

Guía docente

Animación 2D

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Animación 2D		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409017		
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. IV semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 3: Diseño gráfico, web y creatividad digital		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	OB (Obligatoria)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	C1 (50% - 50%)		
HORAS	HORAS TOTALES: 150	PRESENCIALES: 45	Enseñanzas Básicas (EB): 22,5 Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor
NOMBRE COMPLETO	José Ignacio Ortiz del Moral
EMAIL	jiortiz@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura.

Esta asignatura introduce al alumnado en los fundamentos y técnicas de la animación 2D, abarcando desde el dibujo frame a frame hasta la producción digital de piezas animadas. Se exploran los principios del movimiento, la construcción narrativa a través del storyboard y el desarrollo de personajes, aplicando herramientas y software específicos del sector. El alumnado aprenderá a integrar sincronización de audio, efectos visuales y recursos gráficos para generar contenidos audiovisuales dinámicos y comunicativos. Todo ello, con una mirada crítica hacia la sostenibilidad, la accesibilidad y la comunicación inclusiva, fomentando la prevención de estereotipos de género en el entorno creativo.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Comprender la historia, principios y técnicas de la animación 2D y su impacto en el diseño contemporáneo.
- Dominar técnicas *frame a frame* e interpolación, dibujo digital y creación de storyboards para producción.
- Emplear software especializado para crear contenidos audiovisuales con ilustración, audio sincronizado y efectos.
- Crear narrativas y personajes innovadores que comuniquen mensajes eficaces en diversos soportes.
- Gestionar integralmente proyectos de animación, desde la idea inicial hasta la entrega final.
- Analizar la estética, técnica y eficacia comunicativa de piezas animadas en entornos multimedia.
- Aplicar principios de diseño sostenible e inclusivo, evitando estereotipos y respetando la diversidad.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Interés e inquietud por la cultura y el diseño gráfico. Disposición para el trabajo en equipo, pensamiento divergente y análisis crítico de referentes.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el segundo semestre del segundo curso del Grado en Diseño Gráfico y Creatividad Digital, dentro del módulo Módulo 3: Diseño gráfico, web y creatividad digital.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tener estos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

4. Resultados del Proceso de Formación y Aprendizaje

a) Conocimientos

C04. Conoce las familias tipográficas y los fundamentos de la caligrafía, identificando sus características y aplicaciones a nivel compositivo.

C05. Conoce y distingue las distintas herramientas y técnicas del diseño vectorial y del tratamiento digital de la imagen, y comprende su aplicación en proyectos de diseño gráfico en distintos ámbitos de la comunicación.

C06. Conoce y comprende los principios y técnicas de la ilustración, la infografía y la animación 2D y 3D, reconociendo su impacto en la transmisión de mensajes comunicativos y en proyectos de diseño.

C07. Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.

C08. Conoce y comprende los principios de la creatividad, la innovación, los procesos y las técnicas creativas en proyectos de diseño gráfico.

C09. Conoce y analiza el impacto de las tecnologías digitales en la evolución del diseño gráfico y cómo la digitalización ha transformado las prácticas desde la creación de imágenes hasta la producción final.

C10. Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible, así como la necesidad de la comunicación inclusiva y respetuosa con los principios de igualdad y no discriminación, evitando lenguajes e imágenes sexistas que perpetúen estereotipos de género y fomenten o normalicen las violencias sexuales contra las mujeres.

b) Competencias

COM01. Actuar de acuerdo con los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, atendiendo a la normativa que en todo momento resulte de aplicación y, en particular: (a) el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos –la libertad de pensamiento y de cátedra, la tolerancia y el reconocimiento y respeto a la diversidad, la equidad de todas las ciudadanas y de todos los ciudadanos, la eliminación de todo contenido o práctica discriminatoria, la cultura de la paz y de la participación, entre otros–; (b) el respeto a la igualdad de género e igualdad efectiva de mujeres y hombres atendiendo al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen nacional o étnico, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género, características sexuales, enfermedad, situación socioeconómica o cualquier otra condición o circunstancia personal o social; (c) el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, considerando los derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social; (d) el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.

COM03. Producir y presentar proyectos de diseño gráfico que integren distintos conceptos, técnicas y herramientas, asegurando la coherencia comunicativa y considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el desarrollo sostenible.

COM05. Evaluar la efectividad de las soluciones de diseño gráfico en diversos contextos, analizando su capacidad para comunicar mensajes en distintos canales tradicionales o web.

COM07. Desarrollar y evaluar proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos aplicando técnicas tipográficas y de maquetación en medios impresos y digitales.

COM09. Desarrollar proyectos de creatividad digital, utilizando las técnicas de diseño gráfico en movimiento, animación 2D y 3D.

COM13. Aplicar el pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas, gestionando eficientemente el tiempo y los recursos, con una sólida base ética y deontológica en la actividad profesional.

c) Habilidades

HD01. Maneja software de diseño gráfico para crear, editar y manipular gráficos vectoriales, imágenes y contenidos digitales innovadores en entornos creativos.

HD03. Simula y produce animaciones 2D y 3D y gráficos en movimiento, aplicando técnicas de modelado y software especializado para generar contenido audiovisual dinámico, narrativo e innovador.

HD04. Elabora composiciones tipográficas y maquetaciones que optimicen la legibilidad y la estética en publicaciones impresas y digitales.

HD05. Utiliza herramientas de edición digital para retocar imágenes y vídeos, asegurando la calidad visual y la coherencia estética en proyectos multimedia.

HD06. Construye y desarrolla sitios web interactivos con enfoque en la experiencia del usuario (UX) y la interfaz (UI), garantizando funcionalidad y atractivo visual.

HD07. Realiza infografías, ilustraciones y elementos gráficos informativos en proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos.

5. Contenidos de la asignatura

Tema 1: Fundamentos de la animación 2D:

- 1.1 Historia y evolución de la animación.
- 1.2 Principios básicos del movimiento.
- 1.3 Técnicas tradicionales y digitales.
- 1.4 Lenguaje visual y narrativo.

Tema 2: Técnicas de animación frame a frame:

- 2.1 Animación tradicional por dibujos.
- 2.2 Uso de mesas de luces digitales.
- 2.3 Técnicas de *stop motion* básicas.
- 2.4 Animación con *looping* y ciclos.

Tema 3: Storyboard y preproducción:

- 3.1 Estructura narrativa y guión visual.
- 3.2 Creación de storyboards efectivos.
- 3.3 Diseño de personajes y escenarios.
- 3.4 Planificación de escenas y planos.

Tema 4: Software y producción digital:

- 4.1** Herramientas de animación 2D.
- 4.2** Capas, líneas de tiempo y fotogramas
- 4.3.** Físicas digitales.
- 4.4** Sincronización de audio Lip-sync.

Tema 5: Proyecto práctico de animación:

- 5.1** Desarrollo de una pieza animada.
- 5.2** Aplicación de técnicas mixtas.
- 5.3** Postproducción y ajustes finales.
- 5.4** Presentación y evaluación del proyecto.

6. Actividades formativas / Metodologías docentes

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD2	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
AF1-EB	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.	22,5
AF2-EPD	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo (EPD). Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.	22,5

7. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la [Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014](#).

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la valoración descrita en el sistema de evaluación. d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la

	prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones. b) Los alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura, el alumnado tendrá que aprobar y autenticar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso. c) Aunque el estudiantado haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesorado responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos/as de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la

circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará 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, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Evaluación continua)		PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA OBJETIVA FINAL		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SE01	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test (25%) - Casos prácticos (25%) Ambas partes deberán estar aprobadas.	50%	C04, C05, C07, C10, COM07, COM13, HD04, HD06
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		50%	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Bloque 01. Flipbook analógico SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Realizar un flipbook manual de 30-50 páginas que represente una acción sencilla (caída, salto, rebote) aplicando los principios básicos de la animación. El ejercicio debe mostrar comprensión del movimiento frame a frame y la línea temblorosa como recurso expresivo. Se valorará la creatividad en la elección de la acción y la fluidez del movimiento resultante.	10%	C06, COM09, HD03
Bloque 02. Storyboard narrativo SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Desarrollar un storyboard de 6-10 viñetas para una secuencia animada de 15 segundos, incluyendo descripción de acción, diálogos y anotaciones técnicas (planos, movimientos de cámara, transiciones). La narrativa debe presentar inicio, nudo y desenlace, y aplicar criterios de comunicación visual efectiva. Se entregará en formato digital o analógico con limpieza y claridad compositiva.	10%	C08, COM05, HD07
Bloque 03. Animación digital básica. SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Crear una animación digital de 5-10 segundos que represente un ciclo de movimiento (caminar, correr, respirar) utilizando software de animación 2D. El ejercicio debe incluir al menos un personaje sencillo, fondo básico y aplicación de principios como anticipación y follow-through. Se entregará el archivo de proyecto y el renderizado final en formato de video.	10%	C05, COM03, HD01, HD05
Bloque 04. Proyecto audiovisual con audio SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Desarrollar una animación digital de 15-20 segundos que integre sincronización de audio (diálogo, música o efectos sonoros) con la acción animada. El proyecto debe incluir storyboard previo, personaje animado, escenario y al menos un efecto especial básico (partículas, transición, cambio de color). Se valorará la coherencia narrativa y la sincronía audiovisual.	10%	C07, C09, HD01

Bloque 05. Trabajo libre de animación SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Realizar una pieza animada de 20-30 segundos con total libertad temática y técnica, integrando al menos tres técnicas de animación 2D trabajadas durante el curso. El proyecto debe incluir storyboard, diseño de personajes, animación, audio y efectos especiales. Se presentará con una memoria breve que justifique las decisiones creativas, narrativas y técnicas adoptadas.	10%	C10, COM01, COM13, HD03, HD05
---	--	-----	-------------------------------

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Convocatoria ordinaria de recuperación)	PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)	100%	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Contenidos Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SEV01	Prueba escrita en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test (25%) - Casos prácticos (25%) Ambas partes deberán estar aprobadas	50%	C04, C05, C07, C10, COM01, COM07, COM13, HD04, HD06
Bloque trabajos SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	- El/la alumno/a entregará el contenido de todos los trabajos de los diferentes bloques temáticos realizados durante el curso con diferente enfoque y detalle, que serán indicados por el profesorado de la asignatura en la convocatoria.	50%	C06, C08, C09, COM03, COM05, COM09, HD01, HD03, HD05, HD07

8. Bibliografía

Rodríguez, E. (2018). *Animación 2D: técnicas y herramientas digitales*. Editorial Parramón.

Stanchfield, W. (s.f.). *Dibujo para animadores*.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney animation: The illusion of life*. Abbeville Press.
<https://archive.org/details/disneyanimationi0000fran>

VV.AA. (2020). *Fundamentos del diseño gráfico y la animación*. Editorial Síntesis.

Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. Faber & Faber.
<https://archive.org/details/animatorssurviva00will>

Bibliografía propia del CU San Isidoro, para la elaboración de la guía docente:

- [Guía para el conocimiento e implantación del lenguaje inclusivo y no sexista en el ámbito académico](#)
- [Recomendaciones para la perspectiva de género en la actividad docente](#)
- [Terminología recomendada en las guías docentes y material didáctico de Grado](#)

Desde la Biblioteca del Centro Universitario San Isidoro se ha creado un espacio que permite la consulta de:

- La bibliografía que el profesorado recomienda al alumnado en cada una de las asignaturas que se imparten durante el curso académico, dando a conocer si la obra está disponible en la biblioteca del Centro y/o si es consultable a través de la biblioteca digital de la UPO y en caso de ser un documento de libre acceso se facilita el enlace al mismo.
- Una selección de recursos especializados en Diseño Gráfico y Creatividad Digital.
- Una serie de tutoriales de uso y acceso a varias bases de datos.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		- Presentación general de la asignatura a través de la guía docente: resultados de aprendizaje, contenidos, actividades formativas, metodologías, sistemas de evaluación y cronograma. - Introducción a los fundamentos de la animación 2D: historia y evolución. Visionado y análisis de referentes clásicos y contemporáneos.
02	1	x	x	- Tema 1: Fundamentos de la animación 2D. - EB: Principios básicos del movimiento y técnicas tradicionales vs. digitales.

				- EPD: Ejercicio práctico de observación y análisis de movimiento: dibujo de ciclos básicos (rebote, péndulo, caída).
03	1	x	x	- Tema 1: Fundamentos de la animación 2D. - EB: Lenguaje visual y narrativo en animación. - EPD: Inicio del Bloque 1: creación de un flipbook analógico de 30-50 páginas aplicando los principios de animación y línea temblorosa.
04	2	x	x	- Tema 2: Técnicas de animación frame a frame. - EB: Animación tradicional digital. - EPD: Práctica de animación con lápiz digital: ejercicios de línea temblorosa y ciclos de movimiento sencillos.
05	2	x	x	- Tema 2: Técnicas de animación frame a frame. - EB: Técnicas básicas y animación con looping. - EPD: Desarrollo de un ejercicio práctico de animación cíclica (caminar, respirar, rebotar).
06	2	x	x	- Tema 2: Técnicas de animación frame a frame. - EB: Storyboard y preproducción: estructura narrativa y guión visual. - EPD: Inicio del Bloque 2: desarrollo de un storyboard de 6-10 viñetas para una secuencia animada de 15 segundos.
07	3	x	x	- Tema 3: Storyboard y preproducción. - EB: Diseño de personajes y escenarios: principios de construcción y expresividad. - EPD: Desarrollo de bocetos y diseño de personajes para el storyboard.
08	3	x	x	- Tema 3: Storyboard y preproducción. - EB: Planificación de escenas y planos: composición, movimientos de cámara y transiciones. - EPD: Inicio del Bloque 3: creación de una animación digital básica de 5-10 segundos con personaje y fondo.
09	3	x	x	- Tema 3: Storyboard y preproducción. - EB: Herramientas de animación 2D: software y entorno. - EPD: Taller práctico de software: capas, líneas de tiempo, fotogramas clave e interpolación. Desarrollo de la animación digital básica.
10	4	x	x	- Tema 4: Software y producción digital. - EB: Dibujo y coloreado digital: técnicas de entintado, relleno y sombreado.

				- EPD: Aplicación de técnicas de coloreado y entintado al proyecto digital.
11	4	x	x	- Tema 4: Software y producción digital. - EB: Sincronización de audio y efectos especiales en animación. - EPD: Inicio del Bloque 4: desarrollo de un proyecto audiovisual de 15-20 segundos con sincronización de audio y efectos.
12	4	x	x	- Tema 4: Software y producción digital. - EB: Postproducción y ajustes finales: exportación, formatos y optimización. - EPD: Taller de edición y postproducción del proyecto audiovisual.
13	5	x	x	- Tema 5: Proyecto práctico de animación. - EB: Desarrollo integral de una pieza animada: planificación y metodología. - EPD: Inicio del Bloque 5: definición del proyecto libre de animación de 20-30 segundos. Asesoramiento y tutoría sobre propuesta creativa.
14	5	x	x	- Tema 5: Proyecto práctico de animación. - EB: Aplicación de técnicas mixtas y recursos expresivos en animación. - EPD: Desarrollo avanzado del proyecto libre. Taller de resolución de problemas técnicos y creativos. Tutorías individualizadas.
15	1-5	x		- Repaso de los temas 1 al 5

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo