

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

**GUÍA DOCENTE
DE LA ASIGNATURA:
4º - Introducción a la
Animación (I)**

Curso Académico 2025/26

**Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	4º - Introducción a la Animación (I)
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	4º - Introducción a la Animación (I)
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	CUARTO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	Ninguno
Calendario	Todos los jueves y viernes del 22/09/2025 al 30/06/2026
Horario de impartición	Jueves 12:00 a 15:00; Viernes 11:00 a 13:00

1.2 Datos del profesorado

Nombre	Ángela Arregui Chavarría
Correo electrónico	angelaac@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La animación es para el alumnado de Diseño Gráfico toda una nueva disciplina artística que puede compartir muchas de sus cualidades con el diseño gráfico. La animación es cine, es sonido, y es dibujo y diseño. La asignatura introducirá al alumnado en el amplio mundo de la animación y sus principales técnicas: 2D, 3D y Stop Motion. A través de la práctica, el alumnado se introducirá en la práctica de la animación, además de conocer el contexto actual de este arte y conocer su origen y sus más importantes aportaciones al diseño, la cultura y la publicidad. Como fin principal de las prácticas, el alumnado aprenderá a dominar el software de animación y a saber elegir la mejor técnica para cada proyecto.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura se imparte durante el primer cuatrimestre del cuarto curso, y se encuentra dentro de la materia Tecnología aplicada al diseño gráfico. Aportará 6 de los créditos ECTS del total de los 240 que requiere la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico. Es una asignatura del tipo Obligatoria de Especialidad que pretende introducir al alumno en el conocimiento y la práctica de la animación 2D y 3D, familiarizarlo con los distintos softwares con los que actualmente trabaja la industria de la animación en cine, televisión y videojuegos.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Principios de la animación. La creación de animaciones: el guión, diseño de modelos, Storyboard. Procedimientos digitales de animación. Software y dispositivos adecuados para la animación. Publicación en base a estándares. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

UNIDADES: HISTORIA + PRÁCTICA

UNIDAD 1. ORÍGENES

Teórica: Historia 1

Práctica: Fenaquistoscopio o zootropo

UNIDAD 2. 50s y 60s - 2D TRADICIONAL

Teórica: Historia 50s y 60s

Teórica para práctica: los pasos de la animación tradicional (Keys rough, Inbetweens rough, clean up, color, postpo; referencias técnicas y narrativas)

Práctica: Adobe Animate: 3 ejercicios animación básica (pelota botando, péndulo, morphing)

Viñeta muy simple Adobe Animate

UNIDAD 3. 70s y 60s, videojuegos - EXPERIMENTAL

Teórica: Historia 70s y 80s

Práctica: Rotoscopia analógica, intervención en video

UNIDAD 4 - 90s y Actualidad, videojuegos - 3D

Teórica: 90s y actualidad

Práctica: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo. Un equipo plantea la producción de un videojuego, que en la entrega final debe contar con: diseño de al menos 1 personaje y 1 escenario; 1 biblia de desarrollo, 1 animación del personaje, 1 presentación de venta tipo Pitch.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	12	8,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	30	20,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	0	0,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
	Total horas presenciales	46	30,67%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticas establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	0	0,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	19	12,67%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	0	0,00%
	Total horas de trabajo autónomo	19	12,67%
	Total volumen de trabajo	65	6 ETCS
5.2 Recursos			
Ordenador con software instalado: After Effects, Photoshop, Illustrator. Aula con proyector y ordenador disponibles para profesorado y alumnado.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
-			

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

- CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente
CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación
CET05 - Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo
CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional
CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

- CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación
CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad

productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1^a) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2^a).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1^a: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2^a: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	-	0 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	-	0%
Actividades Prácticas	Entrega de las 4 prácticas y los ejercicios de cada una de las unidades.	100%
Trabajos Individuales o en Grupos	Se incluye en la evaluación de las actividades prácticas.	0%
Actividades Virtuales	-	0%
Trabajos de investigación	-	0%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	-	0%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Cada una de las entregas de proyectos contará con una tutoría en la que el alumno/alumna podrá comentar con la profesora los aspectos aprendidos en dicha práctica, de manera que conozca los errores y aciertos de la práctica, con el fin de que todos/as los/las alumnos/as puedan tener una notable mejora con cada uno de los ejercicios prácticos de la asignatura.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1 ^a Sesión 25 sep	X	X		U1 Introducción y presentación de la materia. Historia de la animación 1: los orígenes Práctica U1: Construir fenaquistiscopio
2 ^a	2 ^a Sesión 26 sep		X		U1 Práctica 1
3 ^a	3 ^a Sesión 2 oct		X		U1 Práctica 1 - Probar artilugio
4 ^a	4 ^a Sesión 3 oct	X	X		U2 Historia de la animación 2: Los 50s y los 60s 3 Ejercicios de animación básica Adobe Animate
5 ^a	5 ^a Sesión 9 oct		X		U2 3 Ejercicios de animación básica Adobe Animate
6 ^a	6 ^a Sesión 10 oct		X		U2 Práctica 2: Viñeta en Adobe Animate, storyboard
7 ^a	7 ^a Sesión 16 oct		X		U2 Práctica 2: Viñeta en Adobe Animate, keys rough
8 ^a	8 ^a Sesión 17 oct		X		U2 Práctica 2: Viñeta Animate, keys e Inbetweens

9 ^a	9 ^a Sesión 23 oct		x		U2 Práctica 2: Viñeta animate, inbetweens
10 ^a	10 ^a Sesión 24 octubre		x		U2 Práctica 2: Viñeta animate, inbetweens
11 ^a	11 ^a Sesión 30 oct		x		U2 Práctica 2: cleanup
12 ^a	12 ^a Sesión 31 oct		x		U2 Práctica 2: cleanup
13 ^a	13 ^a Sesión 6 nov		x		U2 Práctica 2: postpo
14 ^a	14 ^a Sesión 7 nov		x		U2 Práctica 2: postpo
15 ^a	15 ^a Sesión 13 nov	x	x		U3 Historia de la animación 3: 80s y 90s Práctica 3: Animación analógica
16 ^a	16 ^a Sesión 14 nov		x		U3 Práctica 3: Animación analógica, storyboard
17 ^a	17 ^a Sesión 20 nov		x		U3 Práctica 3: Animación analógica, búsqueda de recursos gráficos
18 ^a	18 ^a Sesión 21 nov		x		U3 Práctica 3: Animación analógica, desarrollo de pieza

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
19 ^a	19 ^a Sesión 27 nov	X	x		U4 Historia de la animación 4: 2000 hasta hoy Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo
20 ^a	20 ^a Sesión 28 nov		x		U4 Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo, planificación
21 ^a	21 ^a Sesión 4 dic		x		U4 Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo, referencias y concept art
22 ^a	22 ^a Sesión 5 dic	x	X		U4 Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo, diseño final de un personaje y un fondo
23 ^a	23 ^a Sesión 11 dic		x		U4 Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo, animación del personaje
24 ^a	24 ^a Sesión 18 dic		x		U4 Práctica 4: Desarrollo de proyecto de videojuego en grupo, animación del personaje
25 ^a	7 ^a Sesión 19 dic		x		U4

