida de evaluación continua. Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnado con pérdida de evaluación continua.	R1, R2, R3, R4, R5, R6



USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Se permite el uso de la inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique de forma clara 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/de la estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro en referencia al uso de la IA.

→ 10. Bibliografía

Alonso, Concepción. (2016). Qué es motion graphics. *Con A de Animación* núm. 6
<http://ojs.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799>

Brarda, María Cecilia (2016). *Motion Graphics Design*. Gustavo Gili.

Devesa, Neus (2011). Guionización de series de animación. UOC. Disponible en
https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/8505/11/Animaci%C3%B3n%203D_M%C3%B3dulo1_Guionizaci%C3%B3n%20de%20series%20d%27animaci%C3%B3n.pdf

García, Raúl (2023). *Manual del Artista de Storyboard*. Camination.

Ràfols Cabrisses, Rafael (2013). *Diseño Audiovisual y Motion Graphics*. UOC.
<http://hdl.handle.net/10609/76065>

Zenzuke [Zenzuke animation] (15 de abril 2021). *Las piezas de un Motion, desde el brief hasta la entrega, emisión en directo* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=wmHbAYAz0gg&list=LL&index=4&t=6805s>

Bibliografía complementaria:

Animación para adultos (<https://animacionparaadultos.es>)

Lorenzo, María. *Canal Vimeo*. María Lorenzo Hernández. <https://vimeo.com/user1515996>

National Film Board of Canada (<https://www.nfb.ca>)

Thomas, F y Johnston, O (1981). *The Illusion of Life*. Walt Disney Production.
<https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n3/mode/2up>

Williams, Richard (2012). *Kit de supervivencia del animador*. Faber&Faber. [AniSuKit_ES \(wordpress.com\)](https://www.anisukit.es/wordpress.com)