

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Técnicas de Infografía y Animación

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Comunicación Audiovisual (PGR-COMUNICA)

GRUPO: 2627-T1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)

ECTS: 6,0

CURSO: 4º

TEMPORALIDAD: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: MATÍAS LÓPEZ IGLESIAS

EMAIL: mlopez@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 12:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Licenciado en Publicidad y RR.PP. (Universidad *Universidad Complutense de Madrid*)
- Master universitario: European Animation Masterclass en prácticas avanzadas de Animación, (2002, Alemania) en la Fernseh Akademie Mitteldeutschland e.V.
- Doctorado: Doctor en Comunicación por la Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación de la Universidad de Valladolid (2011)
- Y acreditado en la figura de Profesor/a titular por ANECA (2024)
- Y acreditado en la figura de Universidad privada por ANECA (2011)
- Y acreditado en la figura de Contratado doctor por ANECA (2011)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Grado (Experiencia Docente: +20 años de docente en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) donde ha impartido a un centenar de grupos una amplia variedad de asignaturas (18 temáticas distintas). aproximadamente a 36 ECTS anuales. 4 evaluaciones en el Informe final de la CEPDI (comisión de Evaluación del Personal Docente e Investigador). Tras el proceso de evaluación de la calidad en la docencia dentro del programa DOCENTIA (Espacio Europeo de Educación Superior EEES) centrado en la innovación y renovación de las metodologías docentes. En 2023 logra Evaluación “Excelente”; En 2017 logra Evaluación “Excelente en 2013 obtiene la Evaluación “Excelente” y en 2009 obtuvo la Evaluación “Muy Positiva”).

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 7 años en el sector Público (Desde 2006 trabaja como profesor Universitario en exclusiva Universidad Europea Miguel de Cervantes.. Anteriormente, ha sido docente de clases extraescolares de Informática, Centro de Estudios Lincoln Segovia y becario colaborador del Departamento "Diseño, Informática y Fotografía" (perteneciente al Colegio Universitario Domingo de Soto - U. Complutense). También ha desempeñado puestos relacionados con el mundo del diseño: en el departamento de Packaging y preimpresión del Grupo San Cayetano, creativo y diseñador gráfico en la Agencia Línea 3 Publicidad Diferencial, creativo y gestión de cuentas en Inmedia Comunicación y marketing y, dentro del mundo editorial, ha sido maquettador de la Revista Más vivienda y maquettador e ilustrador Revista Páginas de Segovia.)

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- Más de 10 años (Aportaciones científicas: Cuanta con 1 sexenio de investigación (Periodo -2022). Ha trabajado regularmente en la publicación de aproximadamente 35 artículos científicos en revistas indexadas (Comunicación y Sociedad, Análisi, Mediterranea, Index.Com, RCyS, Maestro y Sociedad, Ad Comunica, Visual Review, Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, Cuadernos de turismo, AVANCA Cinema Journal, Harvard Deusto Business Review, Publicitas: Comunicación y Cultura, Ámbitos. Revista internacional de comunicación, Sociedad y Economía, Razón y palabra, Egitania Ciencia, Pensar la publicidad), más de 60 capítulos de libro En editoriales de prestigio SPI (MC Graw Hill, Ediciones Octaedro, Icono 14, etc.), unas 20 creaciones artísticas, 17 artículos divulgativos, participado en más de 70 Congresos Nacionales e Internacionales. Internacionalización: asistido en al menos 20 ocasiones a estancias cortas en el extranjero, (Rumanía, Bélgica, Irlanda, Dinamarca, Portugal, República Checa, Alemania, Inglaterra, Francia, y Polonia) una semana aproximadamente cada una, y 3 estancias largas internacionales, de más de un mes, en (Alemania, Lituania, Chile y Portugal). Ha sido, profesor visitante en el Instituto Politécnico de Bragança (Portugal). Ha trabajado en unos 30 proyectos o contratos de investigación: Raíces, Catalogación sobre Fiestas de Interés Turístico en CyL. Ruta de los museos olvidados, Zaquiel, 4QUE (Quid Universidad-Empresa), Ref: PI-1_15/16_002; Modelos hápticos 08_PoC20 II; Patrimonio Accesible C 2019-002i; Nacionales C3DM, Ref: UMC234B12-2; ITRAMO Cod. SPIP20141278 e Internacionales Proyecto Cencyl+ POCTEP) 2014-2020. Grupos de investigación Actualmente es Director de CCC: Cultura Científica y Comunicación Grupo de Investigación Consolidado (GIR) la UEMC, adscrito al Dpto. de Humanidades y Ciencias Sociales., ha sido miembro de TETRACOM, APDAP, C3DM, ITRAMO y CMD. Fruto de los cuales cuenta 1 Patentes Mundial PCT WO/2012/160224 System and method for capturing and processing three-dimensional images with movement y 3 registros de propiedad intelectual (programas de ordenador: xMoCap MOTion CAPture Multi tracking System. Sistema de seguimiento múltiple de captura de movimiento VA-54-2015, Zenit y PUGO: Aplicación para la publicación automática de publicidad geolocalizada VA-196-20 14) y 5 modelos de utilidad. (Sujeción para objetos ES1216612U, recarga de dispositivos móviles ES1134557, Escáner tridimensional portable ES1077247U, Pupitre de cartón U201131168a y mesa de escritorio U201131133))

OTROS DATOS CV :

Habla y escribe varios idiomas: **Español** Nativo **Inglés** B2.2 Medio/Alto; **Alemán**: A1 Básico; **Francés**: A2 Medio; y **Portugués**: A1 Básico.

Página web: <https://matiaslopeziglesias.wordpress.com/>

- ORCID <http://orcid.org/0000-0001-5896-8960>
- ResearchGate https://www.researchgate.net/profile/Matias_Lopez13
- edu <http://independent.academia.edu/Matias%C3%B3pez2>
- Facebook: <https://www.facebook.com/matias.lopeziglesias>
- Google Citations. <https://scholar.google.com/citations?user=r6qZSMMAAAAJ>
- Publons <https://publons.com/researcher/4180864/matias-lopez>
- Google Analytics: [UA-138020318-1](https://ua-138020318-1)
- Linkedin [linkedin.com/in/matias-lópez-iglesias-b1513428](https://www.linkedin.com/in/matias-lópez-iglesias-b1513428)
- CFN FECYT: <https://cvn.fecyt.es/0000-0001-5896-8960>
- Página Web UEMC: https://investigacion.uemc.es/dt_team/matias-lopez-iglesias-coordinador/

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Técnicas de Infografía y Animación aporta al alumno conceptos propios de la animación lo que le permitirá crear piezas y productos profesionales con efectos especiales y muchos aspectos más. Un aprendizaje basado en la práctica del día a día lo que favorece espacios de creación propios.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. Bloque 1 Preproducción

- I - INTRODUCCIÓN : Introducción • La Interfaz • Navegando en el Espacio 3D • Las Funciones Vitales
- II - MODELADO : Modo Objeto • Booleanos • Objetos Básicos • Modo Edición • Modelado Básico de Malla

- Subdivisión de Superficies • Herramientas Arista y Cara • Modelado Avanzado de Malla • Curvas • Superficies • Texto • Meta Objetos
- 3. III - MATERIALES : Difusión • Reflexión Especular • Los Materiales en la Práctica • Sombreadores de Rampa • Reflexiones y Transparencias • Materiales Múltiples • Materiales Especiales
- 4. IV - TEXTURAS : Canales de Textura • Map Input • Map To • Botones de Textura • Texturas Procedurales • Texturas Imagen • Mapeado UV • Mapas de Relieve y de Normales • Mapas de Ambiente • Mapas de Desplazamiento • Plugins de Textura
- 5. V - ILUMINACIÓN : Tipos de Luces • Sombras con el Trazador de Rayos • Sombras con el Buffer
- 6. VI - EL MUNDO Y EL UNIVERSO : El Fondo del Mundo • Oclusión Ambiental • Exposición y Rango • Niebla • Estrellas
- 2. **Bloque 2 Producción de la animación:**
 - 1. VII - CONCEPTOS DE ANIMACIÓN : Bloque IPO • Fotogramas Clave • Curvas IPO y Claves IPO • Siguiendo un Camino
 - 2. VIII - DEFORMACIONES BÁSICAS : Nodos • Claves de Forma • Claves de Vértices Absolutas • Claves de Vértices Relativas • Animación de cajas
 - 3. IX - EL SISTEMA HUESOS : El Objeto Armature • FK, IK y otras Restricciones • Skinning • El Modo Pose • La Ventana Acción • Animación No Lineal • Rigging examples
 - 4. X - CUERPOS BLANDOS Y FLUIDOS : Cuerpos Blandos • Simulación de Fluidos
- 3. **Bloque 3: Postproducción y render.**
 - 1. XI - RENDERIZADO : Antialiasing • Animaciones • Formatos de Salida • Opciones de Rónder • El Renderizador Unificado • YaffRay ** • Preparando su trabajo para Vídeo
 - 2. XII - RADIOSIDAD : Renderizado de Radiosidad • Radiosidad como Herramienta de Modelado • Un Jugoso Ejemplo de Radiosidad
 - 3. XIII - HERRAMIENTAS ESPECIALES DE MODELADO : Partículas • Interacción de Partículas • Build y Ondas • DupliVerts • DupliFrames
 - 4. XIV - SECUENCIADO : • Editor de Secuencia de Vídeo • Editor de Secuencia de Audio

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

Desde los conocimientos básicos que se impartirán en clase los alumnos desarrollarán un aprendizaje práctico basado en la puesta en marcha de los comandos y procesos básicos de que consta un programa animación en 3 dimensiones.

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Se recomienda usar el Entorno Blender (Open Source/código libre).

Página Web de Moodle. A lo largo del cuatrimestre se irá entregando material escrito, así como bibliografía y enlaces de internet que ayudarán a ese trabajo de profundización e interiorización de los conceptos más novedosos para el alumno, se presentarán trabajos y películas audiovisuales donde se pongan de relieve el desarrollo del temario y su aplicación práctica.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender

estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de análisis, síntesis y juicio crítico
- CG02. Capacidad para trabajar en equipo
- CG04. Capacidad para resolver problemas y tomar decisiones
- CG05. Capacidad para desarrollar el pensamiento creativo
- CG06. Capacidad para adaptarse al entorno y a nuevas situaciones
- CG08. Capacidad para ejercer con responsabilidad, autonomía, independencia y compromiso ético en la práctica profesional
- CG09. Capacidad para comunicar imágenes, ideas o símbolos
- CG10. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE37. Capacidad para conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación y difusión de producciones audiovisuales (cine, televisión, radio, publicidad, hipermedia, videojuego, animación, infografía, música, fotografía o narración gráfica)
- CE43. Capacidad para conocer y aplicar los fundamentos de la infografía y la animación

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Entender el comportamiento de un proyecto audiovisual de animación teniendo una visión clara del manejo de un programa en tres dimensiones.
- Desenvolverse adecuadamente de manera que pueda llevar a cabo proyectos, conociendo la construcción, manejo y posibilidades, que ofrece el ordenador como herramienta de trabajo y edición.
- Adquirir una cultura audiovisual relacionada con la animación.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- WELLS, Paul (2007): Fundamentos de la animación. Parramon. ISBN: ISBN:978-84-342-2941-9
- CHONG, Andrew (2010): Animación digital. Blume . ISBN: ISBN:978-84-8076-866-5.
- Allan Brito (2025): Aprende Blender 5: La Guía Definitiva para Principiantes con Instrucciones Paso a Paso para Modelado 3D, Renderizado y Animación . . ISBN: 979-8278636397
- Raúl García (2026): 12 Principios De Animación. Canimation . ISBN: 978-8410264533
- Daxton Tyron (2026): Blender 5.2 Lit Guía del Usuario 2026: Guía paso a paso para principiantes y usuarios avanzados sobre modelado 3D, escultura, animación, renderizado, ... y creación de recursos para videojuegos. . ISBN: 979-8183645170
- Richard Williams (2019): Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos.. Anaya Multimedia. ISBN: 978-8441541139
- Jose Luis Angarita Alcala (2023): La Historia de la Animación: De lo tradicional a lo digital. . . ISBN: 979-8499532539
- Richard Williams & Imogen Carlton (2025): Aventuras en la animación. Cómo aprendí de quién y qué hice con ello. . Anaya Multimedia. ISBN: 978-8441552234

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- DRAPER, Pete (2009): Deconstructing the elements with 3DS Max : create natural fire, earth, air and water without plug-ins. Elsevier. ISBN: ISBN:9780240521268
- WHITE, Tony (2009): Animación : del lápiz al píxel : técnicas clásicas para animadores digitales. . Omega. ISBN: ISBN:978-84-282-1464-3.
- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo (2008): Arte y técnica de la animación : clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. . Ediciones de la Flor. ISBN: ISBN:978-950-515-273-5.
- RUIZ de SAMANIEGO, Alberto (2010): Estéticas de la animación . Maia . ISBN: ISBN:978-84-92724-21-5.

- MURDOCK, Kelly L. (2010): 3ds Max 2011 Bible. Wiley . Publishing. ISBN: ISBN:978-84-92724-21-5.
- AICHER, Otl (2002): Analógico y digital. Editorial Gustavo Gili, . ISBN: ISBN:84-252-1846-2.
- MEDIACTIVE (2015): El gran libro de 3DS Max 2015. Ed. Marcombo, . ISBN: ISBN:9788426721709.
- MEDIAactive (2014): Aprender 3ds Max 2014 con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega. ISBN: ISBN:978-84-267-2091-7 (Marcombo); 978-607-707-740-4 (Alfaomega).
- MEDIAactive (2014): Aprender 3ds Max 2014 avanzado con 100 ejercicios prácticos. Alfaomega. ISBN: ISBN:978-84-267-2075-7 (Marcombo); 978-607-707-734-3 (Alfaomega).
- RODRÍGUEZ, Alberto (2010): Proyectos de animación 3D . Anaya Multimedia. ISBN: ISBN:978-84-415-2751-5.
- COSTA, Jordi (2009): Películas clave del cine de animación . Ma Non Troppo, . ISBN: ISBN:978-84-96924-87-1.
- SELBY, Andrew (2009): Animación : nuevos proyectos y procesos creativos. Parramón. ISBN: ISBN:978-84-342-3542-7.

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Página Web de Blender\(https://www.blender.org/\)](https://www.blender.org/)

Blender es un software de gráficos 3D multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos 3D. Es usado para crear animaciones, efectos visuales, modelos para impresión 3D, y assets para videojuegos.

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

Draper, Pete (2009). *Deconstructing the elements with 3DS Max : create natural fire, earth, air and water without plug-ins* . Elsevier . ISBN:9780240521268

White, Tony (2009). *Animación : del lápiz al píxel : técnicas clásicas para animadores digitales* . Omega . ISBN:978-84-282-1464-3.

Sáenz Valiente, Rodolfo (2008). *Arte y técnica de la animación : clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva* . Ediciones de la Flor . ISBN:978-950-515-273-5.

Ruiz de Samaniego, Alberto (2010). *Estéticas de la animación* . Maia . ISBN:978-84-92724-21-5.

Murdock, Kelly L. (2010). *3ds Max 2011 Bible*. Wiley . Publishing . ISBN:978-84-92724-21-5.

Aicher, Otl (2002). *Analógico y digital* . Editorial Gustavo Gili, . ISBN:84-252-1846-2.

Mediaactive (2015). *El gran libro de 3DS Max 2015* . Ed. Marcombo, . ISBN:9788426721709.

Mediaactive (2014). *Aprender 3ds Max 2014 con 100 ejercicios prácticos* . Alfaomega . ISBN:978-84-267-2091-7 (Marcombo); 978-607-707-740-4 (Alfaomega).

Mediaactive (2014). *Aprender 3ds Max 2014 avanzado con 100 ejercicios prácticos* . Alfaomega . ISBN:978-84-267-2075-7 (Marcombo); 978-607-707-734-3 (Alfaomega).

Rodríguez, Alberto (2010). *Proyectos de animación 3D* . Anaya Multimedia . ISBN:978-84-415-2751-5.

Costa, Jordi (2009). *Películas clave del cine de animación* . Ma Non Troppo, . ISBN:978-84-96924-87-1.

Selby, Andrew (2009). *Animación : nuevos proyectos y procesos creativos* . Parramón . ISBN:978-84-342-3542-7.

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

La asignatura comenzará con la aplicación de unos conceptosteóricosiniciales(clase presencialteórica), impartidos por el profesor. Alfinal de cada unidad se sugerirán algunos ejerciciosrelacionados con la materia impartida.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se fomentará la participación de los alumnos en las actividades y la intervención de éstos a través del diálogo y

de la discusión crítica (interacción, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer temas referidos a la materia objeto de estudio para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

La metodología empleada principalmente heurística. En esta asignatura los estudiantes llevarán a cabo distintos proyectos y actividades. Para ello desarrollarán y aplicarán los conceptos adquiridos y usarán los recursos a su alcance.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

La docencia y la evaluación en la asignatura se desarrollarán de forma presencial.

“Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales”.

- 1ª Semana: **Introducción:** La Interfaz. Navegando en el Espacio 3D. Las Funciones Vitales.
- 2ª Semana: **Modelado:** Los objetos. Booleanos. Objetos Básicos. Modo Edición. Modelado Básico de Malla. Subdivisión de Superficies. Herramientas Arista y Cara. Modelado Avanzado de Malla. Curvas. Superficies. Texto. Meta Objetos.
- 3ª Semana: **Materiales:** Difusión. Reflexión Especular. Los Materiales en la Práctica. Sombreadores de Rampa. Reflexiones y Transparencias. Materiales Múltiples. Materiales Especiales
- 4ª Semana: **Texturas:** . Canales de Textura. Map Input. Map To. Botones de Textura. Texturas . Procedurales. Texturas Imagen. Mapeado UV. Mapas de Relieve y de Normales. Mapas de Ambiente. Mapas de Desplazamiento. Plugins de Textura.
- 5ª Semana: **Iluminación:** . Tipos de Luces. Sombras con el Trazador de Rayos. Sombras con el Buffer.
- 6ª Semana: **El entorno y el espacio virtual.** El Fondo del Mundo. Oclusión Ambiental. Exposición y Rango. Niebla. Estrellas.
- 7ª Semana: **Conceptos de animación:** Bloque IPO. Fotogramas Clave. Curvas IPO y Claves IPO. Siguiendo un Camino.(Path)
- 8ª Semana: **Deformaciones básicas.** Garfios. Claves de Forma. Claves de Vértices Absolutas. Claves de Vértices Relativas. Animación de Enrejados.
- 9ª Semana: **El sistema esqueleto:** . El Objeto Armature. FK, IK y otras Restricciones. Skinning. El Modo Pose. La Ventana Acción. Animación No Lineal. Rigging
- 10ª Semana: **Cuerpos blandos Y Fluidos.** Cuerpos Blandos. Simulación de Fluidos
- 11ª Semana: **Renderizado:** Antialiasing. Animaciones. Formatos de Salida. Opciones de Rénder. El Renderizador Unificado. Preparando su trabajo para Vídeo.
- 12ª Semana: **Raytrace:** Renderizado de Radiosidad. Radiosidad como Herramienta de Modelado. Un Jugoso Ejemplo de Radiosidad
- 13ª Semana: **Herramientas especiales de modelado:** Partículas. Interacción de Partículas. Build y Ondas. DupliVerts. DupliFrames .
- 14ª Semana: **Secuencias:** Editor de Secuencia de Vídeo. Editor de Secuencia de Audio. Composición Final.
- 15ª Semana: **Presentación Final de Trabajo.**
- 16ª Semana: Seminarios tutoriales.
- 17ª Semana: **Evaluaciones.**
- 18ª Semana: **Evaluaciones.**

Tutorías académicas grupales:

"Las únicas tutorías de este tipo serán las recogidas en la semana amarilla de preparación para la convocatoria ordinaria y extraordinaria (4 horas por asignatura entre las dos convocatorias)."

Tutorías individuales:

Viene marcado en "Datos del profesor" > "Horarios de tutorías".

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:**PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:**

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Práctica 1 Modelado de personajes.				X												X	X	X
Práctica 2 Diseño de un escenario. Luces y texturas								X								X	X	X
Práctica 3. Preproducción.													X			X	X	X
Práctica 4 Cortometraje animado															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Todas las actividades y evaluaciones han de estar aprobadas individualmente. Se considerará la asignatura como suspensa si al menos una de las partes no ha sido superada. La evaluación final será la suma de las notas obtenidas, pero no se hará media si la nota de alguna es menor a 5 siendo la nota definitiva la de menor puntuación. Es decir: todas las notas parciales han de estar aprobadas para superar la asignatura.

- 15% = Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas (15%). Práctica 1 **Modelado de personajes**.
- 15% = Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas (15%). Práctica 2 **Diseño de un escenario**. Luces y texturas
- 30% = Trabajos y proyectos (10%) + Pruebas escrita, de desarrollo (20%). Práctica 3. **Preproducción**.
- 40% = Trabajos y proyectos (25%) + Pruebas Orales (10%) + Técnicas de observación (5%). Práctica 4 **Cortometraje animado**

Entrega de trabajos:

Es necesario realizar todos los ejercicios, incluidos los trabajos prácticos realizados en clase, para poder superar la asignatura. El alumnado que, por cualquier circunstancia, no realice una práctica de clase, deberá ser finalizada en casa y entregada en el portfolio. La entrega fuera de plazo o la no presentación de cualquier trabajo supondrá la calificación de "No Presentado".

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

Usos indebidos

Tantos dispositivos propios del alumno (portátiles, tablets y Movil) y del resto de recursos de la clase deberán ser usados dentro del ámbito de la asignatura. Su uso no autorizado, será penalizado con trabajos extra. Si se observa a alumnos jugando o navegando, pendientes del teléfono, leyendo el correo, chateando en redes sociales, etcétera, sin permiso del profesor, serán penalizados con trabajos extra y merma en la nota de Técnicas de observación (TO).

Uso inadecuado de inteligencia artificial: El uso inapropiado, entrega de trabajos íntegramente o principalmente generados por IA sin aporte, autoría o reflexión crítica del estudiante, tendrá una calificación de 0.

El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas, será motivo de suspenso. En caso de ayuda o autoría compartida deberá ser informado previamente a la entrega al profesor para que dé otorgue el visto bueno.

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos que engloben los conceptos de toda la asignatura.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

El sistema de evaluación de la convocatoria consistirá en entregar todos los trabajos no presentados o pruebas no

superadas en la convocatoria ordinaria. Teniendo que superar individualmente cada una de ellas. Todas las actividades y evaluaciones han de estar aprobadas individualmente. Se considerará la asignatura como suspensa si al menos una de las partes no ha sido superada. La evaluación final será la suma de las notas obtenidas, pero no se hará media si la nota de alguna es menor a 5 siendo la nota definitiva la de menor puntuación. Es decir: todas las notas parciales han de estar aprobadas para superar la asignatura.

- 15% = Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas (15%). Práctica 1 **Modelado de personajes**.
- 15% = Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas (15%). Práctica 2 **Diseño de un escenario**. Luces y texturas
- 30% = Trabajos y proyectos (10%) + Pruebas escrita, de desarrollo (20%). Práctica 3. **Preproducción**.
- 40% = Trabajos y proyectos (25%) + Pruebas Orales (10%) + Técnicas de observación (5%). Práctica 4 **Cortometraje animado**

Entrega de trabajos:

Es necesario realizar todos los ejercicios, incluidos los trabajos prácticos realizados en clase, para poder superar la asignatura. El alumnado que, por cualquier circunstancia, no realice una práctica de clase, deberá ser finalizada en casa y entregada en el portfolio. La entrega fuera de plazo o la no presentación de cualquier trabajo supondrá la calificación de "No Presentado".

Todo trabajo no realizado o suspenso deberá ser repetido en una nueva convocatoria. Aquellos alumnos con trabajos aprobados que deseen subir nota podrán repetir dichos trabajos en nuevas convocatorias, siempre bajo el visto bueno del profesor.

Usos indebidos

Tantos dispositivos propios del alumno (portátiles, tablets y Movil) y del resto de recursos de la clase deberán ser usados dentro del ámbito de la asignatura. Su uso no autorizado, será penalizado con trabajos extra. Si se observa alumnos jugando o navegando, pendientes del teléfono, leyendo el correo, chateando en redes sociales, etcétera, sin permiso del profesor, serán penalizados con trabajos extra y merma en la nota de Técnicas de observación (TO).

Uso inadecuado de inteligencia artificial: El uso inapropiado, entrega de trabajos íntegramente o principalmente generados por IA sin aporte, autoría o reflexión crítica del estudiante, tendrá una calificación de 0.

El plagio de trabajos, o la realización de trabajos por terceras personas, será motivo de suspenso. En caso de ayuda o autoría compartida deberá ser informado previamente a la entrega al profesor para que dé otorgue el visto bueno.

Esta evaluación será válida tanto para la convocatoria ordinaria como para la extraordinaria. Es decir, en las convocatorias extraordinarias o posteriores a la ordinaria del curso, el alumno tendrá que entregar distintos trabajos que engloben los conceptos de toda la asignatura.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Pruebas de respuesta larga, de desarrollo	20%
Pruebas orales	10%
Trabajos y proyectos	35%
Pruebas de ejecución de tareas reales y/o simuladas	30%
Técnicas de observación	5%