

GUÍA DOCENTE STOP MOTION

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2 Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Fundamentos Artísticos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

El stop motion es una técnica de animación que crea el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, tanto rígido como maleable: dibujos, fotografías, cartulinas, juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con materiales dúctiles como plastilina. En general se denomina animaciones por stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado (cartoon), ni en la de animación por ordenador, sino que han sido creadas con la captura directa de imágenes con cámara. Por ello, recoge toda aquella animación que se realiza en volumen.

La producción de una película con esta técnica de animación es labor de un equipo técnico versátil. Diversas disciplinas artísticas (dibujantes, ilustradores y escultores) aparecen para construir el aspecto visual de la película stop motion. En esta asignatura se analizarán estas películas a lo largo de la historia por autores y estilos, de manera que los diseñadores conozcan sus posibilidades de aplicación en el contexto de su trabajo. Así mismo practicarán técnicas de stop motion a través del manejo de diferentes materiales combinados y asistidas con animación digital.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

→ **Competencias específicas**

→ **Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Técnicas de animación. El cine de animación. Leyes básicas de la animación. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales: plastilina, muñecos, dibujos animados en cut-out y pixilation. Técnicas combinadas con animación digital. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
6	BLOQUE 1. El cine de animación. Leyes básicas de animación.	4
6	BLOQUE 2. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales. Técnicas combinadas con animación digital.	4
6	BLOQUE 3. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción. Procedimientos y técnicas IA.	4
6	BLOQUE 4. Stop motion con materiales planos. Procedimientos y técnicas IA.	12
6	BLOQUE 5. Stop motion con materiales tridimensionales. Procedimientos y técnicas IA.	12
6	BLOQUE 6. Pixilación. Gif animados. Procedimientos y técnicas IA.	12

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ **Actividades de trabajo presencial**

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	12
Asistencia a clases prácticas lectivas	20
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4

TOTAL		36
→ Actividades de trabajo autónomo		
		horas
Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos		36
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación		12
TOTAL		48

6. METODOLOGÍA

La metodología que se empleará será la siguiente:

1. Exposición teórica de los conceptos por el profesor. Esta asignatura es teórico-práctica y se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor con los debates de grupo y la propuesta de actividades. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación personal y el aprendizaje autónomo.

2. Lectura, visionado y análisis de textos, documentos e imágenes referentes a los contenidos expuestos. Se proyectarán videos, DVDs o visitas a páginas webs.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

PROCEDIMIENTO DIDÁCTICO.

La secuencia didáctica de cada uno de los bloques temáticos consta de los siguientes elementos básicos:

1. Presentación del tema y evaluación inicial de las experiencias previas o conocimientos adquiridos anteriormente por el alumno o alumna.
2. Exposición de los contenidos o, por vía de la observación, comentario de producciones relacionadas con los contenidos.
3. Aplicaciones y análisis de obras.
4. Realización de actividades.

La metodología de trabajo se desglosa formalmente en dos categorías de actividades:

-Actividades directamente conectadas con los contenidos expuestos que suponen una ejercitación de los conceptos tratados o son una aplicación directa. Para ello se definirá durante el curso una prueba objetiva. Esta prueba objetiva valorará el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.

-Actividades creativas planteadas a partir de los contenidos estudiados. Estas actividades son trabajos autónomos y tienen el carácter de proyectos. Tras la realización de la actividad, el alumno debe presentar su trabajo con los elementos, factores y procedimientos que ha tenido en cuenta para su producción. Alguna de estas actividades se realizará en grupo cuando su complejidad requiera esta dinámica de trabajo.

Las actividades que se realizarían se vinculan con la especialidad del alumno.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

- Clase presencial con exposición de los contenidos de los temas ilustrada con material por parte del profesor.
- Foro de discusión sobre las propuestas, planteamientos y textos expuestos.
- Revisión de los textos y materiales propuestos.
- Documentación fílmica sobre un tema propuesto: realizador, diseñador, estilo, técnica o género (textos, fotos, videos y música para la construcción de un documento personal de trabajo).

- Presentación de trabajos en grupo.
- Prueba objetiva. Examen.
- Creación de un guión para su realización.
- Pieza audiovisual personal. Creación de un corto stop-motion e incorporarlo en una plataforma de distribución en video.

→ Actividades de trabajo autónomo

- Trabajos teóricos. Preparación de trabajos, etc. que se han de exponer o entregar en clase, elaborados de manera individual o en grupo.
- Estudio de examen.
- Actividades, trabajos y proyectos propuestos por el profesor.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación.

Con el fin de obtener más datos sobre su aprendizaje, se diversificarán los instrumentos de evaluación del alumnado. Los procedimientos e instrumentos que se utilizarán serán:

1. Observación sistemática.
2. Análisis de las producciones de los alumnos (monografías, resúmenes, trabajos de aplicación y síntesis, textos escritos, producciones orales).
3. Intercambios orales con los alumnos (diálogo, entrevista, puesta en común).
4. Prueba específica: objetiva, exposición de un tema, resolución de ejercicios, trabajos y proyectos.

Se realizará una prueba objetiva escrita al final del curso con preguntas que valorarán el conocimiento de los principales argumentos teóricos de la materia.

Técnicas de evaluación.

- Los ejercicios y trabajos resueltos en clase y los proyectos que el alumno/a presente de manera autónoma se valorarán bajo una supervisión directa del profesor durante todo su proceso de elaboración.
- Las clases son presenciales y se lleva un control de asistencia del alumnado. El alumno pierde la evaluación continua si se ausenta sin justificar un tercio de las clases lectivas y se aplica una prueba específica teórico-práctica y la entrega obligatoria de todos los trabajos realizados durante el curso. Para ello, se avisa al alumno por parte del tutor.
- Los alumnos que se encuentren en convocatorias extraordinarias deberán ajustarse a los instrumentos y pruebas que se establezcan para dicha convocatoria. En cuanto al alumno repetidor, en el caso de que no pudiese asistir a clase por ser coincidente con otras materias en las que se haya matriculado, mantendrá un seguimiento ajustado al desarrollo de la asignatura sin que se varíe el programa y ejercicios establecidos por el profesor.

Mecanismos de información de la evaluación.

Para mantener al estudiante informado de sus progresos se establecerán mecanismos de información continua: tutoría, aula virtual, correo electrónico, etc.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual. Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.
- Todos los proyectos, actividades y el examen (si procede), deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual. Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	55%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	30%

PARTICIPACIÓN ACTIVA Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	15%
---	-----

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual. Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	40%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Descifrar los procesos de comunicación y diseño que intermedian con la publicidad audiovisual. Adquirir la capacidad que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales con intención publicitaria. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del lenguaje audiovisual en sus aspectos técnicos y comunicativos. Asimilar y dominar los contenidos de la materia. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.	40%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.

- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Contenidos teóricos:

Ordenador, cañón de proyección y pantalla.

Películas, series, documentales, páginas web, libros y revistas especializadas.

Contenidos prácticos:

Caja de luz, trípodes, cámaras, tarjetas SD, disparadores remotos y equipo de iluminación.

Postproducción: ordenadores, Software/App específico:

Stop Motion Studio (iOS/Android).

Dragonframe, Photoshop o Adobe Premiere.

Plataformas LLM (Large Language Model) y agentes de IA generativa para diseñar instrucciones precisas ('prompting') que generen textos, imágenes, sonidos y videos (DeepSeek, ByteDance, Seedance, ChatGPT, Claude, Gemini, Banana, Veo, ElevenLabs, Suno, Speechify, Runway, Kling, Lumalabs).

Materiales de modelado y escenografía:

Plastilina: preferiblemente de animación (base cera, no aceite) por su maleabilidad.

Estructuras (armaduras): alambre de aluminio, papel de aluminio, cola loca y bicarbonato para crear esqueletos articulados.

Fondos y escenas: cartulinas, cartón, papel, telas o cajas de luz.

Materiales 'cut-out': papel, recortes de revistas, tela para animaciones 2D.

Equipo de sonido: micrófonos, grabadoras, mesa de mezclas, tarjeta de sonido, monitores y auriculares.

IA generativa

- <https://www.linkstartai.com/es/agents?category=ai-video-generators>

- <https://uax.libguides.com/c.php?g=723280&p=5256616>

- <https://www.cyberclick.es/que-es/prompt-inteligencia-artificial>

- <https://www.jotform.com/es/ai/prompt-generator/>

- <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/prompt-engineering-techniques#:~:text=Esta técnica consiste en pedir al modelo,capacidad para producir respuestas informadas y precisas.>

- <https://www.rebiun.org/observatorio-de-inteligencia-artificial/prompts#:~:text=¿Qué%20es%20un%20prompt?%20Un%20prompt%20es,textos%2C%20ideas%2C%20imágenes%2C%20resúmenes%20u%20otros%20resultados.>

→ Recursos de la/el estudiante

Material fotográfico: cámara, tarjeta SD, móvil, trípode.

Material de dibujo y fotográfico: papel, cartulinas, revistas, tijeras, lápices, rotuladores.

Material objetual: plastilina, alambre de aluminio, muñecos articulados.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Carson, D. y Meggs, P. B. (1999). Fotografiks: An Equilibrium Between Photography and Design Through Graphic Expression That Evolves from Content. Laurence King.
- Costa, J. (2010). Películas clave en el cine de animación. Robinbook.
- Encinas Salamanca, Adrián. (2017). Animando lo imposible. Diábolo Ediciones.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. Omega.
- Meyer, B. (1978). Curso de dibujos animados. Gernberg-Verlag, Winterthur (Switzerland).
- Orts, E. (1980). Enciclopedia Salvat del Cine. Cine de animación. Salvat Editores.
- Perisic, Z. (1979). Los dibujos animados. Omega.
- Purves, B. (2008). Stop motion. Blume.
- Selby, A. (2009) La animación. Blume.
- Thomas, F. y Johnston, O. (1995). The Illusion of Life. Disney Animation. Disney Editions.