



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Animación 2D y Stop Motion

GUÍA DOCENTE

MÁSTER UNIVERSITARIO EN CREACIÓN DE ANIMACIÓN
AUDIOVISUAL

Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	1º semestre
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Fausto Galindo

Presentación de la asignatura

Introducción a la animación con técnicas tradicionales de animación 2D y stop motion. Base sobre la que se construye la técnica y el arte de la animación en cualquiera de los medios que la desarrollan. Diversas estrategias para producir animaciones fotograma a fotograma, comenzando por los planteamientos básicos de dibujo sobre papel para posteriormente abordar la animación 2D por ordenador y finalmente sumergirse en las propuestas de animación que ofrece la técnica stop motion.

Competencias

CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB08	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB09	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CG01	Realizar presentaciones y/o publicaciones de proyectos de animación personales adecuados a los mercados específicos a los que se dirigen.
CG03	Formular propuestas para la resolución de problemas relacionados con la elaboración de proyectos de animación.
CG06	Generar debates y formular juicios y reflexiones que favorezcan un clima de experimentación artística y contribuyan a enriquecer el discurso cultural contemporáneo.
CE01	Analizar la obra de diferentes autores, evaluar sus características estilísticas y relacionar esta con el contexto socio-cultural en el que se ha desarrollado.
CE02	Desarrollar proyectos de animación 2D incorporando elementos propios de la interpretación audiovisual a los personajes dibujados.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Demostrar capacidad de análisis crítico y de relación entre los proyectos de animación citados durante las clases y sus contextos socio-históricos de producción.
2. Demostrar conocimiento sobre las técnicas de animación bidimensional fotograma a fotograma, tanto en papel como por medio de herramientas informáticas.
3. Producir animaciones en objetos físicos mediante la técnica stop motion.
4. Demostrar conocimiento de los principios básicos de la animación, de su relevancia, contexto de formulación y ámbito de aplicación.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudios de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.

Contenidos

Temario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la animación 2D. 2. Software de animación 2D. 3. Proyecto de animación 4. Introducción a la animación Stop motion.
---------	---

Actividades formativas

AF1	Participación y asistencia a clases teóricas y teórico-prácticas.	15 horas
AF2	Realización de ejercicios y prácticas en el aula.	12 horas
AF4	Realización de proyectos de creación e interpretación artística (individuales o grupales)	20 horas
AF6	Realización de actividades de investigación: búsqueda y selección de documentación, lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales	9 horas
AF8	Asistencia y realización de pruebas de conocimiento	4 horas
AF9	Trabajo autónomo de estudio de los contenidos teóricos y elaboración autónoma de trabajos y actividades prácticas	90 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

<i>Pruebas (*)</i>	<i>Reevaluable/no reevaluable</i>	<i>Nota mínima si/no</i>	<i>Ponderación en %</i>
SE2 Valoración de trabajos y proyectos aplicados	Sí	Sí (nota mínima: 5)	50%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Sí	Sí (nota mínima: 5)	40%
SE4 Actitud y participación	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Adobe (2023). Adobe After Effects Guía del usuario
Blair, Preston (2020). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.
Williams, Richard (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- TÉCNICA ANIMACIÓN TRADICIONAL

Bluth, Don (2005). *The Art of Animation Drawing*. DH Press.
García, Raúl (1995). *La Magia del dibujo animado*. Mario Ayuso Editor.
García, Raúl (2000). *La Magia del dibujo animado. Actores del lápiz*. De Ponent.
Goldberg, Erich (2008). *Character Animation Crash Course!* Silmann James Press.
Muybridge, Eadweard (1955). *The Human Figure in Motion*. Dover Publications.
Thomas, Frank and Johnston, Ollie (1997). *The Illusion of life: Disney animation*. New York, Hyperion.
Whitaker, H. and Halas, J. (1981). *Timing for Animation*. Focal Press.

- TÉCNICA STOP MOTION

Priebe, K. A. (2011). *The advanced art of stop motion animation*. USA: Delmar Cengage Learning
Purves, B. (2011). *Blume animación. Stop motion*. Barcelona: Blume.
Shaw, S. (2004). *Stop motion. Craft skills for model animation*. Oxford: Focal Press.
Walsh, C. (2019). *Stop motion filmmaking*. The complete guide to fabrication and animation. London: Bloomsbury.

- MOTION GRAPHICS

Bass, Jennifer (2011). *Saul Bass. A Life In Film And Design*. Laurence King.
Brarda, María Cecilia (2016). *Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV*. Gustavo Gili.
Crook, Ian y Bearer, Peter (2017). *Fundamentos del Motion Graphics*. Promopress.
Krasner, Jon (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Routledge.
Shaw, Austin (2019). *Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Focal Press.
Solana, Gemma y Boneu, Antonio (2007). *Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in movies*. Tik Books.
VV.AA. (2012). *Moving graphics*. Promopress.
Wang, Shaoqiang (2017). *Motion Graphics: 100 Design Projects You Can't Miss*. Promopress.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

Breve selección de títulos esenciales del cine de animación tradicional y stop motion de diferentes estilos y nacionalidades: 12 películas europeas, 12 estadounidenses, 4 japonesas y 1 australiana.

Las aventuras del príncipe Achmed (1926), de Lotte Reiniger. Alemania.

Blancanieves y los siete enanitos (1931), de D. Hand, W. Cottrell, W. Jackson, L. Morey, P. Pearce, B. Sharpsteen. EEUU.

Pinocho (1940), de Ben Sharpsteen, Hamilton Luske. EEUU.

Cenicienta (1950), de Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson. EEUU.
 Rebelión en la Granja (1954), de Joy Batchelor, John Halas. Reino Unido.
 La bella durmiente (1959), de Clyde Geronimi, Les Clark, Eric Larson, Wolfgang Reitherman. EEUU.
 Yellow Submarine (1967), de George Dunning. Reino Unido.
 El libro de la selva (1967), de Wolfgang Reitherman. EEUU.
 El planeta salvaje (1973), de René Laloux, Roland Topor. Francia.
 El Desván de la fantasía (1978), de José Ramón Sánchez, Cruz Delgado. España.
 Nimh, el mundo secreto de la señora Brisby (1982), de Don Bluth. EEUU.
 Cuando el viento sopla (1986), de Jimmy T. Murakami. Reino Unido.
 Akira (1988), de Katsuhiro Otomo. Japón.
 ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988), de Robert Zemeckis. EEUU.
 La tumba de las luciérnagas (1988), de Isao Takahata. Japón.
 Pesadilla antes de Navidad (1993), de Henry Selick. EEUU.
 El rey león (1996), de Rob Minkoff, Roger Allers. EEUU.
 Ghost in the Shell (1995), de Mamoru Oshii. Japón.
 Kirikú y la bruja (1998), de Michel Ocelot. Francia.
 El príncipe de Egipto (1998), de Simon Wells, Steve Hickner, Brenda Chapman. EEUU.
 El gigante de hierro (1999), de Brad Bird. EEUU.
 South Park: más grande, más largo y sin cortes (1999), de Trey Parker. EEUU.
 El viaje de Chihiro (2001), de Hayao Miyazaki. Japón.
 Persépolis (2007), de Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud. Francia.
 Mary and Max (2009), de Adam Elliot. Australia.
 Chico y Rita (2010), de Fernando Trueba, Javier Mariscal, Tono Errando. España.
 Buñuel en el Laberinto de las tortugas (2019), de Salvador Simó. España.
 Las golondrinas de Kabul (2019), de Zabou Breitman, Eléa Gobbé-Mévellec. Francia.
 Klaus (2019), de Sergio Pablos. España.

SITIOS WEBS DE INTERÉS:

- ANIMACIÓN

<https://www.notodoanimacion.es/>

<https://www.11secondclub.com/>

<https://www.cartoonbrew.com/>

<https://www.awn.com/>

<https://animatedviews.com/>

<https://www.animationmagazine.net/>

<http://johnkstuff.blogspot.com/>

<http://andreasdeja.blogspot.com/>

- MOTION GRAPHICS

<https://www.artofthetitle.com/>

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

<https://motionographer.com/>

<http://mograp.net/board/index.php>

<https://www.schoolofmotion.com/>

<https://cgi.tutsplus.com/>

<https://www.videocopilot.net/tutorials/>

<https://dribbble.com/>



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES @ *taiarts.com*
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Equipo informático, con instalación de los programas de Adobe: After Effects, Photoshop e Illustrator.
Cámara fotográfica, pudiendo utilizarse cualquiera incorporada en un celular o tablet.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se informará en la clase de los posibles eventos que surjan durante el curso.