



Información de la asignatura

Titulación: Máster Universitario en Innovación Tecnológica en Educación

Facultad: Magisterio y ciencias de la educación

Código: 1360006 **Nombre:** Animación Digital

Créditos: 6 ECTS **Curso:** 1 **Semestre:** 1

Módulo: Diseño de Contenidos Digitales

Materia: Diseño de Contenidos Digitales

Carácter: Obligatorio

Departamento: Ciencias de la Educación

Tipo de enseñanza: Híbrido

Lengua/-s en las que se imparte: Español

Profesorado:

Luis Miguel García Planelles (Profesora Responsable)

lm.garcia@ucv.es

Organización del módulo

FORMACIÓN TEÓRICA BÁSICA

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES	15	CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES	6	1/1
DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES		ANIMACIÓN DIGITAL	3	1/1



DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES		DISEÑO DE CONTENIDOS DIGITALES	6	1/1
--------------------------------------	--	--------------------------------------	---	-----

Conocimientos recomendados

Paquete de oficina avanzado (procesador de textos, presentaciones y hojas de cálculo)
Manejo fluido de dispositivos móviles o tabletas digitales.
Compresión y descompresión de archivos.
Manejo avanzado del uso de herramientas de comunicación virtual (foros, correo electrónico, herramientas de videoconferencia (TEAMS)).

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

Código	Resultados de aprendizaje
R1	El alumnado diseña la acción formativa realizando previamente un análisis de necesidades para poder valorar la aplicabilidad de las TIC en ésta.
R2	El alumnado realiza animaciones digitales
R3	El alumnado adquiere las nociones fundamentales para la edición y el desarrollo de proyectos gráficos utilizando diferentes herramientas.



Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son:
(valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

Código	Generales	Ponderación			
		1	2	3	4
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		

Código	Básicas	Ponderación			
		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		

Código	Específicas	Ponderación			
		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	
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 (recursos educativos, 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

Código	Transversales	Ponderación			
		1	2	3	4
CT1	Elaborar respuestas teórico-prácticas basadas en la búsqueda sincera de la verdad plena y la integración de todas las dimensiones del ser humano ante las				x



	grandes cuestiones de la vida.				
CT2	Aplicar los principios derivados del concepto de ecología integral en sus propuestas o acciones, sea cual sea el alcance y el área de conocimiento y los contextos en las que se planteen.				X
CT3	Respetar y poner en práctica los principios éticos y las propuestas de acción derivados de los objetivos para el desarrollo sostenible transfiriéndolos a toda actividad académica y profesional				X

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

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1-El alumnado diseña la acción formativa realizando previamente un análisis de necesidades para poder valorar la aplicabilidad de las TIC en ésta.	15	Rúbrica
R2- El alumnado realiza animaciones digitales	40	Rúbrica
R3- El alumnado adquiere las nociones fundamentales para la edición y el desarrollo de proyectos gráficos utilizando diferentes herramientas.	35	Rúbrica
Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales-virtuales de la participación activa en las clases teórico-prácticas, los seminarios y las tutorías	10	Informe

Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece.

Los criterios de concesión de "Matrícula de Honor" se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de "Observaciones" del sistema de evaluación de la guía docente.



Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1	Clase magistral Participativa: 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
M2	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.
M3	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.
M4	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.
M5	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.
M6	Vídeoconferencia. 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.
M7	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.
M8	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).
M9	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
M10	Actividades de Evaluación Continua: Comentarios, resúmenes de libros, análisis críticos y elaboración de textos, reseñaciones, glosarios, 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



Presenciales

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
CLASE MAGISTRAL PARTICIPATIVA	R1, R2, R3	M1	0,06
CLASES PRÁCTICAS	R1, R2, R3	M2	0,39
TUTORÍA PRESENCIAL	Todos los resultados	M3	0,06
EVALUACIÓN PRESENCIAL	Todos los resultados	M4	0,06
Total			0,57

A distancia

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
VIDEOCONFERENCIA	Todos los resultados	M6	0,06
TUTORÍAS VIRTUALES	Todos los resultados	M5	0,06
PROYECTO	Todos los resultados	M7	0,3
Total			0,42

Trabajo autónomo

Actividad	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	Metodología	ECTS
TRABAJO INDIVIDUAL	Todos los resultados	M8	1,35
SESIÓN VIRTUAL ASÍNCRONA	Todos los resultados	M9	0,36

La asignatura y/o materia se organiza en **DOCENCIA VIRTUAL** y **TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO** con un porcentaje estimado en ECTS. Una adecuada distribución es la siguiente: **40%** para las Actividades Formativas DOCENCIA (60 horas) y **60%** para las de Trabajo Autónomo tutorizado (90 horas) para una asignatura de 6 créditos.



ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN CONTINUA	Todos los resultados	M10	0,3
Total			2,01

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

BLOQUE DE CONTENIDOS	Contenidos
1	La animación digital. Aspectos teóricos Tipos de animaciones digitales
2	El concepto de Story Board
3	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

Organización temporal del aprendizaje

BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	N.º de sesiones	Horas
La animación digital. Aspectos teóricos Tipos de animaciones digitales	1 semana	10
El concepto de Story Board	1 Semana	15
Creación de animaciones digitales d. Gif animados e. Uso de técnicas StopMotion. Creación de proyectos multimedia con dicha técnica. f. Introducción al lenguaje máquina para creación de animaciones y sencillos videojuegos	2 Semana	50



Referencias

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/>



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

Guía Docente

Curso 2024-2025
Asignatura

Adenda a la guía docente de la asignatura