



GUIA DOCENT

Taller d'animació digital 2026-27

Especialitat: Disseny Gràfic

Curs 2026/2027

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → 6. Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Disseny Gràfic		
Departament	Mitjans Audiovisuals		
Mail del departament	audiovisuals@easdvalecia.com		
Assignatura	Taller d'animació digital		
Web			
Horari			
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	5
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3r
Durada	Semestral	Idioma	Valencià/Castellano
Tipus de formació	EC. Especifica de centre	Tipus d'assignatura	C (50% presencial / 50% treball autònom)

DADES DEL PROFESSORAT

Docent resposable	Departament de Mitjans Audiovisuals
Correu electrònic	



Horari tutories	
Lloc de tutories	

→ 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

Els objectius generals de l'assignatura **Taller d'animació digital** es podrien enumerar en:

- Analitzar i reconèixer les fases del moviment.
- Adquirir una metodologia de treball: de la idea a l'animació digital.
- Aplicar els fonaments d'animació tradicional a tècniques digitals.
- Resoldre animacions 2D.
- Gestionar el control del *timing*.
- Controlar el desenvolupament dels llenguatges informàtics, valorant les qualitats de precisió, associativitat i edició de distints software i el seu ús per a un projecte únic.
- Aplicar els coneixements en animacions didàctiques.

L'especialitat de Disseny Gràfic forma l'alumne/a que correspon a diferents situacions professionals dins del sector de la comunicació, així com branding, disseny editorial, identitat corporativa, infografia o disseny d'informació, packaging, així com en el disseny audiovisual i interactiu com web i apps, disseny audiovisual i grafisme en televisió. La contribució d'aquesta assignatura al perfil professional de la titulació està dirigida a l'assoliment progressiu de les tècniques d'animació tradicional aplicades a l'animació digital. A més a més, l'estudiant desenvoluparà les habilitats necessàries per a exercir una funció dins d'un equip de treball en tasques de postproducció audiovisual digital.

Conjuntament amb l'assignatura **Taller d'animació digital** és fonamental per a l'alumne/a cursar al mateix temps **Projectes de Disseny Gràfic Audiovisual**. En ella es treballen continguts i processos complementaris que es concreten amb la realització de projectes coordinats i compartits.

*Los objetivos generales de la asignatura **Taller de animación digital** se podrían enumerar en:*

- *Analizar y reconocer las fases del movimiento.*
- *Adquirir una metodología de trabajo: de la idea a la animación digital*
- *Aplicar los fundamentos de animación tradicional a técnicas digitales.*
- *Resolver animaciones 2D*
- *Manejar el control del timing*
- *Controlar el desarrollo de los lenguajes informáticos, valorando las cualidades de precisión, asociatividad y edición de distintos software y su utilización para un proyecto único.*
- *Aplicar los conocimientos en animaciones didácticas.*

La especialidad de Diseño Gráfico forma al/la alumno/a en una amplia tipología de proyectos que corresponden a diferentes situaciones profesionales dentro del sector de la comunicación, así como branding, diseño editorial, identidad corporativa, infografía o diseño de información, packaging, así como en el diseño audiovisual e interactivo como webs y apps, diseño audiovisual y grafismo en televisión. La contribución de esta asignatura al perfil profesional de la titulación está encaminada a la adquisición progresiva de las técnicas de animación tradicional aplicadas a la animación digital. Además el/la estudiante desarrollará las destrezas necesarias para ejercer una labor dentro de un equipo de trabajo en labores de postproducción audiovisual digital.



Conjuntament amb la assignatura **Taller de animació digital** és fonamental per a l'alumne/a cursar paral·lelament **Projectes de Disseny Gràfic Audiovisual**. En ella es treballen continguts i processos complementaris que es concreten amb la realització de projectes coordinats i compartits.

→ 3. Coneixements previs recomanats

Es recomana haver superat les assignatures de **Llenguatges i Tècniques Digitals** així com **Fotografia i Mitjans Audiovisuals** en primer curs, que atorguen la base conceptual i tècnica mínima i necessària per al desenvolupament i seguiment efectiu de l'assignatura.

*Se recomienda haber superado las asignaturas de **Lenguajes y Técnicas Digitales** así como **Fotografía y Medios Audiovisuales** en primer curso, que otorgan la base conceptual y técnica mínima y necesaria para el desarrollo y seguimiento efectivo de la asignatura.*

→ 4. Competències de l'assignatura

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que es realitza. <i>Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.</i>
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació. <i>Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</i>
CT12	Adaptar-se en condicions de competitivitat als canvis culturals, socials i artístics, i als avanços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els adients de formació contínua. <i>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 adecuados de formación continua.</i>

COMPETÈNCIES GENERALS

CG2	Dominar els llenguatges i recursos expressius de la representació i de la comunicació. <i>Dominar los lenguajes y recursos expresivos de la representación y de la comunicación.</i>
CG10	Ser capaç de adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial. <i>Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.</i>
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny. <i>Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.</i>



COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE2	Dominar els recursos formals de la expressió i de la comunicació visual. <i>Dominar los recursos formales de la expresión y de la comunicación visual.</i>
CE3	Comprendre i usar la capacitat de significació del llenguatge gràfic. <i>Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.</i>
CE8	Resoldre els problemes estètics, funcionals, tècnics i de realització que es plantegen al llarg del desenvolupament i execució del projecte. <i>Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.</i>
CE11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual. <i>Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.</i>
CE12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons. <i>Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos i sonidos.</i>

→ 5. Resultats d'aprenentatge

Quan l'alumnat finalitze amb èxit l'assignatura haurà assolit els següents resultats d'aprenentatge que satisfan les competències expressades anteriorment.

Cuando el alumnado finalice con éxito la asignatura habrá conseguido los siguientes resultados de aprendizaje que satisfacen las competencias expresadas anteriormente.

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
R1 – Usa els recursos i instruments tècnics i tecnològics necessaris per a crear animacions 2D. <i>R1 – Usa los recursos e instrumentos técnicos y tecnológicos necesarios para crear animaciones 2D.</i>	CT4, CG2, CE11
R2 – Aplica els llenguatges expressius i segueix les fases de producció necessàries en la realització de projectes audiovisuals d'animació. <i>R2 – Aplica los lenguajes expresivos y sigue las fases de producción necesarias en la realización de proyectos audiovisuales de animación.</i>	CT3, CG2, CE3, CE12
R3 – Usa solucions expressives i creatives coherents en la creació de animacions amb funcions diverses. <i>R3 – Emplea soluciones expresivas y creativas coherentes en la creación de animaciones con funciones diversas.</i>	CT3, CT4, CG20, CE2, CE8
R4 – Adopta una actitud propositiva, resolutiva i respectuosa cap al procés d'aprenentatge i els seus membres. <i>R4 – Adopta una actitud propositiva, resolutiva y respetuosa hacia el proceso de aprendizaje y sus miembros.</i>	CT3, CT4, CG10, CE8, CE12



R5 – Investiga, analitza i exposa amb criteri treballs professionals de animació, reconeixent tècniques i citant referents adientment.
R5 – Investiga, analiza y expone con criterio trabajos profesionales de animación, reconociendo técnicas y citando referentes adecuadamente.

CT12, CG20, CE3, CE8

→ 6. Continguts

Els continguts mínims especificats a l'Ordre 26/2011, del 2 de novembre, es recullen i desenvolupen en les següents unitats didàctiques:

Unitat 1. Fonaments bàsics de l'animació.

Definició, lleis i principis de l'animació.

- L'animació com a format: usos.
- Els dotze principis de l'animació (*The illusion of life*).

Tipologies i tècnica d'animació.

- De l'animació tradicional a l'animació digital.
- *Stop motion* i rotoscòpia.

Fases de producció en l'animació.

- *Storyboard*.
- Animàtica.

Unitat 2. L'animació i la seua aplicació al disseny gràfic.

Motion graphics I type motion.

- Usos i exemples.
- Composició, seqüencialització i *timing*.

Unitat 3. Praxis i software d'animació digital

Interfaç i eines bàsiques.

- Tipologia de capes.
- Capes de forma: opcions avançades.
- Capes de text: opcions avançades.
- Gestió del canal alpha (màscara, chroma, mate de seguiment).

L'expressivitat de la forma i el moviment.

- Guies i corbes de velocitat.
- Sincronització i vinculació del moviment.
- Expressions bàsiques.

Sincronització i efectes de so en l'animació gràfica.

Unitat 4. Aplicació de les eines d'animació a un projecte audiovisual.



Eines avançades d'integració.

- *Keylight.*
- *Puppet tool.*
- *Efectes i modes de fusió.*
- *Rastrear i estabilitzar.*
- *Càmares i llums.*

Los contenidos mínimos especificados en la Orden 26/2011, del 2 de noviembre, se recogen y desarrollan en las siguientes unidades didácticas:

Unidad 1. Fundamentos básicos de la animación

Definición, leyes y principios de la animación.

- *La animación como formato: usos.*
- *Los doce principios de la animación (The illusion of life).*

Tipologías y técnicas de animación

- *De la animación tradicional a la animación digital.*
- *Stop motion y rotoscopia.*

Fases de producción en la animación.

- *Storyboard*
- *Animática*

Unidad 2. La animación y su aplicación en el diseño gráfico

Motion graphics y type motion.

- *Usos y ejemplos.*
- *Composición, secuencialización y timing.*

Unidad 3. Praxis y software de animación digital

Interfaz y herramientas básicas.

- *Tipología de capas.*
- *Capas de forma: opciones avanzadas.*
- *Capas de texto: opciones avanzadas.*
- *Gestión del canal alpha (máscaras, chroma, mate de seguimiento).*

La expresividad de la forma y el movimiento.

- *Guías y curvas de velocidad.*
- *Sincronización y vinculación del movimiento.*
- *Expresiones básicas.*

Sincronización y efectos de sonido en la animación gráfica.

Unidad 4. Aplicación de las herramientas de animación a un proyecto audiovisual.

Herramientas avanzadas de integración.

- *Keylight*



- *Puppet tool.*
- *Efectos y modos de fusión*
- *Rastrear y estabilizar*
- *Cámaras y luces.*

→ 7. Volum de treball/ Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial

ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge	Volum treball (en nombre hores o ECTS)
<i>Classe presencial</i>	Exposició de continguts per part del professorat o a seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula. <i>Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R1, R2, R3, R4, R5	20
<i>Classes pràctiques</i>	Sessions de treball grupal en grups supervisats pel/per la docent. Estudis de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratiru, visites a exposicions/concerts/representacions/audicions..., recerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat. <i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.</i>	R1, R2, R4, R5, R6	40
<i>Tutoria</i>	Atenció personalitzada i en grup petit. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor o tutora amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	R1, R2, R3, R4	7
<i>Avaluació</i>	Conjunt de proves (orals i/o escrites) usant l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat. <i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.</i>	R1, R2, R3, R4, R5	8



SUBTOTAL	75
-----------------	-----------

7.2 Activitats de treball autònom

<i>Treball autònom</i>	Estudi individual i teòric de l'alumnat. Preparació de treballs complementaris a la formació presencial. Estudi i relació amb unes altres assignatures. Preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar o lliurar al llarg de les classes teòriques, clàsses pràctiques i/o tutories. <i>Estudio individual y teórico del alumnado. Preparación de trabajos complementarios a la formación presencial. Estudio y relación con otras asignaturas. Preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías.</i>	R1, R5	20
<i>Estudi pràctic</i>	Investigació tècnica individual i realització d'exercicis pràctics per a desenvolupar habilitats. Desenvolupament de projectes pràctics individuals. <i>Investigación técnica individual y realización de ejercicios prácticos para desarrollar destrezas. Desarrollo de proyectos prácticos individuales.</i>	R1, R2, R3, R4, R5, R6	50
<i>Activitats complementàries</i>	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències, exposicions ... <i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, exposiciones ...</i>	R2, R3, R6	5
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pissarra.
- Canó de projecció/monitor de televisió.
- Material audiovisual.
- Equips informàtics preparats per a l'edició i postproducció videogràfica.
- Plató amb equips d'il·luminació contínua i de flash, reflectors, difusors...
- Càmeres de vídeo i DSLR amb possibilitat de gravar vídeo en HD. Òptiques de focal fixa i zooms.
- Suports: tripodes, dollys, slider, suports de muscle, girafes...
- Equips per a l'enregistrament de so en alta qualitat.
- *Pizarra.*
- *Cañón de proyección/monitor de televisión.*
- *Material audiovisual.*
- *Equipos informáticos preparados para la edición y postproducción videográfica.*
- *Plató con equipos de iluminación continua y de flash, reflectores, difusores...*



- Cámaras de vídeo y DSLR con posibilidad de grabar vídeo en HD. Ópticas de focal fija y zooms.
- Soportes: trípodes, dollys, slider, soportes de hombro, jirafas...
- Equipos para el registro de sonido en alta calidad.

→ 9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària

9.1.1 Alumnat amb avaluació contínua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
Els instruments per a l'avaluació seran els següents: 1. Realització d'un examen d'aula. 2. Realització de projectes en grup. 3. Realització de projectes individuals. 4. Exercicis de classe. Els criteris de qualificació seran: 1. La qualificació dels treballs serà de 0 a 10. Per a aprovar cada treball s'ha d'obtindre un 5. Es farà mitjana amb la resta de treballs a partir d'un 5. 2. L'assistència a classe és obligatòria. La superació del 20% de faltes d'assistència comportarà la pèrdua de l'avaluació contínua. 3. Serà obligatòria la presentació dels treballs. La no aprovació dels treballs comportarà la no superació de l'assignatura. Els treballs han de realitzar-se en gran part a classe. No s'admetrà cap treball que el/la docent no haja supervisat en part a l'aula. 4. Els treballs no lliurats a data quedaran pendents per a la convocatòria extraordinària. 5. Els treballs lliurats en la data indicada que resulten suspesos es tornaran a l'alumne/a amb les correccions oportunes. L'alumne/a el podrà presentar novament al final del semestre per a l'avaluació ordinària (en aquest cas la nota màxima que podrà traure el treball corregit serà d'un 5). 6. Es realitzarà un examen teòric i/o pràctic. La qualificació de l'examen serà de 0 a 10. 7. Per a aprovar l'examen s'ha d'obtenir un 5. 8. S'han d'aprovar totes les parts per a la superació de l'assignatura. 9. En cas de plagi o lliurament de treballs no realitzats per l'alumne/a la qualificació serà de 0. Si s'observa que el treball realitzat per l'alumne/a no és concloent o suficient per a la seua avaluació, el/la docent realitzarà les proves específiques que considere oportunes per a la seua avaluació i hauran de ser superades per a aprovar l'assignatura.	R2, R5 R2, R3, R4 R1, R2, R3 R1, R4, R5



10. Es permet l'ús d'intel·ligència artificial (IA) en els treballs acadèmics sempre que s'indique clarament quines eines s'han utilitzat i amb quin propòsit (recerca, redacció, correcció, etc.) L'avaluació prioritza la comprensió, el pensament crític i l'aportació personal de l'estudiant. L'ús no declarat o que substituisca l'autoria serà penalitzat segons el reglament del centre.

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes: 1.

Realización de un examen de aula

2. Realización de proyectos en grupo

3. Realización de proyectos individuales

4. Ejercicios de clase

Los criterios de calificación serán:

1. La calificación de los trabajos será de 0 a 10. Para aprobar cada trabajo se ha de obtener un 5. Se hará media con el resto de trabajos a partir de un 5.
2. La asistencia a clase es obligatoria. La superación del 20% de faltas de asistencia conllevará la pérdida de la evaluación continua.
3. Será obligatoria la presentación de los trabajos. La no aprobación de los trabajos conllevará la no superación de la asignatura. Los trabajos han de realizarse en gran parte en clase. No se admitirá ningún trabajo que el/ la docente no haya supervisado en parte en el aula.
4. Los trabajos no entregados en fecha quedarán pendientes para la convocatoria extraordinaria.
5. Los trabajos entregados en la fecha indicada que resulten suspendidos se devolverán al alumno-a con las correcciones oportunas. El alumno-a los podrá presentar de nuevo al final del semestre para la evaluación ordinaria (en este caso la nota máxima que podrá obtener el trabajo corregido será de un 5).
6. Se realizará un examen teórico y/o práctico. La calificación del examen será de 0 a 10.
7. Para aprobar el examen se ha de obtener un 5.
8. Se han de aprobar todas las partes para la superación de la asignatura.
9. En caso de plagio o entrega de trabajos no realizados por el/la alumno/a la calificación será de 0. Si se observa que el trabajo realizado por el alumno/la alumna no es concluyente o suficiente para su evaluación, el profesor/la profesora realizará las pruebas específicas que considere oportunas para su evaluación y tendrán que ser superadas para aprobar la asignatura.
10. Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (investigación, redacción, corrección, etc.) La evaluación prioriza la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes d'assistència)

INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/QUALIFICACIÓ

**Resultats
d'Aprenentatge
avaluats**



Els instruments d'avaluació seran el següents:

1. Realització d'un examen teòric i pràctic d'aula.
2. Realització dels projectes que s'hagen realitzat al llarg del semestre.
3. Realització correcta dels exercicis proposats a classe.

L'examen teòric i pràctic s'avaluarà amb un 70% de la nota final.

El 30% restant s'avaluarà amb els treballs presentats.

Els projectes en grup, si els hi haguera, en aquest cas serien de realització individual.

Els criteris de qualificació seran:

1. La qualificació dels treballs serà de 0 a 10. Per a aprovar cada treball s'ha d'obtenir un mínim de 5.
2. Serà obligatòria la presentació prèvia dels treballs per a fer l'examen. La no aprovació dels treballs comportarà la no superació de l'assignatura.
3. La qualificació de l'examen serà de 0 a 10. Per a aprovar l'examen s'ha d'obtenir un mínim de 5. S'ha d'aprovar l'examen per a la superació de l'assignatura.

R2, R5

R1, R2, R3, R4

R1

Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:

- 1. Realización de un examen teórico y práctico de aula.*
- 2. Realización de los proyectos que se hayan realizado durante el semestre.*
- 3. Realización correcta de los ejercicios propuestos en clase.*

El examen teórico y práctico se evaluará con un 70% de la nota final.

El 30% restante se evaluará con los trabajos presentados.

Los proyectos en grupo, si los hubiere, en este caso serían de realización individual.

Los criterios de calificación serán:

- 1. La calificación de los trabajos será de 0 a 10. Para aprobar cada trabajo se ha de obtener un mínimo de 5.*
- 2. Será obligatoria la presentación previa de los trabajos para hacer el examen. La no aprobación de los trabajos conllevará la no superación de la asignatura.*
- 3. La calificación del examen será de 0 a 10. Para aprobar el examen se ha de obtener un mínimo de 5. Se ha de aprobar el examen para la superación de la asignatura.*



9.2 Convocatòria extraordinària

9.2.1 Alumnat amb avaluació contínua

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
Els instruments per a l'avaluació seran els següents: Lliurament dels treballs suspesos i/o realització d'un examen que podrà ser teòric i/o pràctic (a criteri del/la docent). Els criteris d'avaluació/qualificació seran els mateixos que per a la convocatòria ordinària per a alumnes amb avaluació contínua. <i>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</i> <i>Entrega de los trabajos suspendidos y/o realización de un examen que podrá ser teórico y/o práctico (a criterio del/la docente)</i> <i>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos/as con evaluación continua.</i>	R1, R2, R3, R4, R5

9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua (+20% faltes assistència)

INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/QUALIFICACIÓ	Resultats d'Aprenentatge avaluats
Els instruments per a l'avaluació seran els següents: Realització d'un examen teòric i pràctic, els continguts del qual seran els impartits a les Unitat Didàctiques i lliurament dels treballs realitzats al llarg del semestre. Els criteris d'avaluació/qualificació seran els mateixos que per a la convocatòria ordinària per a alumnes amb pèrdua d'avaluació contínua. <i>Los instrumentos para la evaluación serán los siguientes:</i> <i>Realización de un examen teórico y práctico, cuyos contenidos serán los dados en las Unidades Didácticas y entrega de los trabajos realizados durante el semestre.</i> <i>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que para la convocatoria ordinaria para alumnos/as con pérdida de evaluación continua.</i>	R1, R2, R3, R4, R5



→ 10. Bibliografia

- Andreau, C. G. (2011). *Tiempo y movimiento. El impacto del Motion Graphics en el Diseño Gráfico*. Ed. Académica Española.
- Bohórques, M., Reina, A. & Duque, P. (2015). *Diseño e Imagen*. Universidad del Valle.
- Hart, J. (2001). *La técnica del storyboard. Guion básico para cine, TV y animación*. IORTV. Hervàs
- Ivars, C. (2002). *El Diseño Gráfico en Televisión*. Cátedra.
- Jackson, C. (2008). *Animación y efectos con Flash y After Effects*. Anaya Multimedia.
- Krasner, J. (2008). *Motion Graphic Design. Applied History and Aesthetics*. Focal Press.
- Patmore, C. (2004). *Curso completo de animación*. Acanto.
- Ràfols, R. & Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Gustavo Gili.
- Selby, A. (2013). *La animación*. Blume.
- Webster, C. (2006). *Técnicas de animación*. Anaya Multimedia.

Bibliografia complementària:

- Cámara, S. (2004). *El dibujo animado*. Parramón
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Corsaro, S. (2008). *Flash MX Animación interactividad y juegos*. Anaya Multimedia
- García, R. (2000). *La magia del dibujo animado*. Edicions de Ponent
- Jardí, E. (2014). *Pensar con imágenes*. Ed. Gustavo Gili
- Lupton, E. (2013). *Pensar con tipos*. Ed. Gustavo Gili
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Editorial Ocho y Medio.

Entertainment (2019). *The Illusion of Life. Principle of Animation. 12 Basic Principle of Animation*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yiGY0qiy8fY>