

Motion graphics

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
Motion Graphics		4º	Primero	6 ects	2025 / 2026
TIPO DE FORMACIÓN	MATERIA / MATÈRIA		IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE / IDIOMA EN QUE S'IMPARTEIX		
Optativa	Tecnología aplicada al diseño		Castellano / Inglés / Valenciano		
TÍTULO SUPERIOR / TÍTOL SUPERIOR	ESPECIALIDAD / ESPECIALITAT				
Diseño	Fotografía, Audiovisuales y Diseño				
DEPARTAMENTO / DEPARTAMENT		CENTRO / CENTRE			
Ciencias Aplicadas y Tecnología		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:**

En un entorno donde la imagen en movimiento es fundamental en medios digitales, televisión, cine, publicidad y redes sociales, es esencial que los estudiantes adquieran conocimientos técnicos y creativos para abordar encargos visuales de manera efectiva. Esta asignatura fomenta la adquisición de los conocimientos, tanto técnicos como creativos, para poder desarrollar proyectos visuales de alta calidad y responder a los retos que surgen al trabajar con medios audiovisuales en constante evolución. Además, al abordar proyectos de Motion Graphics, es fundamental desarrollar la capacidad de trabajar bajo plazos y condiciones específicas, ajustando el proceso creativo a las necesidades del cliente y a las expectativas del público objetivo.

Cabe destacar que la asignatura de Motion Graphics no solo enseña al alumnado a manejar herramientas digitales específicas para crear animaciones y efectos visuales, sino que también promueve la capacidad de integrar distintas disciplinas, como el diseño gráfico, la animación, la imagen real en movimiento y la edición digital. Este enfoque interdisciplinar es crucial, ya que permite que los estudiantes comprendan los aspectos técnicos de cada área y, además, aprendan a fusionarlos para crear soluciones visuales completas, coherentes y adecuadas a cada contexto de producción.

OBJETIVOS GENERALES:

1. Manejar herramientas analógicas y digitales especializadas para la creación de gráficos animados, permitiéndoles realizar composiciones visuales complejas y dinámicas
2. Conocer y analizar las características de los equipos y materiales, así como softwares, necesarios en proyectos de motion graphics.
3. Integrar conocimientos de diseño gráfico, animación e imagen real en proyectos coherentes y adecuados a distintos contextos y formatos.
4. Crear contenido visual adaptado a diversas plataformas y medios (redes sociales, televisión, cine, publicidad digital, eventos en directo)
5. Gestionar el proceso completo de un proyecto de Motion Graphics (planificación, desarrollo y ejecución de proyectos).

1.2 CONOCIMIENTOS PREVIOS

1.2 CONEIXEMENTS PREVIS

Se recomienda haber cursado las asignaturas de Fotografía y Medios Audiovisuales de 1º, Técnicas Digitales, Animación 2D y Animación 3D.

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

Sin coordinaciones

PLANIFICACIÓN DE LAS COORDINACIONES

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

Competencia Transversal 1: Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

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

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia Transversal 7: Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia Transversal 14: Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia General 1: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industria.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia General 18: Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (ALGO)

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: (MUCHO)

Competencia Específica 1: Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE)

Competencia Específica 2: Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (MUCHO)

Competencia Específica 4: Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE)

Competencia Específica 11: Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE)

Competencia Específica 12: Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

GRADO DE CONTRIBUCIÓN: (BASTANTE)

3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE
RESULTATS D'APRENENTATGE

Resultado de aprendizaje RA1: Organiza y planifica el desarrollo de un proyecto de Motion Graphics desde la fase conceptual hasta la entrega final, gestionando el tiempo, los recursos y los plazos de manera eficiente.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: (CT1, CG10)

Resultado de aprendizaje RA2: Domina las principales herramientas y software de creación de Motion Graphics para materializar sus ideas de manera efectiva en proyectos visuales complejos.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: (CT4, CG 10, CE11, CE12)

Resultado de aprendizaje RA3: Integra la imagen real en movimiento con gráficos animados, logrando una composición visual fluida y efectiva que responda a los objetivos del proyecto.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: (CE1, CE2, CE4)

Resultado de aprendizaje RA4: Utiliza los recursos tecnológicos disponibles para crear animaciones y efectos visuales de alta calidad, asegurando que el producto cumpla con los estándares profesionales.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: (CG20, CE12)

Resultado de aprendizaje RA5: Valora adecuadamente el impacto de sus proyectos visuales en el público objetivo, utilizando la crítica constructiva para mejorar la calidad y eficacia del trabajo.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA: (CG1, CG20, CE12)

4 CONTENIDOS CONTINGUTS

4.1 BLOQUES, UNIDADES DIDÁCTICAS Y PLANIFICACIÓN TEMPORAL

4.1 BLOCS, UNITATS DIDÀCTIQUES I PLANIFICACIÓ TEMPORAL

BLOQUE 1: INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

UD 01 - UD 01 - Fundamentos de Motion Graphics: Uniendo el Diseño Gráfico, la Animación y la Imagen Real. Revisión de principios básicos de diseño gráfico: Composición, color, tipografía y forma. Técnicas fundamentales de animación: Principios de animación 2D y 3D. Integración de elementos de imagen real y animación. Uso de After Effects para la creación de gráficos animados: Principios y herramientas esenciales. Máscaras, efectos especiales y expresiones.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (G1, CG20, CE2, CE4, CE11)

4 SEMANAS

UD 02 - Técnicas visuales y narrativas: Equilibrio, ritmo, escala, armonía (repetición, sucesión, proximidad) y simplicidad aplicada a la imagen en movimiento. Match cut. Tipografía en movimiento. Cómo utilizar la metáfora visual para transmitir mensajes complejos. Técnicas narrativas aplicadas a Motion Graphics. Narrativas fragmentadas y nuevos formatos de consumo audiovisual.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CG1, CG10, CE2, CE4, CE11, CE12)

3 SEMANAS

BLOQUE 2: CREACIÓN Y GESTIÓN DE UN PROYECTO DE MOTION GRAPHICS

UD 03 - Diseño y preproducción: Planificación de la producción, organización de equipos y herramientas de trabajo. Análisis de briefings, objetivos del cliente y público objetivo. Identidad audiovisual y marca. Referencias. Desarrollo conceptual: Bocetos, storyboards y animatics. Styleframes. Optimización para diferentes plataformas: Redes sociales, cine, televisión, publicidad, diseño interactivo.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT4, CG10, CE1, CE2, CE4, CE12)

3 SEMANAS

UD 04 - Producción y Posproducción en Motion Graphics: Implementación y Refinamiento de Elementos Visuales. Producción de Elementos 2D y 3D. Técnicas de integración de imágenes reales con elementos animados (tracking, chroma, match moving). Gestión del Tiempo y los Recursos en Producción. Uso de la edición para dar ritmo, coherencia y fluidez a la animación. Compositing y posproducción: Aplicación de efectos visuales, corrección de color, ajuste de iluminación y detalles finales en la composición. Revisión y ajustes finales: efectos y sincronización de la imagen con el audio.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT1, CT4, CT7, CT14, CG1, CG10, CG20, CE2, CE4, CE11)

3 SEMANAS

BLOQUE 3: APLICACIONES DE MOTION GRAPHICS EN ENTORNOS INTERACTIVOS Y DIGITALES

UD 05 - Motion Graphics en el diseño de interfaces interactivas: El papel del Motion Graphics en UI/UX. Animaciones utilizadas para transiciones, retroalimentación de interacciones (hover, click, scroll), y animaciones de

carga. Creación de animaciones que guían al usuario, refuerzan el mensaje (animaciones de botones, menús desplegables, transiciones entre pantallas) e indican estados de la interfaz (cargando, éxito, error...). Cuándo usar Motion Graphics y cuándo pueden ser innecesarios o incluso contraproducentes. Realizar pruebas con usuarios para analizar la efectividad de las animaciones en la interfaz. Ajustes finales.

COMPETENCIAS CON LAS QUE SE RELACIONA (CT1, CG10, CE2, CE11)

3 SEMANAS

TOTAL: 16 SEMANAS

4.2 DESCRIPTORES DE LA ASIGNATURA

4.2 DESCRIPTORS DE L'ASSIGNATURA

Al tratarse de una optativa, no hay descriptores establecidos. Se tienen en cuenta los planteados en la asignatura Técnicas Digitales según la **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

ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, por la que se establecen y autorizan los planes de estudio de los centros de enseñanzas artísticas superiores de diseño dependientes del ISEACV conducentes a la obtención del título de Graduado o Graduada en Diseño."

https://dogv.gva.es/datos/2011/11/10/pdf/2011_11323.pdf

DESCRIPTORES ISEA PARA LA ASIGNATURA MOTION GRAPHICS

1. La tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica
2. Comunicación y representación gráfica mediante tecnología digital aplicada a la especialidad
3. Intercambio de archivos entre programas y sistemas.
4. 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

Los contenidos de esta asignatura dotan al alumnado de una sólida base técnica, conceptual y creativa para enfrentarse a los desafíos del diseño audiovisual contemporáneo, integrando diseño gráfico, animación, edición y narrativa visual en proyectos profesionales. Esta formación permite desarrollar productos visuales adaptados a múltiples plataformas y públicos.

1. Diseñador/a de Motion Graphics
2. Animador/a 2D y 3D
3. Editor/a de vídeo y efectos visuales (VFX)
4. Diseñador/a audiovisual para redes sociales y publicidad digital
5. Creador/a de contenido para plataformas multimedia (TV, cine, streaming)
6. Diseñador/a de interfaces con animaciones (UI/UX Motion Designer)

7. Técnico/a en postproducción audiovisual
8. Director/a creativo/a en proyectos audiovisuales
9. Responsable de comunicación visual en agencias de publicidad o estudios de diseño

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.

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 teóricas sobre los conceptos más importantes de cada unidad didáctica.

20 HORAS

Clases prácticas: Sesiones de trabajo 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 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.

48 HORAS

Exposición trabajo en grupo: Aplicación de conocimientos interdisciplinares.

Exposició de treball en grup: Aplicació de coneixements interdisciplinaris.

8 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.

2 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: (RA1,RA2,RA3,RA4,RA5)

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 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 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.

52 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.

10 HORAS

Actividades complementarias: Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...

Activitats complementàries: Preparació i assistència a activitats complementàries com tallers, exposicions, concerts, representacions, congresos, conferències,...

10 HORAS

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: (RA1,RA2,RA3,RA4,RA5)

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	100%
** Tutorías	No hay.

RESULTADOS CON LOS QUE SE RELACIONA: (INDICAR RESULTADOS DE APRENDIZAJE)

** Las asignaturas optativas no tienen tutorías

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%.
8. 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.
9. 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.

1ª CONVOCATORIA

La evaluación de la asignatura será de carácter continuo, formativo y sumativo, con el objetivo de valorar tanto el resultado final como el proceso de aprendizaje del alumnado. A lo largo del curso se desarrollarán al menos tres proyectos prácticos, todos ellos evaluados bajo los mismos criterios.

La calificación final de la asignatura se obtendrá al 100% a partir de la media de los trabajos realizados, cada uno de ellos evaluados del siguiente modo: un 30% corresponderá al proceso de desarrollo del proyecto (investigación, bocetos, storyboard, pruebas y avances), un 50% al resultado final del proyecto, evaluado en base a criterios técnicos, estéticos y comunicativos; un 10% a la participación en sesiones de crítica y retroalimentación colectiva; y el 10% restante a una autoevaluación final reflexiva por parte del alumnado. 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...).

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

La evaluación en primera convocatoria se basa fundamentalmente en la realización de proyectos prácticos, que constituyen el eje central del aprendizaje en la asignatura. Todos los proyectos se evaluarán según los mismos criterios y estructura, y la calificación final se obtendrá a partir de la media aritmética de las notas obtenidas en los tres proyectos, siempre que se hayan superado los mínimos establecidos en cada uno.

Los proyectos incluyen:

Fases de investigación, desarrollo y presentación.

Entregas parciales (bocetos, storyboard, pruebas, animatic, etc.).

Producto final terminado.

Autoevaluación final escrita u oral.

Participación activa en sesiones de crítica colectiva.

Criterios de calificación para cada proyecto:

30%: Proceso de desarrollo (entregas parciales, evolución del trabajo, coherencia del desarrollo).

50%: Resultado final (calidad técnica, creatividad, adecuación al briefing, acabado y presentación).

10%: Participación en sesiones de crítica (asistencia, implicación, aportación de feedback).

10%: Autoevaluación final (profundidad de análisis, reflexión crítica, conciencia del propio proceso).

La participación activa en las sesiones de crítica colectiva y revisiones de proceso es imprescindible. Estas sesiones forman parte de la evaluación (10% de cada proyecto). La ausencia reiterada o injustificada a estas actividades implica la pérdida parcial o total de ese porcentaje.

Cálculo de la nota final:

La calificación final será la media aritmética simple de las notas obtenidas en los proyectos. Para poder hacer media, es obligatorio tener presentados y calificados los **proyectos completos**. No se hará media con trabajos incompletos, no entregados o suspensos con menos de un 4.0 puntos sobre 10. Es imprescindible entregar todos los proyectos completos en los plazos establecidos y obtener una calificación mínima de 4.0 en cada uno de ellos para que puedan computar en la media. La media final deberá ser igual o superior a 5.0 para aprobar la asignatura.

En el caso de alumnado que no entregue ningún trabajo, serán calificados con un “No presentado” (NP) en la convocatoria ordinaria. Si el/la estudiante entrega algún proyecto (pero no todos), se calificarán los trabajos presentados, pero no se calculará media, y la asignatura quedará como suspensa.

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. Esto se aplicará exclusivamente a criterio de la docente, y será comunicado individualmente al estudiante implicado. Para ello, se avisará al alumnado de manera presencial y/o 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.

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 PRIMERA CONVOCATORIA

En la segunda convocatoria se mantienen los criterios, porcentajes y estructura de evaluación establecidos en la primera convocatoria (ver apartado anterior). El alumnado deberá haber presentado los proyectos exigidos o completarlos si alguno quedó pendiente o no superado en la convocatoria ordinaria. Si hubiese entregado algún proyecto cuya calificación fuera mayor de 4.0, se guardará la nota en la segunda convocatoria, por lo que no tendría que volver a entregarlo. 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.

Además, como requisito específico para esta convocatoria, el alumnado deberá **entregar un trabajo adicional**, cuya finalidad es demostrar la asimilación de los contenidos esenciales de la asignatura. Este trabajo tendrá carácter obligatorio y será evaluado según los mismos criterios generales establecidos para los proyectos anteriores.

La calificación final se obtendrá de la media ponderada de los proyectos (una vez completados y superados), junto con la nota del trabajo adicional, que podrá servir para:

Reforzar la calificación final (en caso de que sea favorable), o

Sustituir parcialmente alguno de los proyectos, en situaciones justificadas y valoradas por la docente.

En ningún caso se superará la asignatura sin haber entregado todos los trabajos requeridos, incluyendo el trabajo adicional, y sin alcanzar la calificación mínima establecida (5,0) en la media final.

7 **BIBLIOGRAFÍA**
BIBLIOGRAFIA

Blazer, L. (2020). *Animated storytelling: Simple steps for creating animation & motion graphics* (Second Edition). Peachpit Press.

Brarda, M. C. (2016). *Motion graphics design: La dirección creativa en branding de TV*. Gustavo Gili Editorial S.A.

Head, V. (with Marcotte, E.). (2016). *Designing interface animation: Improving the user experience through animation* (1st ed). Rosenfeld Media.

Lupton, E. (with Marcos Lantero, Á.). (2019). *El diseño como storytelling* (1st ed). Gustavo Gili Editorial S.A.

Shaw, A., & Colette, J. (2022). *Motion Design Toolkit: Principles, practice, and techniques*. Routledge..

Stone, R. B. (with Wahlin, L.). (2018). *The theory and practice of motion design: Critical perspectives and professional practice*. Routledge.

Wang, S. qiang. (2017). *Motion graphics: 100 design projects you can't miss*. Promopress

Wong, W. (with Alsina Thevenet, H., & Rosell Miralles, E.). (1995). *Fundamentos del diseño* (1st ed). Gustavo Gili Editorial S.A..