

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO			ASIGNATURA		
			Diseño gráfico en movimiento		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			3º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Representación vectorial (1º) Fotografía digital y medios audiovisuales (1º)		
TIPO	Teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	8 ETCS
HORAS TOTALES	200 horas	HORAS PRESENCIALES	136 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	64 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

“Motion Design” is the art of bringing graphic design to life through animation.

Si por algo se caracteriza el diseño gráfico es por ir a la vanguardia en el uso de nuevas tecnologías aplicadas a técnicas de expresión. Los medios de comunicación actuales, sin desdeñar la imagen fija, son con movimiento. Está ya presente en las diversas facetas del diseñador gráfico.

1.3. Contenidos generales de la asignatura

Del storyboard a la pantalla. Diseño gráfico en televisión. La retícula compositiva en movimiento. Tipología de los grafismos. Creación de contenidos multimedia: cabeceras, imagen sintética, grafismo, continuidad, animaciones, efectos visuales. Herramientas para el grafismo. Tipografía en movimiento: los títulos de crédito: historia y creación. Formatos y soportes audiovisuales. Técnicas y procesos de animación. Sistema de partículas. Diseño del movimiento. La identidad corporativa en movimiento. Estética de los Motion Graphics. Forma y comunicación en el diseño de Motion Graphics. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET8 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para 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.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CG18 optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	CEG22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA
-------------------------------------	---

SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3 comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	CEE3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	CEE4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.	CEE5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	CEE6 Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CE7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	CEE7 Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	CEE8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	CEE10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS								NÚM. DE SESIONES/HORAS	
	U1	Historia y contexto profesional.								8/30	
	U2	Forma y comunicación en el motion graphics. Conceptos y técnicas.								8/30	
	U3	Narrativa. Medios y soportes.								10/40	
	U4	Proyecto, flujo de trabajo. Propuestas creativas. Experimentación.								14/100	
Metodología para la adquisición de competencias				COMPE- TENCIAS	Instrumentos de evaluación (marcar X)						
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno				Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actv. de aula	Participación e implicación	Otras	Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total								
Clases teóricas	10			CT: 1-2-7-8 CG: 1-2-3-15 CE: 2-4-12	x	x	x	x	x		
Clases prácticas	30			CT: 4-7-13-15 CG: 2-4-5-15-18 CE: 3-4-11-12			x	x	x		
Estudio y lecturas		10		CT: 1-4-8-13 CG: 2-7-8-11-18 CE: 1-5-6			x	x	x		
Trabajos	30	15		CT: 3-4-13-15-16 CG: 2-15-18-19-20 CE: 1-4-11-12			x				
Trabajo en grupo	15	10		CT: 4-6-13-15-16 CG: 2-10-15-18 CE: 1-4-11-12				x	x		
Actividades complementarias	5			CT: 12-13-14-16 CG: 10-21-21 CE: 4-8-10					x		
Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables						
TOTAL HORAS	90	35	125								

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Partiendo de la corriente constructivista cognitiva (Piaget, 1980) que entiende al alumnado como agente activo en sus procesos de aprendizaje se realizarán sesiones con contenido teórico/práctico aplicando los siguientes principios metodológicos.

A) Aprendizaje significativo: consiste en la conexión de los conocimientos previos que posee el individuo con los conocimientos nuevos que va adquiriendo. En este sentido se toma como referencia la zona de desarrollo próximo, (ZDP) buscando la distancia adecuada entre lo que el alumnado sabe y lo que debe o quiere aprender.

- Se parte de los conocimientos previos que posee el alumnado: Se contempla una fase de diagnóstico inicial a principio de curso y de cada unidad didáctica. Esta primera fase es clave para detectar los intereses y los conocimientos previos que serán el punto de partida.
- Se procura planificar los contenidos según su grado de utilidad, interés y dificultad: comenzando con los contenidos más motivadores, continuando con los contenidos más técnicos y acabando el curso con los más creativos.
- Se busca conectar con la realidad del alumnado fuera del aula (se utiliza entre otros instrumentos, la entrevista cualitativa).
- Se procuran realizar continuos repasos/resumen de los contenidos vistos con anterioridad.

B) Aprendizaje activo y participativo: Promueve la participación activa de todos los integrantes del grupo partiendo de sus intereses.

- Se favorece que los alumnos tomen el protagonismo de la asignatura, dentro de lo posible, se acordarán conjuntamente aspectos importantes de cada práctica. Además de realizan diagnósticos colectivos continuados para medir el ritmo de aprendizaje que implican la participación de todo el grupo clase.
- Se busca un aprendizaje autorregulado por el propio alumnado, para potenciar el compromiso con el propio aprendizaje a lo largo de la vida. Con este fin se incide especialmente en que el alumnado desarrolle su capacidad de autoaprendizaje y que aprenda a aprender, mediante herramientas de evaluación formativa (autoevaluaciones).

C) Aprendizaje digital: Gracias a espacios digitales (Classroom, blog y redes sociales) se amplía el espacio de aprendizaje con información, refuerzo y ampliación de contenidos.

- En algunas unidades se personaliza la educación a través de la Clase Invertida. Esta metodología combina la instrucción directa en casa, mediante vídeos cortos, junto con metodologías constructivistas, que realiza en el aula. Se implementa, sobre todo, en las actividades de introducción.

D) Aprendizaje cooperativo: Aquella situación de aprendizaje en la que los objetivos de los participantes se hayan vinculado de tal manera que solo se pueden alcanzar los objetivos individuales mientras los demás también alcancen los suyos. Además, permite que los alumnos se sientan “parte de”, estimulando su sentido de pertenencia y motivación, lo que incidirá directamente en su responsabilidad y autoestima.

- Aprender enseñando: Una revisión de investigaciones sobre tutoría entre iguales (Duran, 2017) revela que, al aprender para enseñar, se potencia el proceso cognitivo de aprendizaje (mayor retención memorística, mayor esfuerzo por seleccionar los elementos relevantes y organizarlos con sentido) y aumentada la motivación. Lo aplican las actividades propuestas en las que se comparten resultados de investigaciones realizadas por el alumnado. También se busca generar espacios para que se dé naturalmente.

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

NO participa

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

Asignatura anual.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. (el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta mayo)

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

Objetivos de la evaluación inicial

- Detectar el nivel de conocimientos previos de los alumnos en animación, motion graphics y diseño en movimiento.
- Conocer la experiencia práctica de los estudiantes con software como After Effects, Premiere, Illustrator y otros programas relacionados.
- Identificar intereses y expectativas de los alumnos respecto al curso.
- Determinar necesidades de apoyo individualizado o posibles adaptaciones didácticas.

Instrumentos de evaluación

- Cuestionario de desarrollo con 10 preguntas abiertas (las del apartado anterior).
- Observación directa de la claridad y coherencia en las respuestas.
- Registro anecdótico del nivel de conocimiento declarado y la familiaridad con herramientas digitales.

Temporalización

- Duración: 45–60 minutos, según el ritmo del grupo.
- Aplicación: Primera sesión del curso.
- Análisis de resultados: Durante la primera semana, para ajustar contenidos, recursos y estrategias de enseñanza.

C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

Instrumentos:

- Rúbrica sencilla para que los alumnos valoren su nivel en distintos aspectos: manejo de software (After Effects, Premiere, Illustrator), comprensión de conceptos de animación, experiencia práctica y creatividad.
- Cuestionario de reflexión personal sobre sus conocimientos previos, fortalezas, debilidades y áreas de interés en motion graphics.

Temporalización:

- Se realizará durante la primera sesión del curso, inmediatamente después de la prueba inicial de desarrollo.
- Tiempo estimado: 15–20 minutos para completar la autoevaluación.

Procesos de participación del alumnado en la evaluación y temporalización

Procesos:

- Los alumnos compartirán sus respuestas y experiencias previas de forma oral o escrita, fomentando la discusión grupal sobre conocimientos y expectativas.
- Podrán sugerir ejemplos prácticos o actividades que les interesen, participando en la planificación de contenidos del curso.
- Se fomentará la retroalimentación entre compañeros, comentando proyectos o habilidades de otros estudiantes de manera constructiva.

Temporalización:

- Se llevará a cabo durante la primera semana, combinando la sesión de prueba inicial con un debate grupal de 20–30 minutos.

6.2. Instrumentos de evaluación

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios generales

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

-
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Criterios transversales.

- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Criterios de evaluación específicos de la especialidad de Diseño Gráfico

- Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
- Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
- Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

- Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

Instrumentos de evaluación

- Proyectos, actividades de aula, pruebas escritas u orales, actividades complementarias, intervenciones en el aula, actividades de trabajo autónomo, trabajos en equipo, etc.
- Se penaliza el retraso en la entrega de actividades.

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]
%	100 %	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]

60%	40 %	%
-----	------	---

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]
60 %	40 %	%

-Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]
60 %	40 %	%

CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]
60 %	40 %	%

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Pruebas de evaluación [especificar si procede]	Actividades y proyectos [especificar si procede]	Otros [especificar si procede]

60 %	40 %	%
------	------	---

- Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.
- Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.]

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1. Recursos de aula y materiales.

a. Recursos de aula.

Ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra, proyector.

b. Materiales.

Revistas y libros especializados de fotografía y audiovisuales, youtube, vimeo, behance, classroom y drive de google.

7.2. Recursos necesarios para el alumnado

Ordenador, conexión a internet, programas de diseño y de edición: After Effects, Premiere, Media Encoder, Lightroom, Photoshop, Classroom.

7.3. Instrumentos de autoformación

Domestika, Crehana, Behance, youtube y vimeo.

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

-Entrevista y prueba inicial para detectar las necesidades educativas especiales del alumnado.

-Búsqueda de información sobre la problemática específica del alumnado, posible adaptación de las actividades en su realización o presentación, sustitución de actividades individuales por trabajo en equipo (o a la inversa), previsión pruebas orales para sustitución de pruebas escritas, segmentación de sesiones teóricas, etc.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatur; encuestas, rúbrica, etc...

10. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1 Historia y contexto profesional.	- RÀFOLS, P.; COLOMER, A. <i>Diseño audiovisual</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2003. ISBN 8425215382 / 9788425215384 - HERVÁS IVARS, C. <i>El diseño gráfico en televisión: técnica, lenguaje y arte</i> . Madrid: Cátedra, 2002. ISBN 8437619467 / 9788437619460
UNIDAD 2 Forma y comunicación en el motion graphics. Conceptos y técnicas.	- WOOLMAN, M. <i>Tipografía en movimiento</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2013. ISBN 8425220378 / 9788425220371 - BRARDA, María Cecilia. <i>Motion Graphics Design: La dirección creativa en branding de TV</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2016. ISBN 978-84-252-2871-1
UNIDAD 3 Narrativa. Medios y soportes.	MONGE BAUZA, D. <i>El libro del diseño audiovisual: pautas y ejercicios prácticos para su desarrollo</i> . (edición digital) Autoediciones Tagus, 2014. ISBN cdlap00000756 - CROOK, Ian; BEARER, Peter. <i>Fundamentos del Motion Graphics: Principios y prácticas de la animación gráfica</i> . Madrid: Promopress, 2017. ISBN 978-84-16504-81-7.
UNIDAD 4 Proyecto, flujo de trabajo. Propuestas creativas. Experimentación.	MEYER, C.; MEYER, T. <i>Creating Motion Graphics with After Effects: Essential and Advanced Techniques</i> . Oxford: Focal Press, 2004. ISBN 1578202493 / 9781578202492 - WANG, Shaoqiang (edit.). <i>Motion Graphics: 100 design projects you can't miss</i> . Madrid: Promopress, 2017. ISBN 978-84-16851-29-4.