

GUÍA DOCENTE TECNOLOGÍA DIGITAL: GRÁFICA DEL MOVIMIENTO Y LA ANIMACIÓN

Especialidad: GRÁFICO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 2º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Tecnología aplicada al diseño gráfico

Horas de docencia semanales: 6

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Fundamentos Científicos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura tiene como finalidad que el alumnado consiga comprender los fundamentos teóricos y prácticos de la imagen digital en movimiento, la edición de las mismas, así como las técnicas más frecuentes de animación digital. El alumnado conseguirá con esta asignatura asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar las herramientas digitales en sus procesos de comunicación y gestión habituales y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

3. COMPETENCIAS

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

→ Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, 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, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, 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, CT12 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 los cauces adecuados de formación continuada, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional

→ Competencias específicas

CEG5 Establecer estructuras organizativas de la información, CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual, CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

→ Competencias digitales

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

4. CONTENIDOS

Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Software de animación y gráfica del movimiento. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Trabajo presencial 120 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 48 horas
5	1. Introducción a la multimedia. TIC. Introducción software específico.	8
20	2. Lenguajes de autor y creación multimedia.	8
10	3. Gráfica en movimiento: cine, publicidad y TV.	8
45	5. Introducción a la gráfica del movimiento y la animación. Técnicas básicas. Vídeo y sonido	9
40	5. Proyectos multimedia	15

5. VOLUMEN DE TRABAJO**→ Actividades de trabajo presencial****horas**

Asistencia a clases teóricas lectivas	40
Asistencia a clases prácticas lectivas	70
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10
TOTAL	120

→ Actividades de trabajo autónomo**horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	38
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	10

Talleres de especialización	8 (taller de medios audiovisuales)
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de Google Classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

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

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de

Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

-Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

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

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencias a clases teóricas

Asistencias a clases prácticas, trabajos de desarrollo o audiciones

Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)

Realización de exámenes

→ **Actividades de trabajo autónomo**

Preparación de trabajos, proyectos o audiciones
Realización autónoma de proyectos y trabajos
Asistencia aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D
Recopilación de documentación para trabajos
Recopilación de documentación para exámenes
Preparación de exámenes

7. EVALUACIÓN

→ **Procedimiento de evaluación**

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

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

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

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

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

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

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

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

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Prácticas guiadas y/o autónomas.

Proyectos o trabajos de desarrollo autónomo.

Trabajos de investigación

Cuestionarios y otras pruebas de evaluación objetivas.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo, en su caso.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Convocatoria ordinaria

Evaluación continua-sumativa:

Prácticas

Proyectos/ Cuestionarios /pruebas objetivas/Ejercicios

Trabajo de investigación

Actitud y participación

Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente

Al alumnado que pierda la evaluación continua (por falta de asistencia, por no entregar las prácticas en el plazo establecido, etc.), así como quienes no superen la evaluación ordinaria con una calificación superior al 5.0 deberán demostrar su conocimiento sobre la materia impartida en esta asignatura mediante un examen teórico-práctico** que se realizará de forma presencial en la fecha que se establezca en el calendario publicado por Jefatura de estudios.

**Para poder presentarse a este examen teórico-práctico, es requisito imprescindible, el haber entregado todos los ejercicios que se han realizado en el curso.

La prueba consistirá en resolver varios ejercicios similares a los realizados en los proyectos del curso y en el que habrá que demostrar los conocimientos teóricos y prácticos que se han impartido a lo largo de la asignatura.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Los porcentajes de calificación, serán los mismos que en la Evaluación Continua-Sumativa si algunos de los apartados se pudiera realizar, el porcentaje se engrosaría en los demás apartados.

Los criterios de calificación serán los mismos en la convocatoria ordinaria y en la extraordinaria.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento.	50%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
--	-----

EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%
---	-----

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	40%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Dominar los medios informáticos en el ámbito de aplicación: animación de imágenes, gráficos y textos. Demostrar un conocimiento adecuado de las técnicas de animación de imágenes, gráficos y tipografías. Planificar y editar proyectos multimedia. Planificar y resolver problemas relacionados con la animación y la gráfica en movimiento. Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.	60%

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

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

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

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

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

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

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

→ **Recursos del aula**

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos-prácticos: Ordenador (para el profesor), cañón de proyección y pantalla. Material audiovisual para el desarrollo de las actividades: Material informático: Ordenadores (uno por alumno) y programas de edición animación e ilustración (con licencias Adobe).
--

→ **Recursos de la/el estudiante**

Portátiles y programas de edición animación e ilustración (con licencias Adobe).
--

10. BIBLIOGRAFÍA

- Beach, A. (2009). Técnicas de compresión de vídeo. Anaya Multimedia.
- Chun, R. (s. f.). Adobe Animate CC classroom in a book. Adobe Press.
- Dyaz, A., & Aragonese, J. (1995). Arte, placer y tecnología. Anaya Multimedia.
- Faulkner, A., & Gyncild, B. (2014). After Effects CC 2014. Anaya Multimedia.
- González Villanueva, J. (2016). Animate CC para animación [Videocurso]. Video2Brain.
- González Villanueva, J. (s. f.). Animate CC para interactividad y juegos [Videocurso]. Video2Brain.
- Halas, J., & Manvell, R. (1980). La técnica de los dibujos animados. Omega.
- Labrecque, J., & Schwartz, R. (2016). Learn Adobe Animate CC for interactive media: Adobe Certified Associate exam preparation. Adobe Press.
- MediaActive. (2014). Aprender Adobe After Effects CC con 100 ejercicios prácticos. Marcombo.
- Merritt, D. (1988). Grafismo electrónico en televisión: Del lápiz al píxel. Gustavo Gili.
- Mochón, J. (2013). Aprende After Effects CC [Videocurso]. Video2Brain.
- Mochón, J. (s. f.). Motion graphics con After Effects esencial [Videocurso]. Video2Brain.