

Animación 2D

GRADO EN FOTOGRAFÍA, AUDIOVISUALES Y DISEÑO

1 DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'ASSIGNATURA

NOMBRE DE LA ASIGNATURA / NOM DE L'ASSIGNATURA		CURSO / CURS	SEMESTRE / SEMESTRE	CRÉDITOS / CRÈDITS	CURSO / CURS
Animación 2D		3º	1º	6 ects	2025 / 2026
TIPO DE FORMACIÓN	MATERIA / MATÈRIA		IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE / IDIOMA EN QUE S'IMPARTEIX		
Obligatoria	Tecnología aplicada al diseño gráfico		Castellano / Inglés		
TÍTULO SUPERIOR / TÍTOL SUPERIOR	ESPECIALIDAD / ESPECIALITAT				
Enseñanzas Artísticas	Diseño gráfico Itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño				
DEPARTAMENTO / DEPARTAMENT		CENTRO / CENTRE			
Medios Audiovisuales		Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela			
PROFESORADO / PROFESSORAT			E-MAIL / EMAIL		
Alba Capilla Elena			capilla_alba@esdorihuela.com		

1**DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA**

DADES D'IDENTIFICACIÓ DE L'ASSIGNATURA

1.1 OBJETIVOS GENERALES Y CONTRIBUCIÓN AL PERFIL PROFESIONAL**1.1 OBJECTIUS GENERALS Y CONTRIBUCIÓ AL PERFIL PROFESSIONAL****INTRODUCCIÓN:**

La animación en dos dimensiones está presente y plenamente vigente en todas las acciones comunicativas de empresas e instituciones, tratándose de una técnica que busca crear sensación de movimiento a través de una secuencia estructurada y ordenada de elementos estáticos en la que únicamente se aprecian dos dimensiones, pese a que una tercera puede ser eventualmente simulada. No solo hay que tener en cuenta que es posible realizar piezas de animación a través de distintas herramientas informáticas, sino que cada una de ellas genera un tipo de archivo o formato distinto y adecuado para un fin particular. De este modo, es preciso que el alumnado entienda qué significa la animación 2D, y conozca su historia y elementos básicos para posteriormente asimilar una diversidad de aplicaciones generadas con distintos programas. Se pretende que el alumnado adquiera las habilidades necesarias para la aplicación de la animación 2D en diversos ámbitos empresariales, que comprende desde la animación de presentación de producto o servicio, pasando por la capacidad de elaborar piezas publicitarias online con contenido enriquecido, hasta realizar animaciones basadas en datos para medios de comunicación. De igual modo, se propone como objetivo fundamental unir estrechamente los contenidos impartidos con la realidad emprendedora; además, de otorgar al alumnado las habilidades necesarias para desarrollar su futura actividad laboral en un mundo globalizado. La animación 2D se contextualiza y segmenta en diferentes técnicas y utilidades reales que el alumnado habrá de seleccionar bajo criterios de análisis técnico y de documentación a la hora de enfrentarse a la realización de cada pieza visual, para maximizar su impacto.

OBJETIVOS GENERALES:

1. Conocer, trabajar y proyectar con los programas específicos de animación.
2. Saber las bases de la percepción de las formas visuales, las teorías perceptivas, los elementos constitutivos, dinámicos y escalares, además de la percepción de las formas visuales.
3. Trabajar con composiciones bidimensionales con dibujo físico y vectorial.
4. Desarrollar un proyecto animado en dos dimensiones con diferentes técnicas.
5. Profundizar en los conceptos acting y timing para poder aplicarlos posteriormente en 3D.

1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

1.2 CONEIXEMENTS PREVIS

Se recomienda el dominio de la cámara fotográfica así como el uso del software específico para la posproducción de la imagen. Del mismo modo, es recomendable el conocimiento de lenguajes y técnicas digitales, dibujo artístico y técnico.

1.3 COORDINACIONES DE GRUPO: PLANIFICACIÓN, ACTIVIDADES, TUTORÍAS, EVALUACIÓN

1.3 COORDINACIONS DE GRUP: PLANIFICACIÓ, ACTIVITATS, TUTORIA, AVALUACIÓ

COORDINACIONES CON OTRAS ASIGNATURAS RECOMENDADAS POR LA ESPECIALIDAD

Para esta asignatura, se recomienda la coordinación con Taller de ilustración de 2º, Taller de fotografía II y Animación 3D.

PLANIFICACIÓN DE LAS COORDINACIONES

Se planifican 2 actividades conjuntas:

1. **Mediados de noviembre:** Realización de animación de fotografías tomadas en clase del Taller de fotografía II.
2. **Principios de diciembre:** Realización de la exposición conjunta de los trabajos realizados en ambas asignaturas.

2	COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA COMPETÈNCIES DE L'ASSIGNATURA
----------	---

Competencia Transversal 4: Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia Transversal 3: Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE)

Competencia General 12: Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas de formación continuada.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (ALGO)

Competencia General 2: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación...

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (, BASTANTE)

Competencia General 10: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE,)

Competencia General 20: 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.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (ALGO)

3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
RESULTATS D'APRENTATGE

Resultado de aprendizaje RA1: Reconoce las diferentes técnicas de animación 2D, su contexto artístico y posibilidades expresivas sobre la base de diferentes sistemas y hardwares.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT4, CT2

Resultado de aprendizaje RA2: Reconoce el desarrollo de la animación 2D desde sus inicios hasta la actualidad y la terminología específica.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT4, CT12, CG10

Resultado de aprendizaje RA3: Identifica los fundamentos de la animación y sus usos en la producción de obras audiovisuales y multimedia.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT3, CT12, CT10, CG20

Resultado de aprendizaje RA4: Genera fondos, personajes y otros elementos dotándolos de movimiento y capacidad expresiva, integrándose en diferentes contextos y géneros.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CG2, CG20, CT3

Resultado de aprendizaje RA5: Refleja el carácter de personajes a través de expresiones, movimiento y poses características.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: CT3, CG2)

4 CONTENIDOS CONTINGUTS

4.1 BLOQUES, UNIDADES DIDÁCTICAS Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL

4.1 BLOCS, UNITATS DIDÀCTIQUES I PLANIFICACIÓ TEMPORAL

BLOQUE 1 FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN

UD 01 - Definición y técnicas de animación: Definición de animación. Técnicas de animación: completa y limitada, analógica y digital.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CG12, CG2)

1 SEMANAS

UD 02 - Fases de producción en animación 2D: Producción, preproducción y posproducción en animación 2D. El dibujo aplicado a animación. Análisis y planificación. Layout. Animática.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG10)

2 SEMANAS

BLOQUE 2 SOFTWARE DE ANIMACIÓN DIGITAL

UD 03 - Entorno y flujo de trabajo : Fotogramas, mesa de luz y herramientas en animación analógica. Animación directa y pose a pose. Introducción a Blender Grease Pencil: interfaz. Sistema de capas. Frames, Keyframes y línea de tiempo. Herramientas de dibujo. Intercalado, clean-up y color.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG12, CE20)

2 SEMANAS

BLOQUE 3 PROCESO DE TRABAJO

UD 04 - Principios de la animación I : Timing (ritmo) y spacing (espacio). Keyframes e intercalados. Aceleración y frenada. Anticipación, deformación, exageración. Arcos. Acciones secundarias y acción superpuesta, Overlap. Ciclos de movimiento y bucles.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG12, CE20)

5 SEMANAS

UD 05 - Principios de la animación II: Pose, línea de acción, silueta y acción continuada. Mecánica del cuerpo: animar volúmenes y sugerir fuerza y peso. Acting del personaje. Interpretación de audios, carta de rodaje y *lip-sync*.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG12, CE20)

4 SEMANAS

UD 06 - Animación de efectos 2D: Agua, fuego, humos, lluvia, nieve, viento y explosiones. Reglas del movimiento.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG12, CE20)

1 SEMANAS

UD 07 - Posproducción de animación 2D: Exportación desde Blender al programa de posproducción. Composición, edición y efectos de sonido en animación. Códecs y formatos.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CT3, CG2, CG10, CG12, CE20)

1 SEMANAS

TOTAL: 16 SEMANAS

4.2 DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA

4.2 DESCRIPTORS DE L'ASSIGNATURA

ORDEN 5/2022, de 27 de abril de la Consellería de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital por la que se establece y autoriza el plan de estudios conducente a la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía, Audiovisuales y Diseño, de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Orihuela.

https://dogv.gva.es/datos/2022/05/04/pdf/2022_3593.pdf

DESCRIPTORES ISEA PARA LA ASIGNATURA ANIMACIÓN 2D

1. Observación y análisis del movimiento.
2. Metodología de trabajo: de la idea a la animación digital.
3. Aplicación de fundamentos de animación tradicional a técnicas digitales.
4. Animación 2D.
5. Control del Timing.
6. Control del desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos software y su utilización para un proyecto único.
7. Aplicación en animaciones didácticas.
8. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4.3 JUSTIFICACIÓN DE LOS CONTENIDOS

4.3 JUSTIFICACIÓ DELS CONTINGUTS

APORTACIÓN DE LOS CONTENIDOS AL PERFIL PROFESIONAL

El animador es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje audiovisual para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación.

Los contenidos impartidos favorecerá en relación a los siguientes perfiles profesionales:

1. Animación
2. Escenografía audiovisual
3. Producción audiovisual
4. Motion graphics.
5. Video mapping.
6. Grafismo en televisión
7. Diseño multimedia y publicitario
8. Diseño de material didáctico
9. Investigación y docencia

5	ACTIVIDADES FORMATIVAS ACTIVITATS FORMATIVES
----------	--

5.1 ACTIVIDADES DE TRABAJO PRESENCIALES

5.1 ACTIVITATS DE TREBALL PRESENCIALS

Clase presencial: Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. Clases teóricas sobre los conceptos más importantes de cada unidad didáctica.

Classe presencial: Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula. Clases teòriques sobre els conceptes més importants de cada unitat didàctica.

15 HORAS

Clases prácticas: Sesiones de trabajo individual o grupal en

grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones / conciertos / representaciones / audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.

Classes pràctiques: Sessions de treball individual o en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions / concerts / representacions / audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne.

40 HORAS

Exposición trabajo en grupo: Aplicación de conocimientos interdisciplinares.

Exposició de treball en grup: Aplicació de coneixements interdisciplinaris.

4 HORAS

Tutoría: Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.

Tutoria: Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, talleres, lectures, realització de treballs, projectes, etc.

16 HORAS

Evaluación: Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.

Avaluació: Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne.

3 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA:

TODOS

TOTAL: 78 HORAS

5.2 ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO

5.2 ACTIVITATS DE TREBALL AUTÒNOM

Trabajo autónomo: estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de trabajos, lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.

Treball autònom: estudi de l'alumne/a: preparació i pràctica individual de treballs, lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, talleres, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.

54 HORAS

Estudio práctico: Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.

Estudi pràctic: Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar, interpretar o entregar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de grup reduït.

8 HORAS

Actividades complementarias: Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias. Para el curso 2024-2025 se plantean las siguientes: festival de animación Animalcoi 2025 y muestra internacional de animación Animac 2026.

Activitats complementàries: Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congresos, conferències. Per al curs 2024-2025 es plantegen les següents: festival d'animació Animalcoi 2025 i mostra internacional d'animació Animac 2026.

10 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: TODOS

TOTAL: 72 HORAS

TOTAL ACTIVIDADES: 150 HORAS

6 SISTEMAS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN
SISTEMES D'AVUACIÓ I CALIFICACIÓ**6.1 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

6.1 INSTRUMENTS D'AVUACIÓ

Trabajos teórico-prácticos y ejercicios	60%
Proyecto final	20%
Portafolio	15%
Tutorías	5%

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: TODOS

6.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y FECHAS DE ENTREGA

6.2 CRITERIS D'AVUACIÓ I DATES D'ENTREGA

CONSIDERACIONES GENERALES

1. Aquellos alumnos matriculados y que no hayan presentado ningún trabajo, ejercicio o realizado examen obtendrán una calificación de "No presentado/a". Esta calificación corre convocatoria (Artº 81.4 del ROF)
2. Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0 - 4,9: Suspenso (SS).

5,0 - 6,9: Aprobado (AP).

7,0 - 8,9: Notable (NT).

9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

(Artº. 12.4 Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell)

3. La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos o alumnas que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola Matrícula de Honor. (Artº. 12.5 Decreto 48/2011, de 6 de mayo, del Consell).
4. La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en la adquisición de las competencias citadas en esta guía, mediante la valoración cuantitativa de los resultados de aprendizaje asociados a dichas competencias. La evaluación del estudiante tomará como referencia los resultados de aprendizaje citados en esta Guía Docente, los cuales contribuirán a la adquisición de las competencias a las que están asociados.
5. En lo que a esta asignatura respecta, en cuanto se entregue o realice el primer ejercicio de clase, examen o prueba, ya se considera que existen elementos suficientes para que el alumno sea evaluado y obtenga una calificación numérica.
6. Todos los alumnos tienen derecho a ser evaluados tanto en primera como en segunda convocatoria, siempre que se cumplan las condiciones que se establecen en el punto 2 y 3 del "Artº Sexto. "Matrícula y permanencia en los estudios" de las Instrucciones de inicio de curso 2025-2026. (revisar todos los años)
7. Debemos tener en cuenta que las enseñanzas que se imparten en la EASDO son de carácter presencial. Para llevar un seguimiento adecuado de la asignatura y obtener un aprovechamiento óptimo de las enseñanzas, se recomienda un mínimo de presencialidad del 70%.

1ª CONVOCATORIA

La evaluación será formativa y continua. Para ello se realizará una observación del comportamiento en el aula, un seguimiento de la evolución del alumnado (mejoras, dificultades y logros en el aprendizaje) y se hará uso de actividades evaluables, cuya calificación se calcula mediante media aritmética. En algunos casos, el alumnado podrá disponer de rúbricas que les proporcionen criterios claros para evaluar las actividades. Se valorará:

Participación activa en las tutorías: 5%

Trabajos teórico/prácticos y ejercicios (actividades evaluables): 60%

Proyecto final: 20%

Portafolio: 15%

Adicionalmente, en algunos casos excepcionales, la docente puede realizar exámenes prácticos a aquellas personas que considere necesario. Esto se detalla más adelante, en 'Método de evaluación de la primera convocatoria'.

MÉTODO DE EVALUACIÓN EN PRIMERA CONVOCATORIA

Tutoría (5%): clases con un grupo reducido de alumnos de asistencia obligatoria de forma alterna. En estas sesiones personalizadas se evaluará llevar al día las actividades propuestas, preparar, participar activamente y realizar aportaciones valiosas y usar pertinente y responsablemente las nuevas tecnologías

Trabajos teórico/prácticos y ejercicios (60%): atenderán a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades y reflejarán un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental, estético, etc. Para realizar la media, se deben haber entregado todos los trabajos que se indiquen como obligatorios.

Proyecto final (20%): Actividad evaluable que consistirá en el desarrollo de un proyecto integral de animación 2D, en el que el estudiante deberá aplicar de forma coherente y creativa todos los contenidos trabajados durante la asignatura.

Portafolio (15%): Como documentación final de todo el período formativo cada alumno elaborará un portafolio final que recoja todo lo realizado durante el semestre, reflexionado, valorado críticamente y documentado en todo su proceso con el fin de identificar, expresar y evaluar las destrezas y habilidades alcanzadas, así como las dificultades y carencias detectadas demostrando los aprendizajes adquiridos y las competencias desarrolladas. Puede incluir vídeo, a modo de reel, si así se determina. El portafolio debe incluir una reflexión sobre el trabajo realizado a lo largo del curso. Para valorar esta reflexión se tendrá en cuenta la profundidad de la reflexión, la identificación de fortalezas y áreas de mejora y la coherencia entre la autoevaluación y el progreso real.

La nota de los trabajos (60%) y el portafolio (15%) debe ser superior, en ambos casos, al 5, para poder sumar la nota al resto de porcentajes. Suspender uno de los dos apartados supone suspender la asignatura.

En la calificación de los trabajos teórico/prácticos y los proyectos y el portafolio se valorará, entre otros:

Contenidos	Presentación formal	Exposición oral (si hubiese)
Comprensión y expresión adecuada de los conceptos fundamentales.	Corrección gramatical y ortográfica	Expresividad, vocabulario, madurez.
Argumentación y estructuración estableciendo relaciones entre los conceptos.	Claridad expositiva.	Capacidad de síntesis.
Originalidad y creatividad.	Corrección gramatical y ortográfica	Uso adecuado de las TICs.
Capacidad de análisis y de síntesis.	Entrega en fecha, forma, horario y lugar establecido	Originalidad y creatividad.
Aplicación de la metodología expuesta en clase.	Organización y limpieza.	Poder de motivación y captación del interés.
Control de faltas de ortografía y de expresión.	Inclusión de todos los puntos acordados.	Uso adecuado de la terminología de la especialidad
	Grado de elaboración.	

Las entregas se realizarán preferentemente a través de la plataforma telemática que se emplee en la asignatura (Classroom, Moodle, Aules, Drive...). En todo caso, esto se consensuará con el alumnado en el momento de explicar la tarea.

Cabe la posibilidad de entregar el trabajo al día siguiente, acompañado de un justificante oficial (médico o de trabajo), sin penalización. **Si un trabajo se entrega fuera del primer plazo (sin justificante oficial), pero antes de la primera convocatoria, no podrá superar la puntuación de 7.** La calificación de cada trabajo, para estar superado, no será inferior a 5 sobre un máximo de 10. En primera ordinaria es posible suspender un trabajo y aún así aprobar la materia, si la media es superior a 5. Todos los trabajos pueden volverse a entregar en convocatoria primera con las correcciones pertinentes para aumentar la calificación final. Si los alumnos/as no han entregado todos los trabajos durante la convocatoria primaria, podrán entregarlos antes de finalizar, con una fecha fijada previamente, a convenir con la docente.

En caso de considerarse necesario, los trabajos que no alcancen los criterios mínimos para aprobar serán repetidos fuera del horario de clase y será responsabilidad de los alumnos buscar los medios para la producción.

En relación con los trabajos en grupo, en el caso de que un alumno falte injustificadamente y tanto la profesora como el grupo consideren que su participación en el proyecto no ha sido suficientemente significativa, deberá asumir la ejecución del mismo proyecto en solitario. La profesora no está obligada a proporcionarle el equipo audiovisual del centro. Si un alumno no pudiera realizar las prácticas, ejercicios y proyectos en grupo, estos podrán ser diferentes a los del resto de compañeros por cuestiones metodológicas.

La profesora dispondrá al alumno/a de los criterios de evaluación y las fechas de entregas serán comunicadas presencialmente en clase, a través del correo electrónico corporativo de la EASDO o a través de la plataforma empleada (Moodle, Drive, Aules, Classroom...).

Las faltas de ortografía se penalizarán. Esto atiende tanto a errores en grafías como el uso incorrecto de tildes. Se descontará 0.2 por cada falta. Todos los trabajos deben ser originales y elaborados por el alumno/a. La detección o firme sospecha de plagio, considerándolo como la copia en lo sustancial de obras ajenas dándolas como propias, supondrá el suspenso automático del trabajo. Esto incluye el uso de fuentes no citadas, la elaboración de trabajos con herramientas de IA sin citar, o la elaboración completa, sin intervención alguna del alumnado en la obra final, con herramientas de IA. La sospecha continuada sobre la autoría de los trabajos, supondrá la realización de un examen práctico adicional para demostrar que se han adquirido las competencias necesarias para aprobar la asignatura. Se recomienda, pues, que el alumno tenga muy en cuenta estos criterios a la hora de organizar su trabajo y sus prioridades a lo largo del curso.

Los trabajos teórico/prácticos podrán ser ejecutados en forma de examen si la docente lo considera oportuno. Puede aplicarse sólo a cierta parte del alumnado según su evolución. Para ello, se avisará al alumnado de manera telemática, a través del correo corporativo, de que debe realizar un examen práctico y en qué circunstancias (fecha, hora, temario...), con tiempo suficiente para su preparación. Esto se realizará atendiendo a situaciones excepcionales que pueden surgir debido a diversas razones que requieren una evaluación adicional para asegurar que se cumplan los objetivos educativos. Entre estas situaciones se contempla:

- Duda sobre autenticidad y/o autoría de los trabajos
- Mejora de las calificaciones, especialmente a alumnado con un rendimiento bajo durante el curso.
- Inconsistencias en el rendimiento del alumno/a, por ejemplo entre las calificaciones de los trabajos continuos y la percepción del conocimiento del estudiante durante las clases o si el alumno/a muestra un rendimiento muy variable en sus trabajos, lo cual podría indicar una comprensión inconsistente del material.
- Cambios en las circunstancias del curso, especialmente si se sufrieron interrupciones que impactaron en la continuidad de la enseñanza y la evolución.
- Detección de Necesidades Educativas Especiales (NEE): Si se detecta que un/a estudiante podría necesitar apoyo adicional o tiene dificultades de aprendizaje que no han sido evidentes en los trabajos continuos, un examen puede ayudar a identificar estas necesidades.

Los criterios de evaluación de cada trabajo y proyecto se organizará en torno a las Competencias y los Resultados de Aprendizaje establecidos para esta asignatura. En la presentación de cada actividad, se expondrá qué se valorará para la calificación del ejercicio previamente a la entrega, con tiempo suficiente para su realización. El documento donde se especifique estará disponible para todo el alumnado en la plataforma telemática que se emplee en la asignatura (Classroom, Drive, Moodle, Aules...).

Para atender los diferentes casos de integración de la diversidad, además de materiales didácticos específicos (en diversos formatos, que puedan facilitar el aprendizaje al alumnado tanto en situación de diversidad funcional como con necesidad de traducción para personas de origen extranjero), se contempla el uso de medios informáticos y equipo e infraestructuras para dotar las aulas de modo que respondan de forma correcta a las necesidades educativas especiales, tanto para el proceso de aprendizaje como para la accesibilidad y uso, así como para evitar también brecha de carácter socioeconómico, digital o dotacional. Además, debe añadirse, de considerarse necesario, se plantearán actividades de refuerzo orientadas a generar una dinámica de apoyo y mejora para el alumnado con diferentes perfiles y situaciones de diversidad, generando un seguimiento para todo posible caso tanto con la observación diaria en el aula y la tutorización grupal o específica, con la atención individualizada si se requiere, de forma que cuando el progreso del alumnado no responda a los objetivos programados, se adopten las correspondientes medidas de refuerzo y, si fuese necesario, la adaptación no curricular particular de las actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación. Algunas de estas medidas se pueden trasladar a la segunda evaluación, a determinar según casos. Por último, se considerará también la posibilidad de aplicar medidas transitorias para el alumnado en riesgo de exclusión por circunstancias temporales, a determinar según casos.

FECHAS DE ENTREGA

Las fechas de entrega se fijarán al inicio de la presentación de cada actividad, siempre con el tiempo necesario para su correcto desarrollo.

6.3 SISTEMAS DE RECUPERACIÓN

6.3 SISTEMES DE RECUPERACIÓ

2ª CONVOCATORIA

MÉTODO DE EVALUACIÓN EN SEGUNDA CONVOCATORIA

La evaluación en segunda convocatoria será sumativa. Para superar la asignatura en esta convocatoria, los alumnos que estén suspensos o no presentados tendrán que **entregar los trabajos, el proyecto final y el portafolio** en las condiciones que se determinen **y, además, realizar una actividad adicional** obligatoriamente. En el caso de alumnado que haya aprobado algún trabajo en la primera convocatoria, pero la media de la primera convocatoria sea inferior a 5, para la segunda convocatoria se le guardará la nota de la parte aprobada en el mismo curso y tendrá que recuperar únicamente la pendiente. No se guardará la nota de la parte aprobada para sucesivas convocatorias más allá de la segunda o convocatorias que superen el plazo de un curso.

Será responsabilidad de los alumnos buscar los medios para la producción de los trabajos. La docente no está obligada a proporcionar el equipo del centro. Si alguno de los trabajos a recuperar fuese cooperativo, en el caso de la segunda evaluación deberá asumir la ejecución del mismo proyecto en solitario.

La fecha de entrega se fijará con tiempo suficiente para su realización. El alumnado en esta situación es el responsable de ponerse en contacto con la docente para conocer cómo debe recuperar la asignatura. En el caso de la segunda evaluación, es imprescindible y necesaria la entrega de todos los trabajos, incluyendo el proyecto adicional, para poder aprobar.

Los criterios para su evaluación serán los mismos que para la primera convocatoria. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que, en la segunda evaluación, **todas las partes deberán estar aprobadas con una nota mínima de 5 sobre 10 (ejercicios teórico/ prácticos, proyecto adicional y portafolio) para aprobar la asignatura.** Se aplicarán los mismos criterios de penalización por faltas ortográficas y gramaticales y por detección o firme sospecha de plagio que en la primera evaluación.

Se valorará:

Trabajos teórico/prácticos y proyecto (actividades evaluables, media aritmética de todos ellos): 40%

Proyecto adicional: 40%

Portafolio: 20%

7 **BIBLIOGRAFÍA**
BIBLIOGRAFIA

Culhane, S.. (1990). *Animation from script to screen*. St. Martin's Press.

Faber, L. y Walters, F. (2004). *Animation Unlimited : Innovative Short Films since 1940*. Laurence King.

García, R. (2023). *Manual del Artista de Storyboard*. (2a ed.). Canimation

Gilland, J. (2009). *Elemental magic, Volume 1 : The Art of Special Effects Animation*. Routledge.

Gilland, J. (2011). *Elemental Magic, Volume 2: The Technique of Special Effects Animation*. Routledge.

Hooks, E. (2017). *Acting for Animators*. (4a ed.). Routledge.

Pilling, J.(2001). *Animation, 2D and beyond*. RotoVision

Thomas, F. y Johnston, O. (1995). *Illusion Of Life, The: Disney Animation*. Disney Editions.

Wayne, G. (1999) *Simplified Drawing for Planning Animation*. Anamie Entertainment Ltd.

Halas J. y Whitaker, H. (1981). *Timing for animation*.CRC Press.

Williams, R. (2009). *The animator's survival kit (expanded edition)*. Faber and Faber.

Canada, N. F. B. of. (s. f.). National Film Board of Canada: Documentaries and Animated Films Online. National Film Board of Canada. Recuperado 12 de septiembre de 2024, de <https://www.nfb.ca/animation/>

Cartoon brew. (s.f). Recuperado 12 de septiembre de 2024, de <https://www.cartoonbrew.com/Con A de animación> | Revista semestral del Grupo de Investigación en Animación: Arte e Industria. (s. f.). Recuperado 12 de septiembre de 2024, de <https://conadeanimacion.upv.es/> <http://dx.doi.org/10.4995/caa>.