

<b>GUÍA DOCENTE</b>			ASIGNATURA		
			Introducción a la Animación		
ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO					
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
<b>CURSO</b>			4 <sup>o</sup>		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Diseño gráfico en movimiento (3 <sup>o</sup> )		
<b>TIPO</b>	Asignatura teórico-práctica		<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria Especialidad	
<b>DURACIÓN</b>	Semestral	<b>HORAS SEMANALES</b>	5 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	6 ETCS
<b>HORAS TOTALES</b>	150 horas	<b>HORAS PRESENCIALES</b>	85 horas	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	65 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## 1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

Introducirse en los aspectos técnicos, materiales y procedimentales de la animación, sus fases y gestión dentro del trabajo del diseñador gráfico.

## 1.3. Contenidos generales 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.*

## 2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CET1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CET2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	<b>CET3</b> Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>CET4</b> Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT6</b> realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CET6</b> Demostrar capacidad para la autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	<b>CET7</b> Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT9</b> Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	<b>CET9</b> Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
<b>CT10</b> Liderar y gestionar grupos de trabajo.	<b>CET10</b> Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.

<b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	<b>CET13</b> Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
<b>CT14</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	<b>CET14</b> Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

<b>COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES</b>
<b>CG1</b> concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	<b>CEG1</b> Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	<b>CEG2</b> Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG4</b> tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	<b>CEG4</b> Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG7</b> organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	<b>CEG7</b> Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
<b>CG8</b> Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	<b>CEG8</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
<b>CG9</b> Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	<b>CEG9</b> Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
<b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	<b>CEG10</b> Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>CG15</b> conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	<b>CEG15</b> Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
<b>CG18</b> optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	<b>CEG18</b> Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>
<b>CE1</b> Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	<b>CEE1</b> Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
<b>CE2</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	<b>CEE2</b> Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
<b>CE3</b> comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	<b>CEE3</b> Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje

	gráfico.
<b>CE4</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	<b>CEE4</b> Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
<b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	<b>CEE8</b> Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
<b>CE9</b> Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
<b>CE10</b> Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	<b>CEE10</b> Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
<b>CE11</b> Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	<b>CEE11</b> Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
<b>CE12</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	<b>CEE12</b> Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SESIONES/ HORAS
	UD1	Orígenes de la animación. Narrativa y lenguaje audiovisual.	8/40
	UD2	Tipos de animación. Técnicas y principios de la animación.	8/40
	UD3	Preproducción: planificación, guionización, diseño de personajes.	8/40
	UD4	Procedimiento de animación. Postproducción.	6/30

Metodología para la adquisición de competencias				COMPE- TENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actv. de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	10			CG:2,15. CT:1. C.E:4,12.	x	x	x	x	x		
Clases prácticas	30			CG: 2,15,18. CT:4,13,15,16. C.E:4,11,12.			x	x	x		
Estudio y lecturas		15		CG:2,18. CT: 1,4,13. C.E:1			x	x	x		
Trabajos	30	40		CG: 2,15,18.CT: 3,4,13,15,16 C.E: 1,4,11,12.			x				
Trabajo en grupo	10	10		CG:2,10, 15,18 CT:4,6,				x	x		

				13,15,16. CE1,4,11,12							
Actividades complementarias	5								x		
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables						
<b>TOTAL HORAS</b>	85	65	150								

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Partiendo de la corriente constructivista cognitiva (Piaget, 1980) que entiende al alumnado como agente activo en sus procesos de aprendizaje se realizarán sesiones con contenido teórico/práctico aplicando los siguientes principios metodológicos.

A) Aprendizaje significativo: consiste en la conexión de los conocimientos previos que posee el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. En este sentido se toma como referencia la zona de desarrollo próximo, (ZDP) buscando la distancia adecuada entre lo que el alumnado sabe y lo que debe o quiere aprender.

Se parte de los conocimientos previos que posee el alumnado: Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso y de cada unidad didáctica. Esta primera fase es clave para detectar los intereses y los conocimientos previos que serán el punto de partida.

Se procura planificar los contenidos según su grado de utilidad, interés y dificultad: comenzando con los contenidos más motivadores, continuando con los contenidos más técnicos y acabando el curso con los más creativos.

Se busca conectar con la realidad del alumnado fuera del aula (se utiliza entre otros instrumentos, la entrevista cualitativa).

Se procuran realizar continuos repasos/resumen de los contenidos vistos con anterioridad.

B) Aprendizaje activo y participativo: Promueve la participación activa de todos los integrantes del grupo partiendo de sus intereses.

Se favorece que los alumnos tomen el protagonismo de la asignatura, dentro de lo posible, se acordarán conjuntamente aspectos importantes de cada práctica. Además de realizan diagnósticos colectivos continuados para medir el ritmo de aprendizaje que implican la participación de todo el grupo clase.

Se busca un aprendizaje autorregulado por el propio alumnado, para potenciar

el compromiso con el propio aprendizaje a lo largo de la vida. Con este fin se incide especialmente en que el alumnado desarrolle su capacidad de autoaprendizaje y que aprenda a aprender, mediante herramientas de evaluación formativa (autoevaluaciones).

C) Aprendizaje digital: Gracias a espacios digitales (Classroom, blog y redes sociales) se amplía el espacio de aprendizaje con información, refuerzo y ampliación de contenidos.

En algunas unidades se personaliza la educación a través de la Clase Invertida. Esta metodología combina la instrucción directa en casa, mediante vídeos cortos, junto con metodologías constructivistas, que realiza en el aula. Se implementa, sobre todo, en las actividades de introducción.

D) Aprendizaje cooperativo: Aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hayan vinculado de tal manera que solo se pueden alcanzar los objetivos individuales

mientras los demás también alcancen los suyos. Además, permite que los alumnos se sientan “parte de”, estimulando su sentido de pertenencia y motivación, lo que incidirá directamente en su responsabilidad y autoestima.

Aprender enseñando: Una revisión de investigaciones sobre tutoría entre iguales (Duran, 2017) revela que al aprender para enseñar, se potencia el proceso cognitivo de aprendizaje (mayor retención memorística, mayor esfuerzo por seleccionar los elementos relevantes y organizarlos con sentido) y aumentada la motivación. Lo aplican las actividades propuestas en las que se comparten resultados de investigaciones realizadas por el alumnado. También se busca generar espacios para que se dé naturalmente.

## 5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

*No participa*

## 6. EVALUACIÓN

### 6.1. Proceso de evaluación

#### a. Descripción general del proceso de evaluación.

#### [Asignatura de primer semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para

---

superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

## **b. Evaluación inicial**

### **Objetivos de la evaluación inicial**

- Detectar el nivel de conocimientos previos de los alumnos en animación, y narración audiovisual.
- Conocer la experiencia práctica de los estudiantes con software de edición como, After Effects, Premiere, Illustrator, photoshop, stop motion, dragon frame, y otros programas relacionados.
- Identificar intereses y expectativas de los alumnos respecto al curso.
- Determinar necesidades de apoyo individualizado o posibles adaptaciones didácticas.

### **Instrumentos de evaluación**

- Cuestionario de desarrollo con preguntas abiertas (del apartado anterior).
- Observación directa de la claridad y coherencia en las respuestas.
- Registro anecdótico del nivel de conocimiento declarado y la familiaridad con herramientas digitales.

### **Temporalización**

- Duración: 90–120 minutos, según el ritmo del grupo.
- Aplicación: Primeras sesiones del curso.
- Análisis de resultados: Durante la primera semana, para ajustar contenidos, recursos y estrategias de enseñanza.

## **C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.**

### **Instrumentos:**

Rúbrica sencilla para que los alumnos valoren su nivel en distintos aspectos: manejo de software (After Effects, Premiere, Illustrator), comprensión de conceptos de animación, experiencia práctica y creatividad.

Cuestionario de reflexión personal sobre sus conocimientos previos, fortalezas, debilidades y áreas de interés en la animación

### **Temporalización:**

Se realizarán durante la primera sesión del curso, inmediatamente después de la prueba inicial de desarrollo.

Tiempo estimado: 15–20 minutos para completar la autoevaluación.

## **Procesos de participación del alumnado en la evaluación y temporalización**

### **Procesos:**

Los alumnos compartirán sus respuestas y experiencias previas de forma oral o escrita, fomentando la discusión grupal sobre conocimientos y expectativas. Podrán sugerir ejemplos prácticos o actividades que les interesen, participando en la planificación de contenidos del curso.

Se fomentará la retroalimentación entre compañeros, comentando proyectos o habilidades de otros estudiantes de manera constructiva.

### **Temporalización:**

Se llevará a cabo durante la primera semana, combinando la sesión de prueba inicial con un debate grupal de 20–30 minutos.

## **6.2. Instrumentos de evaluación**

- 4 proyectos personales, que pudiendo estar relacionados o no entre sí, se entregaran al final de cada unidad didáctica. Una por mes aproximadamente, comenzando en octubre para terminar en enero. En la memoria del proyecto se valorará la concreción, claridad y correcta expresión de las ideas y fases de realización. Así como la presentación del proyecto ante el grupo.
- Además, actividades de aula más breves, pruebas escritas u orales, actividades complementarias, intervenciones en el aula, actividades de trabajo autónomo y en equipo, etc.

## **6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

### **a. Evaluación del alumnado asistente.**

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>		
<i>Pruebas de evaluación [especificar si procede]</i>	<i>Actividades y proyectos [especificar si procede]</i>	<i>Otros [especificar si procede]</i>
%	100%	%

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA</b>		
<i>Pruebas de evaluación [especificar si procede]</i>	<i>Actividades y proyectos [especificar si procede]</i>	<i>Otros [especificar si procede]</i>
40%	60%	%

<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>		
<i>Pruebas de evaluación [especificar si procede]</i>	<i>Actividades y proyectos [especificar si procede]</i>	<i>Otros [especificar si procede]</i>
40%	60%	%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

**b. Evaluación del alumnado no asistente.**

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA</b>		
<i>Pruebas de evaluación [especificar si procede]</i>	<i>Actividades y proyectos [especificar si procede]</i>	<i>Otros [especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación <i>[especificar si procede]</i>	Actividades y proyectos <i>[especificar si procede]</i>	Otros <i>[especificar si procede]</i>
60%	40%	%

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.
- Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades. ]

## 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

### 7.1. Recursos de aula y materiales.

#### a. Recursos de aula.

Estudio de fotografía y video, mesas de reproducción con iluminación para Stop Motion ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector,...

#### b. Materiales.

Revistas y libros especializados de fotografía y audiovisuales, youtube, vimeo, behance, classroom y drive de google, moddle,...

## 7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador, cámara, trípode, conexión a internet, programas de diseño y de edición: Illustrator, Indesign, Photoshop, After Effects, Premiere, Media Encoder, Classroom, cuaderno de bocetos,....

## 7.3. Instrumentos de autoformación

Classroom, Moodle, blogs, Domestika, Crehana, Behance, youtube, vimeo...

# 8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

-Entrevista y prueba inicial para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado.

-Búsqueda de información sobre la problemática específica del alumnado, posible adaptación de las actividades en su realización o presentación, sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo (o a la inversa), previsión pruebas orales para sustitución de pruebas escritas, segmentación de sesiones teóricas, etc.

## 9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura; encuestas, rúbrica, etc...

## 10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Orígenes de la animación. Narrativa y lenguaje audiovisual.	- CUÉLLAR ALEJANDRO, C. A. Vocabulario básico del audiovisual. Valencia, IVAC, 2004. - EISNER, W. La narración gráfica. Norma Editorial. Barcelona, 1998. - BENDAZZI, G. (2003). Cartoons: 100 años de cine de

	animación. Madrid: Ocho y Medio.
<b>UNIDAD 2</b> Tipos de animación. Técnicas y principios de la animación.	- GARCÍA, R. La magia del dibujo animado (actores del lápiz). Onil, Alicante Edicions de Ponent 2000. - HALAS, J. MANWELL, R. La Técnica de los dibujos animados. Barcelona Omega 1980.
<b>UNIDAD 3</b> Preproducción: planificación, guionización, diseño de personajes.	- PATMORE, C. (2004). Curso completo de animación: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Barcelona: Acanto. - RAY, B. Así se crean dibujos animados cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción: guión "story board", animación, rodaje y post-producción: la animación por ordenador. Barcelona, 1995.
<b>UNIDAD 4</b> Procedimiento de animación. Postproducción.	- SELBY, A. Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos. Ed. Parramón. Arquitectura y Diseño. Londres, 2009.