

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

 Curs /Curso
2023-2024

1 Dades d'identificació de l'assignatura <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	ESTÈTICA I TENDÈNCIES CONTEMPORÀNIES DE L'ANIMACIÓ				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	3r	Semestre <i>Semestre</i>	Primer
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	OE	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Valencià/Castellà
Matèria <i>Materia</i>	Història de les arts i el disseny				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	GRAU EN ENSENYAMENTS ARTÍSTICS SUPERIORS DE DISSENY				
Especialitat <i>Especialidad</i>	DISSENY GRÀFIC, ITINERARI DISSENY APLICAT A L'ANIMACIÓ				
Centre <i>Centro</i>	ESCOLA D'ART I SUPERIOR DE DISSENY D'ALCOI				
Departament <i>Departamento</i>	HISTÒRIA I TEORIA DE L'ART I DEL DISSENY				
Professorat <i>Profesorado</i>	MARIA TERESA CASTELLÓ VICEDO				
e-mail <i>e-mail</i>	castellov@easdalcoi.es				

1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació
Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Según la ORDEN 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoy, se describe el perfil profesional de este título de Graduado o Graduada así:

"El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son: Identidad corporativa y visual. Diseño editorial. Producción gráfica. Diseño de envases y embalajes. Dirección de arte en publicidad. Diseño audiovisual. Grafismo en televisión. Diseño multimedia. Diseño de interacción, diseño web. Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio. Diseño de material didáctico. Investigación y docencia".

Con la asignatura obligatoria de especialidad (OE) 'Estética y tendencias contemporáneas de la animación', se pretende que el alumnado interiorice y reflexione a partir de contenidos sobre los:

"Movimientos y últimas tendencias de diseño gráfico, la animación y el audiovisual: su estética. Escuelas, estudios y creadores. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia".

Con la asignatura 'Estética y Tendencias contemporáneas de la Animación' el alumnado profundiza en el conocimiento de los principales referentes históricos en el ámbito de la comunicación gráfica y audiovisual, más concretamente en la disciplina de la Animación, desde ya avanzada la segunda mitad del siglo XX. Se abordará el estudio de los diferentes lenguajes y estéticas comunicacionales, así como el conocimiento de las tecnologías, herramientas y procedimientos técnicos usados a partir de la segunda mitad del siglo XX, en un recorrido cronológico de la Animación.

Así pues, comprende los siguientes objetivos generales:

- 1) Comprender el lenguaje y las particularidades formales de los distintos medios y canales de comunicación audiovisual.
- 2) Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada, su evolución en relación a la estética vigente y los medios técnicos existentes en cada contexto histórico, desde bien entrada la segunda mitad del siglo XX hasta los tiempos actuales. Explicar pues, las relaciones e influencias entre los movimientos artísticos y de diseño y las producciones de animación.
- 3) Apreciar y profundizar en la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.
- 4) Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, comunicativa, artística y expresiva.
- 5) Razonar argumentalmente y valorar, basándose en los contenidos y conocimientos abordados en la asignatura, y según el propio bagaje, criterio y sensibilidad, las realizaciones contemporáneas en el mundo de la animación. Elaborar trabajos de investigación aplicando la metodología adecuada.

1.2 Coneixements previs Conocimientos previos

Requisits previs, mínims o necessaris per a cursar l'assignatura. Coneixements recomanats i/o relació amb altres assignatures de la mateixa titulació
Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

ITERACIONES: Para poder aprobar la asignatura es obligatorio haber cursado y aprobado antes la asignatura '**Fundamentos históricos del Diseño**' (en 1º) e '**Historia de la Animación**' (en 2º), asignaturas del Grado en Diseño Gráfico Itinerario Diseño aplicado a la Animación.

Es conveniente a su vez, haber cursado además '**Cultura del Diseño**' (en 2º curso).

2 Competències de l'assignatura

Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)
Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

Competencias según la ORDEN 9/2021, de 24 de septiembre, de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital, por la que se establece y autoriza el Plan de estudios para la obtención del Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Diseño Aplicado a la Animación de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Alcoi.

RELACIÓN DE COMPETENCIAS: CT11, CT12, CG6, CG14, CE13, CE15

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE DISEÑO:

CT 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad. Grado contribución: bastante.

CT 12 Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada. Grado contribución: algo.

COMPETENCIAS GENERALES DE DISEÑO:

CG 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. Grado contribución: mucho.

CG 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales. Grado de contribución: bastante

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE DISEÑO GRÁFICO:

CE 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico. Grado contribución: bastante

CE 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. Grado contribución: algo.

3 Resultats d'aprenentatge

Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENENTATGE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES
COMPETENCIAS RELACIONADAS

RA 1 Comprender el lenguaje y las particularidades formales de los distintos medios y canales de comunicación audiovisual.

CG6, CE13

RA 2 Conocer las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada, su evolución en relación a la estética vigente y los medios técnicos existentes en cada contexto histórico, desde bien entrada la segunda mitad del siglo XX hasta los tiempos actuales.

Explicar pues, las relaciones e influencias entre los movimientos artísticos y de diseño y las producciones de animación.

CG6, CG14, CE13, CE15

RA 3 Apreciar y profundizar en la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.

CT11, CG6, CG14, CE13

RA 4 Analizar y valorar productos de animación actuales en su dimensión técnica, comunicativa, artística y expresiva.

CT12, CG6, CG14, CE15

<p>RA 5 Razonar argumentalmente y valorar, basándose en los contenidos y conocimientos abordados en la asignatura, y según el propio bagaje, criterio y sensibilidad, las realizaciones contemporáneas en el mundo de la animación. Elaborar trabajos de investigación aplicando la metodología adecuada.</p>	<p>CT11, CG6, CG14, CE13, CE15</p>
---	------------------------------------

Nota important: Les competències estan expressades en un sentit genèric pel que és necessari incloure en la guia docent els resultats d'aprenentatge. Aquests resultats constitueixen una concreció d'una o diverses competències, fent explícit el grau de domini o acompliment que ha d'adquirir l'alumnat i contenen en la seua formulació el criteri amb el qual van a ser avaluades. Els resultats d'aprenentatge evidencien allò que l'alumnat serà capaç de demostrar en finalitzar l'assignatura o matèria i reflecteixen, així mateix, el grau d'adquisició de la competència o conjunt de competències.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

<p>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i></p>	
<p>Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i></p>	<p>Planificació temporal <i>Planificación temporal</i></p>
<p>Se impartirán 5 horas lectivas semanales no consecutivas. El horario se divide en dos días semanales.</p> <p>Las horas de atención al alumnado (AA) o tutorías específicas de la asignatura serán previa petición, donde concretar también el lugar de reunión.</p> <p>El primer trimestre tiene clases lectivas del 21/09/23 al 17/01/24.</p> <p>Técnicas, tipologías y metodologías de investigación (se tratarán de modo transversal a lo largo del semestre).</p> <p>Unidades didácticas (UD) Según se hayan completado o no los contenidos del curso pasado en la asignatura 'Historia de la animación', se procede a incluir un breve repaso por los últimos epígrafes de la última UD programada.</p> <p>UD0. EUROPA ORIENTAL DE LOS AÑOS 50. La animación de la Europa Oriental: Checoslovaquia: Jiri Trnka, trabajo de animación con marionetas. Karel Zeman. Yugoslavia (Escuela de Zagreb). Rumanía: Ion Popescu-Gopo.</p> <p>UD1. LA ANIMACIÓN Y EL CÓMIC EN LA DÉCADA DE LOS AÑOS 60 Y 70. -El Pop-Art y su impacto en el mundo de la comunicación gráfica.</p>	<p>21-29 septiembre</p> <p>04 octubre – 10 noviembre</p>

- El Op-Art y el arte cinético.
- El arte conceptual.
- La influencia de la Psicodelia y el cómic underground en la ilustración y el diseño gráfico.
- Últimos avances tecnológicos, nuevas tendencias y lenguajes en la animación. Años 60: primeros ordenadores con interfaz gráfica. Desarrollo de la animación asistida por ordenador. John Whitney, padre del arte generativo, creador del estudio Motion Graphics Inc.
- John Hubley, Jules Engel, Robert Breer y la vanguardista Jane Aaron.
- Otros destacados animadores: Bui-Tong Phong, Ed Catmull. Henry Gouraud y Benoit Mandelbrot (fractales).

UD2. LA ANIMACIÓN CONTEMPORÁNEA.

- Década de los 80. Era electrónica. Aparición de los grados de estudios de Animación: consolidación de la Animación por ordenador en 2D y en 3D.
- Situación actual de las grandes productoras: Disney, Warner, Metro. Éxitos y fracasos.
- Las nuevas productoras: DreamWorks, Pixar, Blue Sky, Sony Pictures Animation, Illumination.
- Canales de televisión y productora con series de animación para público infantil y adolescente: Cartoon Network (1992)
- La animación española contemporánea. BRB Internacional. Zinkia Entertainment.
- La animación japonesa. Studio Ghibli. Sunrise Inc. Toei Animation.
- Sector de los videojuegos.

NOTA: Esta temporalización, así como las visitas programadas es aproximada y flexible, y está sujeta a cambios y/o modificaciones en aras a mejoras, imprevistos que puedan surgir o necesidades de la escuela o de los grupos de alumnado.

15 noviembre 2023 – 10
enero 2024

PARTICIPACIÓN EN
ANIMALCOI (30 noviembre
– 2 diciembre)

12 – 17 enero
Exposición de trabajos finales

Técnicas, tipologías y
metodologías de
investigación (de modo
transversal a lo largo del
semestre).

5 Activitats formatives <i>Actividades formativas</i>			
5.1 Activitats de treball presencials <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Classe presencial <i>Clase presencial</i>	<p>Lección magistral participativa: Exposición y explicación de los contenidos procedimentales y conceptuales por parte del profesor con el apoyo de recursos audiovisuales.</p> <p>Flipped Classroom o Aprendizaje Inverso. Primero el alumnado desarrolla un trabajo previo a la sesión (trabajo autónomo) con los materiales didácticos (textos explicativos y tareas) y después, en el aula, se estructura y se desarrolla la explicación de contenidos a partir de las aportaciones del alumnado. No se permite, bajo ningún concepto, la grabación de las clases.</p> <p>Entorno de aprendizaje, conformado el conjunto de materiales didácticos elaborados por el profesor para facilitar un aprendizaje constructivo por parte del alumnado: guía docente, material didáctico y complementario, recursos procedimentales, repositorios, bibliografía y webgrafía. Comunicación de tareas y ejercicios a realizar. Todo accesible desde la plataforma Classroom.</p> <p>Los materiales didácticos ofrecidos al alumnado tienen una propiedad intelectual y sólo deben ser utilizados en el ámbito de la asignatura no teniendo el alumnado consentimiento para cualquier otro uso.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	45
Clases pràctiques <i>Clases prácticas</i>	<p>Desarrollo en el aula de manera individual o grupal de los ejercicios, actividades y tareas vinculadas a los contenidos bajo la supervisión del profesor. Este trabajo en ocasiones se finalizará en el aula y en otras dentro del trabajo autónomo del alumno.</p> <p>Se orientarán hacia el comentario de cortometrajes, de imágenes gráficas y/o textos y el conocimiento y uso de la terminología y el vocabulario específico de la materia. Entrega de los criterios de evaluación de los ejercicios, actividades y tareas y establecimiento de la fecha de entrega. Exposiciones de Trabajo individual o en grupo.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	25
Tutoria <i>Tutoría</i>	<p>Resolución de dudas, revisión y orientación de los contenidos expuestos y explicados por el profesor y trabajados en la elaboración de los ejercicios, actividades y tareas.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10

Avaluació <i>Evaluación</i>	Evaluación y Feed-back de los ejercicios, actividades y tareas vinculados a las distintas Unidades Didácticas	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	10
SUBTOTAL			90
5.2 Activitats de treball autònom <i>Actividades de trabajo autónom</i>			
ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	Preparación, análisis y síntesis de los materiales didácticos del profesor. Búsqueda de información complementaria. Preparación y desarrollo de mapas conceptuales, ejercicios, actividades o tareas indicados por el profesor para su elaboración fuera del aula. Finalización de los ejercicios, actividades o tareas iniciados pero no finalizados en las clases prácticas.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	50
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a exposiciones o conferencias tanto externas como organizadas por la EASD Alcoi (ANIMALCOI).	RA2, RA3, RA4	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150 horas

6 Sistema d'avaluació i qualificació

Sistema de evaluación y calificación

6.1 Instruments d'avaluació

Instrumentos de evaluación

Proves escrites (proves objectives, de desenvolupament, mapes conceptuals,...), exposició oral, treballs dirigits, projectes, tallers, estudis de cas, quaderns d'observació, portafolio,...

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,...

Comentarios de textos, análisis de imágenes, documentos visuales y vídeos, realización de infografías o mapas mentales ilustrados y maquetados, elaboración de presentaciones, exposición pública de trabajos (a partir de la documentación generada por el profesorado y por el alumnado).

Participación activa en el aula: debates, puestas en común, trabajos de grupo.

Como Recursos destacar: ordenador, cañón de proyección, material audiovisual, recursos multimedia, biblioteca y bibliografía, visitas a centros culturales...

Exámen, en los siguientes casos:

- Perder la evaluación continua.
- No presentar en el plazo establecido o suspender tres o más trabajos.

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ <i>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</i>	Resultats d'Aprenentatge avaluats <i>Resultados de Aprendizaje evaluados</i>	Percentatge atorgat (%) <i>Porcentaje otorgado (%)</i>
Ejercicios	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	60 %
Prueba escrita	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30 %
Participación	RA3, RA5	10 %

6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

Criterios de evaluación y fechas de entrega

Actitud del alumnado. Incidir en la importancia de:

- Asistencia obligatoria y puntualidad al comienzo de las sesiones. Si un alumn@ llega más de 15 minutos tarde, se le permitirá entrar al aula (si así lo desea), pero no computará la sesión como asistencia. Los justificantes válidos serán por razones médicas o por motivos inexcusables tales como citas y exámenes.
- Puntualidad en las entregas y cuidada maquetación de las mismas. Las faltas de ortografía repercutirán negativamente y las entregas fuera de tiempo descontarán.
- La detección de copias, plagios o el uso de la inteligencia artificial en los trabajos (sobre todo de redacción y/o estructuración) implica el suspenso de los mismos.
- Se citarán todas las fuentes consultadas, de otra forma, se considera plagio.
- Respeto hacia el profesorado, personal no docente y hacia el resto de alumnado/compañeros.
- Uso de los propios dispositivos electrónicos para las actividades prácticas y del día a día de las clases.
- Actitud proactiva a la hora de comentar y debatir los supuestos planteados en el aula.

Los resultados obtenidos en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 0 - 4,9: Insuficiente
- 5,0 - 6,9: Aprobado
- 7,0 - 8,9: Notable
- 9,0 - 10: Excelente.

Instrumentos de evaluación

Para evaluar los trabajos se utilizará rúbricas donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes y valores otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes y se personalizará según las pruebas.

Los trabajos de más envergadura constarán de una parte de realización (escrita) y una segunda parte de exposición oral acompañado de un apoyo visual (ppt o proyección), cada parte con su correspondiente rúbrica.

Para trabajos y actividades en clase, y elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo se tendrá en cuenta:

- Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos.
- Dominio de los conceptos trabajados en el aula.
- Capacidad de selección y organización de la información.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
- Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita.
- Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación.
- Respeto a la propiedad intelectual.

-Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

-Es preferible integrar, relacionar y cohesionar la investigación con la práctica proyectual, tanto de forma individual como grupal.

-Introducir en la práctica los valores éticos y sociales propios de nuestra cultura actual, en cuanto a sostenibilidad, protección al medioambiente y en referencia a integración social.

Criterios de evaluación (CE)

CE1 Comprende el lenguaje y las particularidades formales de los distintos medios y canales de comunicación audiovisual.

CE2 Conoce las diversas manifestaciones de la comunicación gráfica y de la imagen animada, su evolución en relación a la estética vigente y los medios técnicos existentes en cada contexto histórico, desde bien entrada la segunda mitad del siglo XX hasta los tiempos actuales.

Explica pues, las relaciones e influencias entre los movimientos artísticos y de diseño y las producciones de animación.

CE3 Aprecia y profundiza en la evolución histórica, técnica y formal de la imagen animada e identificar los principales centros de producción, autores y obras.

CE4 Analiza y valora productos de animación actuales en su dimensión técnica, comunicativa, artística y expresiva.

CE5 Razona argumentalmente y valora, basándose en los contenidos y conocimientos abordados en la asignatura, y según el propio bagaje, criterio y sensibilidad, las realizaciones contemporáneas en el mundo de la animación. Elabora trabajos de investigación aplicando la metodología adecuada.

Primera convocatoria (ordinaria):

Evaluación continua (80 % de asistencia):

Para superar la asignatura es preciso aprobar todos los ejercicios planteados, así como la prueba escrita, con una nota mínima de 5. En caso de suspender algún ejercicio o la prueba, solo se tendrán que recuperar éstos, pero siempre en la segunda convocatoria de evaluación continua (extraordinaria). No se guardarán las notas para cursos posteriores.

Pérdida de evaluación continua (menos del 80 % de asistencia):

Los alumnos que superen el 20 % de faltas de asistencia perderán el derecho a la evaluación continua. Esto significa que deberán realizar un examen final (de todos los contenidos de la asignatura). Si el alumno/a supera esta prueba, con una nota mínima de 5, presentará además, los ejercicios que tenga pendientes, para su calificación. La nota media ponderada de éstos solo se realizará cuando la nota mínima en cada uno de ellos sea de 5.

Segunda convocatoria (extraordinaria):

Evaluación continua (80 % de asistencia):

Si se ha suspendido en la primera convocatoria algún ejercicio o la prueba, se podrán recuperar en esta segunda convocatoria. Solo se superará la asignatura si se han aprobado todos los ejercicios y la prueba.

No se guardan las notas para cursos posteriores.

Pérdida de evaluación continua (menos del 80 % de asistencia):

Los alumnos que superen el 20 % de faltas de asistencia pierden el derecho a la evaluación continua y, si en primera convocatoria con pérdida de evaluación continua han suspendido el exámen final, deberán realizar otro examen final (de todos los contenidos) en esta segunda convocatoria extraordinaria sin evaluación continua. Si el alumno supera esta prueba, con una nota mínima de 5, presentará los ejercicios que tenga pendientes, para su calificación. La nota media ponderada de éstos solo se realizará cuando la nota mínima en cada uno de ellos sea de 5. El examen supondrá un 50 % de la nota total de la asignatura y los ejercicios el 50 % restante.

6.3 Sistemes de recuperació

Sistemas de recuperación

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)

Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)

Los modos de recuperación están explicados al final del apto. 6.2, en la primera convocatoria (ordinaria) y en la segunda convocatoria (extraordinaria).

Respecto el derecho de solicitar reclamaciones, queda reflejado en el Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell, donde se detalla el Reglamento de Organización y Funcionamiento (ROF) para los centros que imparten enseñanzas artísticas superiores, en el Artículo 83. Reclamación de calificaciones.

Tal y como establece el artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la condición de «no presentado» consume convocatoria. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico y por asignatura.

Conforme a dicho artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias. Cada matrícula comporta dos convocatorias de evaluación, primera y segunda, excepto para los casos en los que ya se hayan consumido previamente tres convocatorias, en cuyo caso tendrán derecho únicamente a la primera convocatoria.

7

Bibliografia

Bibliografía

- BENDAZZI, Giannalberto. CARTOONS. 110 años de cine de animación. Ed. Ocho y medio, 2003.
- AZÉMA, Marc. La Préhistoire du cinéma.. Origines paléolithiques de la narration graphique et du cinématographe. Editions Errance, 2015.
- VV.AA. Animation now. Ed. Taschen, 2004.
- LUCCI, Gabriele. Animación. Editorial Electa, 2005.
- DELGADO, Pedro. Animación. De Betty Boop a Tim Burton. Diábolo ediciones, 2019.
- DELGADO, Pedro E. El cine de animación. Ediciones JC, 2000.
- CANDEL, José M^a. Arte y técnica de los dibujos animados. Ed. Cdad Autónoma de Murcia, Cajamurcia, 2005.
- FONTE, Jorge. Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney. T&B editores, 2004.
- WEBSTER, Chris. Técnicas de animación. Ed. Anaya, 2005.
- MOLINÉ, Alfons. El gran libro del manga, Ed. Glénat, 2002.
- COSTA, Jordi. Películas clave del cine de animación. Ed. Ma non troppo, 2010.
- SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. La imaginación tangible. Una historia esencial del cine de animación. Barcelona: Editorial UOC. 2020.
- ENCINAS, Adrián. Animando lo imposible. Los orígenes de la Animación Stop-motion (1899-1945). Diábolo ediciones. 2017.
- LORENZO, María. La imagen animada. Una historia imprescindible. Diábolo ediciones. 2021.
- VV.AA. 100 años de magia, Walt Disney 1901-2001. Ed. El País – Aguilar. 2001.