

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: Stop motion

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Optativa
Materia a la que pertenece:	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ECTS:	3
Curso:	3º y 4º
Anual/cuatrimstral:	Cuatrimstral
Horas de docencia (cómputo anual):	2 horas semanales / 3 ECTS x 28 horas = 84 horas (3 ECTS x 28 h.) / 18 semanas = 4,6 volumen de trabajo semanal de asignatura cuatrimstral
Otras asignaturas de la misma materia:	Medios audiovisuales Lenguaje y técnica audiovisual I
Departamento:	Fundamentos artísticos
Profesores:	Medios audiovisuales

2. Introducción a la asignatura
<p>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 <i>stop motion</i> 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.</p> <p>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.</p> <p>Para el curso 2022/23, esta guía contemplará medidas excepcionales frente al Covid-19, con el fin de asegurar que la actividad educativa pueda desarrollarse con la mayor normalidad posible. Para ello se definirán las actuaciones en 3 posibles escenarios: presencial, semipresencial y telemático, a los que se pasará en función de la situación sanitaria.</p> <p>Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Competencias</u> (Apdo.3)• <u>Contenidos</u> (Apdo.4)• <u>Metodología</u> (Apdo.5)• <u>Volumen de trabajo</u> (Apdo.6)• <u>Evaluación</u> (Apdo.7)• <u>Actividades extraescolares / Coordinación entre asignaturas / Colaboración entre especialidades / Colaboración con entidades</u> (Apdo.8).

- **Bibliografía y Recursos online (Apdo.9)**

3. Asignación de competencias

Transversales	Generales	Específicas
CT: 1, 2, 4, 8, 11, 13, 14, 15	CG: 2, 3, 15, 20	CEG: 1, 4, 5, 6, 9, 12

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT2** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT4** Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT8** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT11** Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT13** Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT15** Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

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.
- CG15** Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG20** 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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

- CEG1** Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos.
- CEG4** Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- CEG5** Establecer estructuras organizativas de la información.
- CEG6** Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- CEG9** Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- CEG12** Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

COMPETENCIAS PROPIAS DE LA MATERIA.

1. Adquirir la competencia comunicativa audiovisual que les permita interpretar y producir mensajes audiovisuales.
2. Analizar películas realizadas con animación en volumen desde un punto de vista formal y con un procedimiento que defina las estructuras narrativas y los recursos técnicos, estilísticos y expresivos empleados.
3. Elaborar guiones de producción (escaleta, técnico, "story-board").
4. Potenciar su expresividad y creatividad mediante la realización de piezas con las técnicas de animación en volumen (stop-motion).

5. Leer y analizar razonadamente los materiales audiovisuales y textos propuestos por unidades didácticas.
6. Exponer con claridad y concisión el desarrollo de las ideas y expresarse correctamente tanto de forma oral como escrita.

4. Contenidos

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

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

Estos contenidos se desarrollan en bloques con la siguiente secuencia:

Bloque 1. El cine de animación. Leyes básicas de la animación. Los doce principios de Frank Thomas y Ollie Johnston. El proyecto de animación: guion, investigación y storyboard.

Bloque 2. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales: objetos, muñecos, plastilina, cartulinas, dibujos y fotografías animados en cut-out y pixilation. Técnicas combinadas con animación digital.

Bloque 3. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción.

Bloque 4. Stop motion con materiales planos. Animación paper cut-out.

Bloque 5. Stop motion con materiales tridimensionales. Animación con muñecos articulados y objetos (Playmobil y Katachi). Diseño del set y técnicas de iluminación.

Bloque 6. Pixilación. Animación con figura humana y "post-it". Desarrollo de proyectos. Creación de piezas gif animadas para su publicación en la web.

Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

Temporalización de contenidos

18 sesiones (18 días / 36 horas)

Bloque 1. 2 horas

Bloque 2. 4 horas

Bloque 3. 4 horas

Bloque 4. 4 horas

Bloque 5. 4 horas

Bloque 6. 18 horas

5. 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.

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

ACTIVIDADES DE TRABAJO PERSONAL.

- 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 la bibliografía y materiales propuestos.
- Trabajo en grupo.
- Presentación de trabajos en grupo.
- Prueba objetiva. Examen.

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.

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.

Se plantearán dos tipos 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.

1. 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).
2. Creación de un guion para su realización.
 3. Pieza audiovisual personal. Creación de un corto stop-motion e incorporarlo en una plataforma de distribución en video.

CRITERIOS PEDAGÓGICOS

- Al comienzo del curso el profesor comunica al alumno la guía docente que va a impartir. También le informa de los textos y materiales que va a utilizar. Las propuestas de actividades que va a realizar se le presentarán, preferiblemente por escrito, en el momento preciso de ejecutarlas con unos objetivos, unos criterios de evaluación y un plazo de entrega.
- La información bibliográfica y videográfica elegida por el profesor para cada uno de contenidos tratados se comentará y se proporcionará al alumno en archivos y contenedores digitales (pdf., mov., flv., wav., aiff., mp3. etc). Los materiales serán fragmentos seleccionados de textos, películas y videos de referencia. Servirán de corpus textual y audiovisual para la actividad de estudio y de trabajo que, de manera autónoma, realizará el alumno cuando prepara los exámenes y sus trabajos. Se ampliarán con los argumentos expuestos en clase y con información complementaria que el profesor considere oportuna. Por tanto, todos los materiales que se integren para el examen y los trabajos siempre estarán dirigidos y supervisados por el profesor.
- Todas las actividades que se propongan se desarrollarán en el aula. Aquellas que por sus características no puedan realizarse o completarse en el aula (lectura de textos y búsqueda de información, desarrollo de un trabajo que requiera más tiempo del disponible en el horario de clases, grabación en plató, en exteriores), tendrán un seguimiento riguroso por parte del profesor, quien establecerá una serie de estrategias para su supervisión.
- Los trabajos se elaborarán individualmente por el alumno y se entregarán en los plazos establecidos por el profesor. Estos trabajos se presentarán convenientemente impresos, encuadernados o editados en los soportes convenidos por el profesor.
- La realización de actividades en grupo será planteada por el profesor cuando la complejidad de las mismas requiera ese método de trabajo. Los alumnos integrados en un proyecto común asumirán sus responsabilidades y funciones de manera precisa, convenida y formalizada con el profesor. Este acuerdo de competencias estará siempre intervenido con instrumentos de control (memorias de trabajo personal, entrevista con los alumnos participantes en el grupo) que comprobarán la buena ejecución del trabajo.

Materiales y recursos didácticos:

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: ordenador, cañón de proyección y pantalla.
Películas, series de televisión, páginas web, libros especializados, revistas y documentales.

Esta metodología se adaptará a tres posibles escenarios en función de la situación excepcional sanitaria:

En el escenario 1 (presencial) la metodología queda definida de la siguiente forma:

Se elaborará un plan de trabajo presencial (100%).

Todas las clases se imparten con el alumnado en clase. Se diseñan trabajos de estudio, investigación y tareas de creación.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

Exposición y explicación de los contenidos de los **temas teóricos** con material elaborado por parte del profesor en clase.

Foros de discusión sobre propuestas, planteamientos y temas propuestos en clase para trabajar de forma autónoma en casa.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

Actividades y trabajos en los que intervendrán activamente los alumnos, individualmente. **Se evitará en lo posible el planteamiento de actividades en grupo.**

Actividades de trabajo autónomo: los alumnos empezarán los trabajos propuestos en el aula y los

deberán continuar y concluir en casa.

Se utiliza la proyección en video de los temas con pdf. elaborados por el profesor para las clases teóricas, el manejo de programas de captura de imagen y edición en video y los alumnos en la exposición de sus trabajos.

Se utiliza el material de video, iluminación, sonido y ordenadores del aula con las pertinentes medidas sanitarias. Se enseña su manejo y características para que los alumnos trabajen en el aula, pero se animará a cada alumno que disponga de su propio material audiovisual (cámara, soportes, trípode, micrófonos...) y adquiera autonomía en su trabajo fuera del aula. Los procesos de montaje y postproducción se realizarán en el aula y en casa.

El desarrollo de las propuestas de trabajo se entrega en un documento pdf. donde se informa de los plazos y lugar de entrega. Se informará también de los criterios de evaluación y calificación que son los que aparecen en esta guía docente y se evalúa según los criterios prescritos en esta guía docente (ver Evaluación- Apdo. 7).

La presentación de los trabajos y los exámenes se realizará en el aula.

Información al alumno

El medio habitual de comunicación con el alumno se establecerá en clase, a través de correo electrónico, el aula virtual para acceder y conseguir materiales de estudio y por videollamadas excepcionalmente con los temas teóricos.

En el escenario 2 (semipresencial) la metodología queda definida de la siguiente forma:

Se preparará un plan de trabajo presencial (25%) combinado con teletrabajo (75%).

El proceso de formación en el aula seguirá el desarrollo de la materia según el procedimiento presencial anterior pero formulado ampliamente con las herramientas telemáticas: todas las clases impartidas con "streaming" desde el aula con presencia parcial del grupo de alumnos (mitad de alumnado en clase, mitad en casa con alternancia por semanas).

El medio de teletrabajo será a través del aula virtual (murciaeduca.es), la plataforma escogida para las clases (Moodle, Classroom) con videoconferencia por "streaming" (Meet/Zoom) y el correo electrónico del profesor. Se hace uso de la plataforma para materiales, ejercicios, etc.

Se utiliza el material de video, iluminación, sonido y ordenadores del aula con las pertinentes medidas sanitarias. Se enseña su manejo y características para que los alumnos trabajen en el aula, pero se animará a cada alumno que disponga de su propio material audiovisual (cámara, trípode, micrófonos...) y adquiera autonomía en su trabajo fuera del aula. Los procesos de montaje y postproducción se realizarán en el aula y en casa.

Los trabajos se plantean en clase para que el alumno los elabore autónomamente en casa. En el aula virtual se subirá un esquema con los puntos más importantes de los temas para que los alumnos los evalúen. También enlaces a páginas web donde encontrar modelos de trabajo y materiales de edición para practicar.

El desarrollo de las propuestas de trabajo se entrega en un documento pdf. donde se informa de los plazos y lugar de entrega. Se informará también de los criterios de evaluación y calificación que son los que aparecen en esta guía docente y se evalúa según los criterios prescritos en esta guía docente (ver Evaluación- Apdo. 7).

Las pruebas, exámenes y entrega de trabajos serán presenciales.

En el escenario 3 (telemático) la metodología queda definida de la siguiente forma:

Se creará un plan no presencial de teletrabajo completo.

La materia se propone en plataforma y se imparte con videoconferencia por "streaming".

El medio de teletrabajo será a través del aula virtual (murciaeduca.es), la plataforma escogida para las

clases (Moodle, Classroom) con videoconferencia por “streaming” (Meet/Zoom) y el correo electrónico del profesor. Se hace uso de la plataforma para materiales, ejercicios, entrega de trabajos, etc.

Se trabaja con el material disponible en casa. No se debe buscar soluciones e imponerse logros creativos complejos si no se dispone de los recursos técnicos necesarios. Incluso se puede montar un set de trabajo con luminarias domésticas para operar con la cámara y el trípode donde se registren producciones sencillas de toma directa, nacidas de la escasez de materiales, pero no por ello menos expresivas o peores ante las limitaciones con las que se trabaja. La pobreza es el mejor aliado para las técnicas que se apliquen, los logros en el trabajo se alcanzan desde esa precariedad. El talento, habilidad y destreza se perfecciona bajo la modestia de esas carencias y estrecheces.

En el aula virtual se subirá un esquema con los puntos más importantes de los temas para que los alumnos los evalúen. También enlaces a páginas web donde encontrar modelos de trabajo y materiales de edición para practicar y elaborar sus trabajos.

El desarrollo de las propuestas de trabajo se entrega en un documento pdf. donde se informa de los plazos y lugar de entrega. Se informará también de los criterios de evaluación y calificación que son los que aparecen en esta guía docente y se evalúa según los criterios prescritos en esta guía docente (ver Evaluación-Apdo. 7).

6. Volumen de trabajo

En cualquiera de los tres escenarios, el volumen de trabajo no se altera: el “tiempo de realización de trabajo presencial” se refiere al trabajo realizado por el alumno bajo la tutorización directa del profesor. En este sentido, en el escenario 2 (semipresencial), con una metodología docente síncrona, el trabajo será simétrico (aula y en línea), mientras que con una metodología docente telemática (escenario 3) el trabajo queda planificado previamente a través del Aula Virtual y reforzado con tutorías.

(3 ECTS x 28 horas) / 18 semanas = 4,6 horas de trabajo semanal de asignatura cuatrimestral.

Total asignatura año: 84 h. Semanal: 2 h.

Tiempo de realización de trabajo presencial 18 sem. x 2 h.= 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 48 horas
	Contenido/bloque de contenido	
6 horas	Bloque 1. El cine de animación. Leyes básicas de la animación.	4 horas
6 horas	Bloque 2. Técnicas de animación cuadro a cuadro a través del manejo de diferentes materiales. Técnicas combinadas con animación digital.	4 horas
6 horas	Bloque 3. Software de captura y control de imagen. Software de edición y postproducción.	4 horas
6 horas	Bloque 4. Stop motion con materiales planos.	12 horas
6 horas	Bloque 5. Stop motion con materiales tridimensionales.	12 horas
6 horas	Bloque 6. Pixilación. Proyectos. Gif animados.	12 horas

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	12 horas
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	20 horas
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	2 horas
Realización de exámenes	2 horas
Total actividades presenciales	36 horas
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	6 horas
Realización autónoma de proyectos y trabajos	30 horas
Recopilación de documentación para trabajos	8 horas
Preparación de exámenes	4 horas
Total actividades de trabajo autónomo	48 horas

7. Evaluación

Procedimiento de evaluación.

Entendemos la evaluación como un proceso integral en el que se contemplan diversas dimensiones o vertientes: análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas, análisis de la práctica docente y los procesos de enseñanza.

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE.

La evaluación se concibe y practica de la siguiente manera:

INDIVIDUALIZADA: centrándose en la evolución de cada alumno y alumna y en su situación inicial y particularidades.

INTEGRADORA: para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.

CUALITATIVA: en la medida en que se aprecien todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.

ORIENTADORA: dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.

CONTINUA: ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases. Se contemplan tres modalidades:

EVALUACIÓN INICIAL. Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, proporcionando una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.

EVALUACIÓN FORMATIVA. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confiriendo una visión de las dificultades y progresos de cada caso.

EVALUACIÓN SUMATIVA. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos.

Asimismo se contempla en el proceso la existencia de elementos de autoevaluación y evaluación entre pares que impliquen a los alumnos y alumnas en el proceso.

La evaluación será sumativa, estableciendo un balance después del periodo de aprendizaje y una vez finalizado el programa y cuatrimestre.

Evaluación de la práctica docente.

Se estará sobre aviso con los resultados y las calificaciones obtenidas por los alumnos en las pruebas y trabajos que se les propongan.

De la misma manera, los cuestionarios o encuestas que se preparen desde Jefatura de Estudios para juzgar por los alumnos el planteamiento y experiencia docente servirán para verificar los resultados obtenidos, valorarlos e intervenir en la mejora de los mismos.

En el escenario 1, presencial.

La evaluación en las convocatorias ordinaria y extraordinaria se corresponde con los criterios de evaluación (7.1), los instrumentos de evaluación (7.2) y criterios de calificación (7.3) de esta guía docente.

En el escenario 2, semipresencial.

La evaluación en las convocatorias ordinaria y extraordinaria se corresponde con los criterios de evaluación (7.1), los instrumentos de evaluación (7.2) y criterios de calificación (7.3) de esta guía docente.

En el escenario 3, telemático.

La evaluación en las convocatorias ordinaria y extraordinaria se corresponde con los criterios de evaluación (7.1), los instrumentos de evaluación (7.2) y criterios de calificación (7.3) de esta guía docente.

Se tendrá en cuenta la asistencia telemática del alumno y el cumplimiento de plazos en la entrega de trabajos.

7.1. Criterios de evaluación

Criterios de evaluación BORM

Los criterios de evaluación que aparecen en el BORM son estos:

1. Entender los métodos y procedimientos del lenguaje de la animación.
2. Conocer las posibilidades expresivas de la técnica de stop motion.
3. Conseguir la capacidad necesaria para crear trabajos de stop motion aplicables al trabajo de diseño que desarrolle el alumno o alumna.
4. Asimilar y dominar los contenidos de la materia.
5. Usar de manera apropiada el lenguaje de la materia.

Estos criterios se articularán en unos porcentajes referidos a:

Conceptos 40%
Procedimientos 40%
Actitudes 20%

7.2. Instrumentos 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.

Los criterios de corrección de esta prueba son estos:

1. Se valorará el grado de conocimiento de los conceptos, aspectos y factores que intervienen en los contenidos tratados en las preguntas.
2. La estructura adoptada para su explicación-exposición.
3. La capacidad de síntesis y la precisión en la explicación de los conceptos.
4. La correcta redacción y el vocabulario utilizado.

Los ejercicios y trabajos resueltos en clase y los proyectos que el alumno/a presente de manera autónoma se valorarán según estos criterios:

1. Carácter comunicativo e innovador del trabajo.
2. Manejo adecuado y riguroso de técnicas en la ejecución del trabajo.
3. Procedimientos de investigación, selección y análisis de la información para su elaboración.
4. Metodología de trabajo empleada. Documentación de las diversas etapas de desarrollo del trabajo.

Elaboración de información propia en las distintas fases.

5. Memoria: informe documental del trabajo. Memoria física o dossier y medios empleados para su presentación.

6. Argumentación y claridad en la exposición del trabajo ante el profesor y sus compañeros.

· La entrega en los plazos establecidos por el profesor será otro de los criterios de valoración del trabajo. Aquellos trabajos entregados fuera del plazo convenido y que no hayan tenido una supervisión directa del profesor durante todo su proceso de elaboración obtendrán una considerable depreciación en su calificación y nota.

· 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.

7.3. Criterios de calificación

Convocatoria ordinaria

Prueba objetiva. Examen	30%
Trabajos y exposición de proyectos	60%
Actitud y participación	10%

Convocatoria extraordinaria: alumnado con la asignatura pendiente

Prueba objetiva. Examen	40%
Trabajos y exposición de proyectos	60%
Actitud y participación	

Cuarta y quinta convocatoria

Prueba objetiva. Examen	40%
Trabajos y exposición de proyectos	60%
Actitud y participación	

8.1. Actividades extraescolares

Aún no se han establecido, pero la programación potenciará las visitas a centros de producción audiovisual y estará pendiente de cualquier taller, curso o exposición que pueda ser interesante al vincularse con los contenidos de la materia. Se mantendrá especial atención a las actividades cinematográficas, televisivas y las relacionadas con el mundo audiovisual y publicitario.

8.2. Coordinación entre asignaturas

Se colaborará especialmente con las materias de la especialidad en la que está inscrita la materia. Se potenciará la vinculación y coordinación de actividades con asignaturas de las diferentes especialidades. Por su condición interdisciplinar, la materia puede abrirse a otras asignaturas de las especialidades de Gráfico, Moda, Interiores o Producto.

Los protocolos de trabajo de coordinación entre las asignaturas seguirán las normativas de seguridad sanitaria establecidas por la Consejería de Educación y la directiva del centro.

8.3. Colaboración entre especialidades

De la misma manera, se fijarán vínculos con el Departamento de Promoción y desarrollo para que los trabajos más singulares que se elaboren en la materia puedan gestionarse desde dicho departamento.

Los planes de contingencia para estas actividades de colaboración procurarán una mínima interconexión directa entre los alumnos que implementen el uso de recursos digitales y permitan su trabajo sin riesgos para su salud.

8.4. Colaboración con entidades públicas o privadas

FICC
SOMBRA
IBAFF
OCULTO TV

9. Bibliografía y Recursos online

- 1989 **Alsina, Homero y Romaguera, Joaquim.** "Textos y manifiestos del cine", Cátedra, Madrid, 1989
- Boreu, Antonio y Solana, Gemma.** "Uncredited", Index Book, Barcelona, 2007
- Carson, D. y Meggs, Phillip B.** "Fotografiks: An Equilibrium Between Photography and Design Through Graphic Expression That Evolves from Content". Laurence King, 1999
- Costa, Jordi.** "Películas clave en el cine de animación", Robinbook, Barcelona, 2010
- Delgado Leyva, Rosa.** "La pantalla futurista", Cátedra, Madrid, 2012
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José.** "Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual", Paidós, Barcelona, 1999
- Manovich, Lev.** "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación", Paidós, Barcelona, 2005
- Meyer, Bernhard.** "Curso de dibujos animados", Gemberg-Verlag, Winterthur (Switzerland), 1978
- Orts, Edmundo.** "Enciclopedia Salvat del Cine. Cine de animación", Salvat Editores, Barcelona, 1980
- Perisic, Zoran.** "Los dibujos animados", Omega, Barcelona, 1979
- Purves, Barry.** "Stop motion", Blume, Barcelona, 2008
- Selby, Andrew.** "La animación", Blume, Barcelona, 2009
- Thomas, Frank y Johnston, Ollie.** "The Illusion of Life. Disney Animation", Disney Editions, 1995.
- Woolman, Matt.** "Tipografía en movimiento", Gustavo Gili, Barcelona, 2005