

Curso 2025-26



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Técnicas de animación 2D

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026



Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE CIENCIA, UNIVERSIDADES
E INNOVACIÓN

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Técnicas de animación 2D (2D Animation Techniques)

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad de itinerario	
Carácter	Teórico-práctica	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico / Diseño gráfico y comunicación visual	
Materia	Tecnología aplicada al diseño gráfico	
Periodo de impartición	4º Semestre	
Número de créditos	4 ECTS	
Número de horas	Totales: 120h	Presenciales: 72h
Número mínimo de alumnos necesario para impartir la asignatura	-	
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico	
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación	
Idioma/s en los que se imparte	Español	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodríguez Pinto, Javier	campus IED

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodríguez Pinto, Javier	campus IED	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CTD1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CTD3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CTD4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

Competencias generales

CGD2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CGD4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CGD10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CGD20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

Competencias específicas

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer los fundamentos históricos y técnicos de la animación 2D y su evolución, comprendiendo el papel de los motion graphics en el diseño gráfico contemporáneo.

Familiarizarse con los flujos de trabajo en animación —espacio de trabajo, composición, animación y previsualización— así como con conceptos básicos como keyframes, interpolación, motion blur y el uso del editor de gráficos y expresiones para automatización de procesos.

Aplicar los principios clásicos de la animación —squash & stretch, anticipación, entre otros— en proyectos de motion graphics, desarrollando elementos gráficos animados como ilustraciones, formas y tipografías.

Utilizar herramientas avanzadas de composición y postproducción, incluyendo máscaras, capas de ajuste, modos de fusión, cámaras virtuales, efectos de corrección de color, distorsión, desenfoque, simulaciones, así como técnicas de tracking y estabilización de vídeo.

Integrar imagen y sonido mediante la sincronización de animaciones con efectos sonoros y música, reforzando la coherencia narrativa y expresiva de las piezas audiovisuales.

Investigar y experimentar con métodos propios de la materia para desarrollar un proyecto completo de motion graphics, aplicando de forma integrada técnicas de diseño, animación y postproducción.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
Bloque I. Fundamentos de la animación 2D y el Motion Graphics	Tema 1. Introducción a la animación 2D y al Motion Graphics
	Tema 2. Entorno de trabajo y fundamentos técnicos de Adobe After Effects
	Tema 3. Principios clásicos aplicados al diseño gráfico
Bloque II. Producción y desarrollo de proyectos	Tema 4. Animación tipográfica y composición gráfica en movimiento
	Tema 5. Técnicas avanzadas de composición, efectos y postproducción
	Tema 6. Desarrollo de un proyecto integrado de Motion Graphics

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Totales horas
Actividades teóricas	10 horas
Actividades prácticas	32 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	26 horas
Realización de pruebas	4 horas
Horas de trabajo del estudiante	12 horas
Preparación prácticas	36 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Las sesiones teóricas combinarán la exposición de contenidos por parte del docente con el análisis de referentes históricos y contemporáneos de la animación 2D y el motion graphics. Los contenidos se apoyarán en materiales audiovisuales, demostraciones técnicas y estudios de caso que permitan comprender los fundamentos conceptuales, estéticos y tecnológicos de la disciplina. Durante las sesiones se fomentará la participación del alumnado mediante el análisis crítico de piezas audiovisuales, la discusión de procesos de producción y la reflexión sobre las decisiones de diseño y comunicación visual empleadas en cada proyecto.
Actividades prácticas	Las actividades prácticas se estructuran mediante ejercicios progresivos orientados a la adquisición de competencias técnicas y creativas en animación 2D y motion graphics. Cada ejercicio introducirá nuevas herramientas, procedimientos y recursos expresivos que serán incorporados gradualmente en proyectos de mayor complejidad. Las sesiones incluirán demostraciones técnicas, resolución de problemas, seguimiento individualizado de los trabajos y dinámicas de revisión colectiva. Se fomentará la autonomía del alumnado, la experimentación y la capacidad de integrar los conocimientos adquiridos en proyectos completos de comunicación visual en movimiento.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)	Se organizarán actividades formativas de carácter obligatorio para la asignatura en espacios de taller específicos dirigidos por personal docente y especialista como parte de la práctica presencial aplicada y con el objetivo de fortalecer las competencias esperadas en el detalle técnico y científico. Durante la primera semana del semestre, se desarrollará actividad en formato intensivo, como inspiración a la materia. Estas actividades no tendrán carácter evaluable.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La información que se utilizará para evaluar el aprendizaje del estudiantado estará basada en el seguimiento periódico del progreso del estudiante, en el aula y en tutorías, los trabajos propuestos por el profesor y su participación individual y grupal en el aula y las tareas a realizar. Los estudiantes en

evaluación continua serán evaluados bajo los criterios de asistencia a las sesiones, asistencia a las prácticas, evolución y rendimiento.

La pérdida de la evaluación continua impide este seguimiento, por lo que el sistema de evaluación en este caso se basará en pruebas y/o entregas establecidas previamente. Podrán ser exámenes o trabajos escritos, orales y/o exposiciones.

Actividades teóricas	Debates y sesiones críticas sobre referentes de animación 2D y motion graphics, valorando la capacidad de análisis, reflexión y argumentación.
Actividades prácticas	Ejercicios prácticos individuales o grupales: aplicación de contenidos técnicos y creativos, calidad de ejecución y adecuación a los objetivos planteados. Seguimiento del proceso: asistencia, participación, autonomía, evolución técnica y capacidad de revisión crítica. Presentaciones y revisiones colectivas: claridad expositiva, argumentación de decisiones de diseño y participación en las dinámicas de crítica.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	Estas actividades no tendrán carácter evaluable, por lo que no se describen instrumentos de evaluación al respecto.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Conocer los fundamentos históricos y técnicos de la animación 2D y su evolución, comprendiendo el papel de los motion graphics en el diseño gráfico contemporáneo.
- Familiarizarse con los flujos de trabajo en animación —espacio de trabajo, composición, animación y previsualización— así como con conceptos básicos como keyframes, interpolación, motion blur y el uso del editor de gráficos y expresiones para automatización de procesos.
- Aplicar los principios clásicos de la animación —squash & stretch, anticipación, entre otros— en proyectos de motion graphics, desarrollando elementos gráficos animados como ilustraciones, formas y tipografías.
- Utilizar herramientas avanzadas de composición y postproducción, incluyendo máscaras, capas de ajuste, modos de fusión, cámaras virtuales, efectos de corrección de color, distorsión, desenfoque, simulaciones, así como técnicas de tracking y estabilización de vídeo.
- Integrar imagen y sonido mediante la sincronización de animaciones con efectos sonoros y música, reforzando la coherencia narrativa y expresiva de las piezas audiovisuales.
- Investigar y experimentar con métodos propios de la materia para desarrollar un proyecto completo de motion graphics, aplicando de forma integrada técnicas de diseño, animación y postproducción..

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Mediante los debates , se evalúa la capacidad de demostrar la capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.
Actividades prácticas	Mediante los ejercicios, proyectos y actividades prácticas se evaluará la adquisición progresiva de competencias técnicas y creativas en animación 2D y motion graphics, así como la correcta aplicación de los contenidos de la materia.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	La asistencia a estas actividades formativas de carácter obligatorio quedarán registradas y serán tenidas en cuenta para el cumplimiento de la presencialidad mínima requerida para la evaluación continua.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. La nota será de 0 a 10 con un decimal en todas y cada una de las convocatorias.
3. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
4. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
5. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía. Consultar detalles en el campus virtual.
6. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicio 1. Fundamentos de animación y principios básicos	15%
Ejercicio 2. Animación tipográfica y composición gráfica	20%
Proyecto intermedio de Motion Graphics	25%
Proyecto final integrado de Motion Graphics	30%
Debates y sesiones críticas	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios prácticos y proyectos realizados durante el curso	60%
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios prácticos y proyectos realizados durante el curso	60%
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad.

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semanas 1-14	Bloques			
	Clases teóricas	Exposición de los contenidos relativos a los temas. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Sesiones feedback	10 horas	4 horas
	Clases prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	32 horas	36 horas
	Otras actividades formativas	Taller intensivo de inspiración para la asignatura. Ampliación de la implementación práctica en taller.	8 horas 18 horas	

Semana 15	Evaluación: Convocatoria ordinaria			
	Evaluación	Evaluación Continua: Evaluación de ejercicios prácticos. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de ejercicios prácticos y prueba específica según Briefing de convocatoria ordinaria con pérdida de evaluación continua.	2 horas	8 horas

Semana 16	Comentarios de los resultados finales y entrega de notas			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Software recomendado:
Adobe After Effects ,Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

Ordenador portátil o de sobremesa con prestaciones adecuadas para la ejecución de Adobe After Effects y software de diseño gráfico y audiovisual.

Se recomienda un mínimo de 16 GB de memoria RAM y una tarjeta gráfica compatible con aceleración por GPU para garantizar un flujo de trabajo fluido en proyectos de animación y motion graphics.

11.1. Bibliografía general

Título	The Animator's Survival Kit
Autor	Richard Williams
Editorial	Faber & Faber

Título	Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics
Autor	Jon Krasner
Editorial	Routledge

Título	Saul Bass: A Life in Film and Design
Autor	Jennifer Bass y Pat Kirkham
Editorial	Laurence King Publishing

11.3. Direcciones web de interés

Adobe Help Center
<https://helpx.adobe.com>

Motion Design School
<https://motiondesign.school>

Video Copilot
<https://www.videocopilot.net>

Behance
<https://www.behance.net>



Art of the Title

<https://www.artofthetitle.com>