ANIMACIÓN DIGITAL
(3 ECTS)
MÁSTER UNIVERSITARIO EN INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EDUCACIÓN

Universidad Católica de Valencia

Curso 2023/2024

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: ANIMACIÓN DIGITAL		3
Materia/Módulo: Diseño de Contenidos Digitales		15
Tipo de Formación[1]: Semi-presencial	**CURSO**: 1º **Semestre**:1º	
Profesorado: Luis Miguel García Planelles	**Departamento:** Didáctica General, Teoría de la Educación e Innovación Tecnológica **E-mail:** **lm.garcia@ucv.es**	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

Diseño de Contenidos Digitales	**15**
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios: El presente módulo se ubica a continuación del Módulo I que es el módulo introductorio del máster y se impartirá en el primer cuatrimestre. El módulo, que tiene asignados 15 ECTS, comenzará a impartirse en el mes de Noviembre y finalizará en el mes de Enero.	

[1]

Es el primer módulo de carácter inminentemente práctico y consta de tres asignaturas. La primera de ellas ***Creación de recursos digitales*** va encaminada a que el alumnado se familiarice con los diferentes formatos de ficheros multimedia y conozca diferentes repositorios para búsqueda de recursos multimedia. Se pretende además que el alumnado sea capaz de adquirir estrategias para organización de estos recursos así como para la compartición de los mismos en diferentes repositorios de la Web. Por último se mostrarán al alumno estrategias y programas tanto en versión offline como de la web 2.0 para la generación de sus propios recursos multimedia, imágenes, sonidos y vídeos.

Enlazando con la generación de recursos multimedia, la segunda asignatura de este módulo ***Animación Digital (a la cual hace referencia esta guía)***, está encaminada a que el alumnado de un paso más en la generación de recursos digitales y sea capaz de desarrollar pequeñas animaciones digitales así como la adquisición de estrategias para realización animación vectorial por ordenador.

Finalmente, una vez que el alumnado es capaz de generar recursos, en la siguiente materia ***Generación de Actividades Digitales*** se pretende que el alumno conozca repositorios para búsqueda de actividades y secuencias didácticas completas y que sea capaz de generar actividades bien usando recursos de terceros, debidamente licenciados, o bien usando sus propios recursos. Se pretende además que el alumnado conozca estrategias metodológicas para el uso eficiente de los contenidos digitales desarrollados: tipologías de actividades, momentos de la programación de aula a los que pueden dar respuesta. Finalmente se mostrarán al alumnado estrategias didácticas y metodologías innovadores para el uso eficiente de los contenidos educativos en PDI, tabletas y otras tecnologías emergentes.

Módulo y Asignatura

Módulo	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
Diseño de Contenidos Digitales	15	Creación de Recursos Digitales	6	1/1
		Animación Digital	**3**	**1/1**
		Diseño de Actividades Digitales	6	1/1

GUÍA DOCENTE ASIGNATURA: Animación digital

OBJETIVOS GENERALES

- Entender la animación digital como un recurso de apoyo a la tarea docente.
- Conocer diferentes tipos y formatos de animación digital así como ejemplos de uso en el ámbito educativo.
- Aprender a planificar y diseñar el previo a la producción de animaciones digitales.
- Diseñar y producir animaciones digitales sencillas.

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES	Ponderación de la competencia			
	1	2	3	4
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		x		
CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.		x		
CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.		x		
CG1 - Que los estudiantes sean capaces de crear materiales digitales adecuados a los procesos de enseñanza-aprendizaje a partir de herramientas TIC.			x	
CG2 – Que los estudiantes sean capaces de adaptarse a las nuevas situaciones tecnológicas analizando contenidos y competencias.		x		
CG3 – Que los estudiantes sean capaces de innovar su metodología docente incorporando la competencia digital en el aula.		x		
CG7 - Que los estudiantes sean capaces de generar, compartir y divulgar el conocimiento académico y profesional.		x		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS [2]				
	1	2	3	4
CE8 - Que los estudiantes sean capaces de promover el aprendizaje significativo a través de la interactividad que ofrece el uso de las TIC.			x	

[2] Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.

CE18 - Que los estudiantes manejen aplicaciones y herramientas de la web 2.0 para la generación y edición avanzada de recursos multimedia en todos los formatos (imagen, audio, gif animados, vídeos y animaciones interactivas) .				x
CE19 - Que los estudiantes sean capaces de conceptualizar y producir un proyecto de animación 2D educativo a partir del desglose del guión, diseñando los modelos y controlando la construcción del storyboard y la disposición y grabación del audio de referencia del programa				x

RESULTADOS DE APRENDIZAJE [3]	COMPETENCIAS
R1. El alumnado diseña la acción formativa realizando previamente un análisis de necesidades para poder valorar la aplicabilidad de las TIC en ésta.	**CB9, CB10, CG2, CE8**
R2. El alumnado realiza animaciones digitales.	**CB6, CB10, CG1, CE18**
R3. El alumnado adquiere las nociones fundamentales para la edición y el desarrollo de proyectos gráficos utilizando diferentes herramientas.	**CB10, CG1, CG2, CG3, CG7, CE18, CE19**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	**Metodología de Enseñanza-Aprendizaje**	**Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura**	**ECTS [4]**
CLASES MAGISTRAL		Todos los resultados de	0.06

[3] Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

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 alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

[4] La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO,** con un porcentaje estimado en ECTS.

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia

PARCIPATIVA	Exposición de contenidos por el profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula, que requieren del feed-back y la participación del alumnado.	aprendizaje	
CLASES PRÁCTICAS	Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor. Estudio de casos, problemas, estudio de campo, búsqueda de datos, análisis de programas, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	Todos los resultados de aprendizaje	0.39
TUTORÍA PRESENCIAL	Atención personalizada al estudiante de forma presencial, individualmente o en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados.	Todos los resultados de aprendizaje	0.06
EVALUACIÓN PRESENCIAL	Conjunto de pruebas orales y/o escritas, exposición y/o defensa de trabajos, empleadas en la formación inicial formativa o aditiva del estudiante.	Todos los resultados de aprendizaje	0.06
TUTORÍA VIRTUAL	Atención personalizada al estudiante de forma virtual e individual, empleando la plataforma de la universidad (https://campusvirtual.ucv.es). Período de instrucción u orientación realizado por un profesor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas tratados, ayudar en la realización de las actividades de evaluación continua, etc.	Todos los resultados de aprendizaje	0.06

VIDEOCONFERENCIA	Sesión formativa a través de una herramienta de videoconferencia integrada en el campus virtual que implica la participación y/o exposición y el grupo-clase en tiempo real.	Todos los resultados de aprendizaje	0.06
PROYECTO	Trabajo práctico supervisado por un docente para la consecución de un producto final donde se establecen previamente una serie de objetivos a alcanzar. El proyecto incluye una serie de actividades interrelacionadas para la consecución de los objetivos. Implica la aplicación de conocimientos, habilidades, herramientas y técnicas aprendidas previamente para satisfacer el desarrollo del mismo.	Todos los resultados de aprendizaje	0.3
		Total	0,99

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	**Metodología de Enseñanza-Aprendizaje**	**Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura**	**ECTS**
TRABAJO INDIVIDUAL	Estudio del alumno: preparación individual y/o grupal de lecturas, ensayos, mapas conceptuales, resolución de problemas, trabajos y memorias, para exponer o entregar en clases presenciales, en la evaluación presencial y/ o en las tutorías presenciales de pequeño grupo, pudiendo emplear también para su entrega en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	Todos los resultados de aprendizaje	1.35

SESIÓN VIRTUAL ASÍNCRONA	Exposición de contenidos por el profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula, que requieren del feed-back y la participación del alumnado en distintos tiempos	Todos los resultados de aprendizaje	0.36
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN CONTINUA.	Comentarios, resúmenes de libros, análisis críticos y elaboración de textos, rescensiones, glosarios, webquest, pruebas, etc. que se diseñen para realizar individualmente o en equipo, para evaluar la adquisición de los resultados de aprendizaje de las diferentes materias y asignaturas, empleando la plataforma de teleformación https:// campusvirtual.ucv.es	Todos los resultados de aprendizaje	0.3
		Total	2.01

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES

Instrumento de evaluación[5]	**RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS**	**Porcentaje otorgado**
Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales-virtuales de la participación activa en las clases teórico-prácticas, los seminarios y las tutorías	TODOS	**10%**

[5] Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales…), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.

Realización de tareas y trabajos prácticos	TODOS	**40%**
Proyecto Final	TODOS	**50%**

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS ANIMACIÓN DIGITAL: Generación y edición avanzada de animaciones interactivas y multimedia. Animación vectorial por ordenador: transformar y modificar dibujos, animación y la línea del tiempo, trabajar con movie clips utilizando escenas y botones para la interactividad.	**COMPETENCIAS**
La animación digital	CB6, CG2, CE8
Tipos de animaciones digitales	CE8
El concepto de Story Board	CG1, CB6, CE8,CE18
Creación de animaciones digitales a. Gif animados b. Uso de técnicas stopmotion. Creación de proyectos multimedia con dicha técnica. c. Introducción al lenguaje máquina para creación de animaciones y sencillos videojuegos	CB6, CB9, CB10, CG1,CG2, CG3, CG7, CE8, CE18, CE19

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Barry Purves. (2011) Blume Animación. Stop Motion. Ed. Blume (Naturart)

Cruz, E. L., & López, J. C. R. (2017). Propuesta de animación en un aula de Educación Primaria: stop-motion Animation proposal for a Primary Education class: stop-motion.

Hart, J. P. (2008). *Art of the Storyboard*. Elsevier Science & Technology.

Kenneth Priebe y Ken A. Priebe. (2010) The Advanced Art of Stop-Motion Animation. Ed. Course Technology.

Marsh, J. (2006). Digital animation in the early years: ICT and media education. *ICT in the early years*, 123-135.

Mejía, Y. F. O., Pérez, M. A. G., Ramírez, I. V. R., & Duran, M. A. O. (2023). La animación como herramienta para la comprensión lectora en niños durante la pandemia del COVID-19. *Revista del Centro de Investigación de la Universidad la Salle*, *15*(59), 167-192.

Melvyn Ternan. (2014) Animación Stop Motion. Ed. Promopress.

Pastrana Bravo, C. R. (2022). Animación digital sobre cuento infantil y la comprensión lectora en estudiantes de 4to grado de primaria, Los Olivos, 2022.

Pavlou, V. (2020). Art technology integration: digital storytelling as a transformative pedagogy in primary education. *International Journal of Art & Design Education*, *39*(1), 195-210.

Peter Lord y Brian Sibley. (2010) Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D. Ed. Thames and Hudson LTD

Quiroz Ponce, K. M. (2020). *La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5º grado de Educación Básica de la Unidad Educativa "Alfonso Quiñonez George" de la ciudad de Esmeraldas* (Doctoral dissertation, Ecuador-PUCESE-Escuela de Diseño Gráfico).

Richard E. Williams. (2009) The Animator's Survival Kit. Ed. Faber & Faber

Susannah Shaw. (2008) Stop Motion: Craft Skills for Model Animation. Ed. Focal Press.

Wells, P., & Percy, M. A. (2007). Fundamentos de la animación. Parramón.

SITIOS WEB DE INTERÉS

- http://www.aardman.com/
- http://www.animateclay.com/
- http://brickfilms.com/
- http://www.smashingmagazine.com/2008/12/31/50-incredible-stop-motion-videos/
- http://scratch.mit.edu/

Adenda a la Guía Docente de la asignatura

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EDUCACIÓN

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura:

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la

universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

[x] Microsoft Teams

Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

[x] Microsoft Teams

Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:

2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los instrumentos de evaluación:

[x] No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.

[ ] Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación:

MODALIDAD A DISTANCIA

En cuanto a los instrumentos de evaluación:

[x] No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.

[ ] Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación: