



1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	GRADO EN BELLAS ARTES
Nombre de la asignatura	MOVIMIENTO
Código	1372
Curso	TERCERO
Carácter	OBLIGATORIA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	9.0
Estimación del volumen de trabajo	225.0
Organización temporal	Anual
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

FLORES GUTIERREZ, MARIANO

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

PROFESORES TITULARES DE UNIVERSIDAD

Área

DIBUJO

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

ocytsim@um.es <https://www.um.es/web/perfil/curriculum?correo=ocytsim> Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Martes	10:30-11:30	868884604, Facultad de Bellas Artes B2.1.038

Observaciones:

Podeis contactar de forma virtual a través del aula virtual mensajes privados o sala de discord: Movimiento: <https://discord.gg/UExD6KDMjx> Postproducción: <https://discord.gg/KCensz92eY>

Duración:	Día:	Horario:	Lugar:
A	Miércoles	09:00-14:00	868884604, Facultad de Bellas Artes B2.1.038

Observaciones:

No consta

ALCANTARA SANCHEZ, MARIA ANGELES

Docente: GRUPO 1

Coordinación de los grupos:

Categoría

PROFESOR SUST. POR REDUCCIÓN ACTIVIDAD DOCENTE PROFESOR TC

Área

DIBUJO

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

mariaangeles.alcantara@um.es Tutoría electrónica: No

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

2. Presentación

La asignatura Movimiento tiene como objetivo que el estudiantado explore y comprenda la dimensión expresiva, perceptiva y técnica del movimiento en las prácticas artísticas contemporáneas. Forma parte de la materia "Proyectos Artísticos" del tercer curso del Grado en Bellas Artes y está organizada en dos cuatrimestres que responden a una progresión metodológica y competencial.

Durante el primer cuatrimestre, el enfoque estará centrado en la observación, análisis y representación del movimiento a través del dibujo y de medios analógicos. Se abordarán nociones fundamentales como la secuencialidad visual, la gestualidad, la expresividad dinámica del cuerpo y la estructura temporal en el proceso gráfico.

En el segundo cuatrimestre, se introducirá al alumnado en los principios básicos de la animación, partiendo de metodologías analógicas y transitando hacia un primer contacto con herramientas digitales libres. Se desarrollarán ejercicios de ciclos sencillos, fundamentos del timing y spacing, y planificación visual básica para la realización de una pieza breve de animación

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Es recomendable que el estudiantado:

- Posea un manejo básico de las herramientas de dibujo, tanto analógico como digital.
- Haya desarrollado capacidades de observación, síntesis gráfica y expresión corporal a través de la línea y la composición.
- Tenga familiaridad con referentes visuales del cine de animación, el cómic, la performance o el arte en movimiento.
- Se interese por los procesos secuenciales, narrativos o simbólicos vinculados a la representación del tiempo y la acción.
- Esté dispuesto a explorar técnicas nuevas combinando procedimientos tradicionales con tecnologías contemporáneas.

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- 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

4.2. Competencias de la titulación

- CG1: Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.

- CG2: Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento en su ámbito disciplinar, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas en TIC.
- CG3: Capacidad de comunicación. Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos dentro de su campo de estudio.
- CG4: Capacidad de aprendizaje y trabajo autónomo.
- CG5: Capacidad para trabajar en equipo.
- CG6: Capacidad de integración y colaboración en grupos multidisciplinares.
- CG7: Capacidad de iniciativa propia, de auto-motivación y perseverancia
- CG8: Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción así como desarrollar habilidades de iniciación a la investigación.
- CG9: Habilidades interpersonales, conciencia de las capacidades y de los recursos propios.
- CG10: Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
- CG11: Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para lograr una sociedad basada en la igualdad y la diversidad y entendida en todos sus ámbitos, así como adquirir conciencia de la pluralidad sociocultural en que se desarrolla la disciplina y su proyección profesional.
- CG12: Sensibilidad hacia temas medioambientales y hacia el patrimonio cultural.
- CG13: Considerar la ética y la integridad intelectual como valores esenciales de la práctica profesional.
- CG14: Ser capaz de expresarse correctamente en la lengua castellana y en un idioma extranjero en su ámbito disciplinar.
- CE2: Identificar y aplicar correctamente los métodos, materiales, técnicas y procesos derivados de la creación y/o producción artística.
- CE4: Desarrollar estrategias aplicadas al ejercicio sistemático de la práctica artística y a los sistemas de producción.
- CE10: Colaborar con otras disciplinas y desarrollar vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.
- CE12: Desarrollar estrategias de proyección de la creación artística más allá de su campo de actuación.

4.3. Competencias transversales y de materia

- CT1 - Ser capaz de expresarse correctamente en Español en su ámbito disciplinar
- CT2 - Comprender y expresarse en un idioma extranjero en su ámbito disciplinar, particularmente el inglés
- CT3 - Ser capaz de gestionar la información y el conocimiento de su ámbito disciplinar, incluyendo saber utilizar como usuario las herramientas básicas (TIC)
- CT4 - Considerar la ética y la integridad intelectual como valores esenciales de la práctica profesional
- CT5 - Ser capaz de proyectar los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos para promover una sociedad basada en los valores de la libertad, la justicia, la igualdad y el pluralismo
- CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y para relacionarse con otras personas del mismo o distinto ámbito profesional
- CT7 - Desarrollar habilidades de iniciación a la investigación
- CM1 - Analizar y representar gráficamente el movimiento del cuerpo humano y otros elementos en el espacio, aplicando técnicas de dibujo observacional y de síntesis visual. Esta competencia se centra en el desarrollo de la capacidad de observación activa y de transcripción gráfica del gesto, la pose y la dinámica corporal, con atención a los ritmos, tensiones y secuencias del movimiento.

- CM2 - Aplicar los fundamentos del lenguaje secuencial, la estructura temporal y la narrativa visual en la elaboración de proyectos artísticos que impliquen movimiento. Incluye el dominio básico de recursos como el encadenamiento de imágenes, la fragmentación de la acción, la repetición, la transformación y la planificación visual del tiempo.
- CM3 - Utilizar técnicas analógicas y digitales elementales para crear animaciones artísticas, integrando procedimientos básicos de modelado, edición y reproducción de imagen en movimiento. Implica el conocimiento inicial de herramientas de stop motion, animación cuadro a cuadro, rotoscopia o software libre de animación digital, sin requerir especialización técnica.
- CM4 - Diseñar procesos artísticos que incorporen el movimiento como elemento estructural, expresivo o conceptual dentro del marco de los proyectos contemporáneos. Esta competencia integra la reflexión sobre el tiempo, el cuerpo, la acción, la secuencia y el espacio desde una perspectiva crítica y proyectual.
- CM5 - Documentar, exponer y justificar de forma oral, visual y escrita los procesos y resultados desarrollados en los trabajos de la asignatura, empleando una terminología adecuada y recursos gráficos claros. Incluye la capacidad de presentar procesos de preproducción, producción y postproducción de forma sintética y argumentada, tanto en el contexto de la evaluación como en la socialización del trabajo artístico.

5. Contenidos

5.1. Teoría

Tema 1: El movimiento en el arte: representación, simbolismo y percepción temporal.

Estudio de obras y prácticas artísticas que incorporan el tiempo y el movimiento como componentes visuales, performativos o narrativos. Lectura del gesto, la acción y la secuencia en distintos lenguajes artísticos.

Tema 2: Fundamentos del dibujo dinámico

Conceptos de gesto, ritmo, estructura y fluidez en la representación del cuerpo en movimiento. Técnicas de síntesis gráfica, expresión anatómica básica y lectura estructural del desplazamiento.

Tema 3: Imagen secuencial y narrativa visual

Construcción de sentido a través de la yuxtaposición de imágenes. Elementos básicos del lenguaje visual narrativo: plano, encuadre, continuidad, fragmentación, progresión dramática y silencios

Tema 4: Principios básicos de la animación

Conceptos de timing, spacing, poses clave, anticipación, exageración y ciclos. Introducción a los principios formulados por *Disney* y su aplicación en la animación artística.

Tema 5: Técnicas de animación analógica

Procedimientos básicos de stop motion, recortables, rotoscopia, bucles sobre papel y técnicas híbridas. Recursos expresivos desde la práctica manual y experimental.

Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística

Primeros pasos en la interfaz y herramientas elementales de software de animación digital libre. Conceptos de línea de tiempo, interpolación, capas y edición básica. Aplicaciones artísticas del 2D y 3D en el arte contemporáneo.

Tema 7: Ianificación y desarrollo de un proyecto de animación

Fases de trabajo: idea, documentación, guion visual, *storyboard*, diseño de personajes y escenarios, calendario y estrategia técnica. Criterios de evaluación y documentación fina

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: Práctica 01. Registro gestual del cuerpo en acción (Obligatoria)

Mediante sesiones con modelo del natural, el alumnado desarrollará su capacidad de observación directa y transcripción gestual del cuerpo humano en movimiento. Se trabajará con tiempos breves de ejecución y técnicas de trazo libre, priorizando la captación de líneas de acción, pesos, direcciones y tensiones estructurales.

Técnica: Dibujo gestual, observación directa.

Materiales: Papel, carboncillo, lápices, soporte rígido.

Evaluación: Informe de progreso (S2)

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en el arte: representación, simbolismo y percepción temporal.
- Tema 2: Fundamentos del dibujo dinámico

■ Práctica 2: Práctica 02. Dibujo secuencial (Obligatoria)

El alumnado construirá series gráficas que representen acciones encadenadas, comprendiendo cómo la disposición de imágenes genera sentido narrativo y cómo los elementos formales condicionan la lectura.

• Técnica: Dibujo narrativo, encadenamiento visual.

• Materiales: Papel, tinta, lápiz, rotuladores.

• Evaluación: Pruebas, ejercicios y problemas (S3)

Relacionado con:

- Tema 2: Fundamentos del dibujo dinámico
- Tema 3: Imagen secuencial y narrativa visual

■ Práctica 3: Práctica 03. Observación del movimiento en el entorno (Obligatoria)

Registro gráfico de acciones reales observadas en contextos cotidianos, aplicando criterios de síntesis formal y elección de momentos clave dentro de la secuencia.

• Técnica: Apunte urbano, síntesis gestual.

• Materiales: Cuaderno, bolígrafo, lápiz, tablet.

• Evaluación: Informe de progreso (S2).

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en el arte: representación, simbolismo y percepción temporal.
- Tema 3: Imagen secuencial y narrativa visual

■ Práctica 4: Práctica 04. Cadencias y estructuras temporales (Obligatoria)

A partir de acciones observadas o imaginadas, el alumnado transformará el movimiento en sistemas gráficos rítmicos, ordenados y repetitivos como retículas o bucles visuales.

- Técnica: Secuencia ordenada, retícula temporal.
- Materiales: Papel cuadriculado, lápiz, marcadores.
- Evaluación: Pruebas, ejercicios y problemas (S3)

Relacionado con:

- Tema 3: Imagen secuencial y narrativa visual
- Tema 4: Principios básicos de la animación

■ **Práctica 5: Práctica 05. Cuaderno de proceso / bitácora visual (Obligatoria)**

Cuaderno de uso continuo como espacio de registro personal del proceso, incluyendo pruebas gráficas, esquemas, notas, ajustes de planificación y autoevaluaciones.

- Técnica: Documentación gráfica, autoevaluación.
- Materiales: Cuaderno, escáner o móvil.
- Evaluación: Informe de progreso (S2)

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en el arte: representación, simbolismo y percepción temporal.
- Tema 2: Fundamentos del dibujo dinámico
- Tema 3: Imagen secuencial y narrativa visual
- Tema 4: Principios básicos de la animación
- Tema 5: Técnicas de animación analógica
- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística
- Tema 7: Ianificación y desarrollo de un proyecto de animación

■ **Práctica 6: Práctica 06. Flipbook y rotoscopia (Obligatoria)**

Creación de animaciones manuales mediante flipbook (libro animado) y rotoscopia básica a partir del calco de fotogramas sobre vídeo propio.

- Técnica: Animación analógica cuadro a cuadro.
- Materiales: Hojas, clips, lápices, cámara o móvil.
- Evaluación: Pruebas, ejercicios y problemas (S3).

Relacionado con:

- Tema 4: Principios básicos de la animación
- Tema 5: Técnicas de animación analógica

■ **Práctica 7: Práctica 07. Stop motion con recortes y objetos (Obligatoria)**

El alumnado diseñará y ejecutará una animación breve utilizando materiales físicos mediante captura fotográfica cuadro a cuadro.

- Técnica: Stop motion, animación manual.
- Materiales: Cartulina, tijeras, cámara, app de captura.
- Evaluación: Trabajo final (S6).

Relacionado con:

- Tema 5: Técnicas de animación analógica
- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística

■ **Práctica 8: Práctica 08. Ejercicios de principios de animación (Obligatoria)**

Aplicación de principios básicos de animación como rebote, anticipación o deformación a través de ejercicios con objetos simples.

- Técnica: Animación por dibujo o digital básica.
- Materiales: Pencil2D, Krita o papel animado.
- Evaluación: Pruebas, ejercicios y problemas (S3).

Relacionado con:

- Tema 4: Principios básicos de la animación
- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística

■ **Práctica 9: Práctica 09. Introducción a una herramienta digital libre (Obligatoria)**

Familiarización con entornos digitales de animación libre. Aprendizaje de funciones básicas como capas, línea de tiempo, interpolación y exportación.

- Técnica: Manipulación digital básica.
- Materiales: Pencil2D, Krita, OpenToonz o Blender.
- Evaluación: Informe de progreso (S2).

Relacionado con:

- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística

■ **Práctica 10: Práctica 10. Proyecto breve de animación artística (Obligatoria)**

Diseño y ejecución de una animación breve, aplicando de forma personal los contenidos aprendidos con libertad técnica y conceptual.

- Técnica: Preproducción, producción y postproducción artística.
- Materiales: A elección según técnica.
- Evaluación: Trabajo final (S6) y presentación oral (S9).

Relacionado con:

- Tema 7: Ianificación y desarrollo de un proyecto de animación

■ Práctica 11: Práctica 11. Modelado y rigging básico de personaje 3D (Optativa)

Introducción al modelado 3D low-poly de una figura simple y su rigging básico en Blender para animación posterior. Esta práctica permite explorar la construcción digital de personajes con vistas a su posterior animación en entorno virtual.

- Técnica: Modelado y esqueleto básico (rigging).
- Materiales: Ordenador con Blender.
- Evaluación: Valoración final de informes y tareas (S8).

Relacionado con:

- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística

■ Práctica 12: Práctica 12. Ciclo de caminar 3D y exportación de animación (Optativa)

Realización de un ciclo de andar con personaje 3D y edición de curvas de movimiento. El alumnado experimentará con interpolación, renderizado y flujo continuo de acciones.

- Técnica: Animación digital 3D básica.
- Materiales: Blender (modo animación).
- Evaluación: Valoración final + Defensa (S8/S9).

Relacionado con:

- Tema 6: Introducción al entorno digital en la animación artística
- Tema 7: Ianificación y desarrollo de un proyecto de animación

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Clase de Teoría	M1 - Clases centradas en contenidos teóricos. El docente elabora y expone los contenidos mediante clases magistrales presenciales y/o mediante el uso de las TICs.	5.0	100.0
AF2: Seminarios y resolución de problemas	M2 - Resolución de ejercicios en el aula taller bajo la dirección del profesor. El docente elabora y realiza el seguimiento de las actividades que el estudiante tiene que realizar durante el tiempo presencial dedicado a la asignatura.	40.0	100.0
AF3: Trabajo autónomo de los estudiantes	El estudiante trabaja de forma autónoma en el aprendizaje de los contenidos impartidos.	135.0	0.0

AF4: Prácticas artísticas	M6 - Actividades del taller artístico. El docente organiza diferentes tareas teórico-prácticas que contribuyen a la búsqueda de la información para complementar la formación del estudiante. M11 - Preparación de trabajos de curso. El docente elabora las tareas teórico-prácticas que han de realizarse en la asignatura de manera presencial y no presencial.	45.0	100.0
AF6: Salidas de campo.	M10 - Salidas de trabajo de campo. El docente elabora y coordina las salidas que contienen un componente de estudio teórico o asociado a la práctica artística, como pueden ser pintura de paisaje, montaje de exposiciones, visitas a museos, etc.	0.0	100.0
Totales		225,00	

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/bellasartes/2025-26#horarios>

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
S2	Informe de progreso	<p>Participación activa y sostenida en las sesiones presenciales,</p> <p>con actitud receptiva, colaborativa y disposición al aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mantenimiento de una bitácora/cuaderno de proceso actualizado, que refleje con claridad el desarrollo del trabajo individual, la toma de decisiones y la integración de los contenidos. • Evidencia de una evolución progresiva en la comprensión y aplicación de los conceptos fundamentales de la asignatura. <p>Prácticas vinculadas: 1, 3, 5, 9</p>	10.0

RA vinculados: RA01, RA05

Competencias: CM1, CM5 · CT1, CT3, CT7

S3	Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	<p>Ejecución técnica correcta y adaptación a las especificaciones formativas de cada ejercicio.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplicación pertinente de los principios de movimiento, estructura secuencial y narrativa visual.• Capacidad para traducir conceptos temporales y cinéticos en soluciones gráficas u objetuales comprensibles y eficaces. <p>Prácticas vinculadas: 2, 4, 6, 8</p> <p>RA vinculados: RA01, RA02, RA03</p> <p>Competencias: CM1, CM2, CM3 · CT1, CT3, CT4</p>	10.0
S6	Trabajo final	<ul style="list-style-type: none">• Planificación estructurada del proyecto (idea, referentes, storyboard, ejecución técnica, cierre).• Coherencia entre concepto, proceso y resultado final.• Capacidad para integrar conocimientos técnicos, gráficos y expresivos en una propuesta personal de animación. <p>Prácticas vinculadas: 7, 10</p> <p>RA vinculados: RA03, RA04, RA05</p> <p>Competencias: CM3, CM4, CM5 · CT3, CT4, CT5, CT7</p>	40.0
S8	Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc. (individual o en grupo), Ensayos/dossiers y memorias.	<ul style="list-style-type: none">• Claridad, rigor y orden en la presentación de las prácticas y documentación complementaria.• Uso adecuado de la terminología específica del campo de la animación y del dibujo del movimiento.• Capacidad de relacionar cada práctica con los contenidos teóricos y las decisiones técnicas adoptadas. <p>Prácticas vinculadas: 1–9 (con especial atención a 2, 4, 6 y 8); 11 y 12 (optativas)</p> <p>RA vinculados: RA02, RA05</p>	30.0

S9	Exposiciones y presentación de trabajos.	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición clara, estructurada y argumentada del trabajo final, articulando discurso artístico y proceso técnico. • Uso adecuado de recursos visuales y audiovisuales para apoyar la presentación. • Capacidad de síntesis, comunicación eficaz y respuesta razonada ante observaciones del profesorado o del grupo. <p>Prácticas vinculadas: 10; 12 (optativa, si se expone)</p> <p>RA vinculados: RA04, RA05</p> <p>Competencias: CM4, CM5 · CT1, CT6</p>	10.0
----	--	--	------

9. Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/bellasartes/2025-26#exámenes>

10. Resultados del Aprendizaje

RA01. El alumnado será capaz de captar y representar gráficamente el movimiento de cuerpos, figuras y objetos mediante técnicas de dibujo gestual, secuencial y analítico. Relacionado con la CM1, CT1, CT3 y CT7

RA02. El alumnado será capaz de estructurar visualmente una acción o proceso de transformación aplicando principios narrativos, de ritmo visual y secuencialidad. Relacionado con la CM2, CT1, CT4 y CT7

RA03. El alumnado será capaz de crear una animación breve utilizando medios analógicos y digitales básicos, aplicando conceptos fundamentales de temporización, poses clave y transformación de formas.

Relacionado con la CM3, CT3, CT6 y CT7

RA04. El alumnado será capaz de concebir y desarrollar una propuesta artística que integre el movimiento como eje expresivo, valorando sus dimensiones formales, simbólicas y contextuales.

Relacionado con la CM4 , CT4, CT5 y CT7

RA05. El alumnado será capaz de documentar, argumentar y presentar sus procesos y resultados mediante esquemas, storyboard, bitácoras, visualizaciones o presentaciones orales, utilizando una

terminología adecuada. Relacionado con la CM5, CT1, CT2, CT3 y CT6

11. Bibliografía

Grupo: GRUPO 1

Bibliografía básica

- [Webster, C. \(2006\). Técnicas de animación. Madrid: Anaya Multimedia.](#)
- [Williams, R. The Animators survival kit. Ed. Faber and Faber, 2001](#)
- Aristizábal, P. (2009). La animación como expresión artística. Barcelona: Gustavo Gili.
- Williams, R. (2012). El manual del animador. Barcelona: Anaya Multimedia.
- Cohen, J. (2011). Dibujo de figura en acción. Madrid: Anaya.
- Petrovich, D. (2008). Dibujar es pensar. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria

- [Mark, Simon. \(1964-\). Storyboards: cómo dibujar el movimiento. Ediciones Omega.](#)
- [Richard, Taylor \(2004\). Enciclopedia de técnicas de animación: una guía completa. Editorial Acanto.](#)
- [Roland, H. \(2011\) Blender. Madrid: Anaya Multimedia.](#)
- [Selby, A. \(2013\). La animación. Barcelona: Blume.](#)
- Thomas, F. y Johnston, O. (1995). El Ilusionista: Los 12 principios de la animación. Madrid: Anaya Multimedia.
- Hart, C. (2005). Cómo dibujar figuras en movimiento. Barcelona: Norma Editorial.
- Salazar, R. (2020). Animación 2D: Técnicas y fundamentos para la creación de personajes. México: Trillas.
- Mark, S. (s.f.). Storyboards: cómo dibujar el movimiento. Barcelona: Ediciones Omega.
- Taylor, R. (2004). Enciclopedia de técnicas de animación: una guía completa. Barcelona: Editorial Acanto.
- Hess, R. (2011). Blender. Madrid: Anaya Multimedia.
- Selby, A. (2013). La animación. Barcelona: Blume.
- Pencil2D (<https://www.pencil2d.org>) – Software libre para animación tradicional 2D.
- • OpenToonz (<https://opentoonz.github.io>) – Herramienta de animación 2D profesional de código abierto.
- Krita (<https://krita.org/es/>) – Suite gráfica de dibujo digital con funciones de animación.
- Blender (<https://www.blender.org>) – Plataforma de animación, modelado y edición 3D.

12. Observaciones

Evaluación continua (Convocatoria de mayo)

La asignatura, de carácter anual, se desarrolla bajo el modelo de evaluación continua, conforme al Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA). Esta modalidad se basa en la realización progresiva de las actividades prácticas recogidas en esta Guía Docente, desarrolladas tanto en el trabajo presencial en el aula/taller como en el trabajo autónomo del alumnado.

La evaluación continua se articula en torno a los cinco instrumentos definidos en el apartado 8. Este sistema permite al equipo docente realizar un seguimiento constante del progreso individual y grupal, y atender posibles dificultades de aprendizaje.

Para superar la asignatura en la convocatoria ordinaria de mayo, será necesario:

- Realizar y entregar todas las prácticas obligatorias (1 a 10).
- Obtener una calificación igual o superior a 5/10 en cada uno de los instrumentos de evaluación.
- Presentar y defender públicamente el proyecto final (práctica 10), en formato físico o digital, según el tipo de producción.
- Subir todos los trabajos a través de la herramienta Tareas del Aula Virtual de la Universidad de Murcia.
- Mantener un cuaderno de proceso o bitácora visual, que será objeto de seguimiento activo por parte del equipo docente, como evidencia del desarrollo competencial, de la reflexión crítica y de la autonomía en la gestión del trabajo.

Las rúbricas de evaluación, disponibles en el Aula Virtual, recogerán los criterios e indicadores de logro aplicables a cada uno de los instrumentos.

Evaluación global (Convocatorias extraordinarias de junio y enero)

El alumnado que no supere la asignatura mediante evaluación continua podrá optar a la evaluación global en las convocatorias extraordinarias de junio o enero, conforme al calendario académico oficial y a lo establecido en el Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA).

La evaluación global consistirá en:

- La entrega del proyecto final de animación (práctica 10).
- La entrega de las prácticas obligatorias 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9, quedando excluida la práctica 1 por implicar trabajo con modelo del natural.
- La entrega del cuaderno de proceso o bitácora visual, que, al igual que en la evaluación continua, será considerado un elemento esencial para el seguimiento y valoración del desarrollo del trabajo autónomo, la gestión del aprendizaje y la reflexión crítica del estudiante.
- Una presentación pública del proyecto final, que podrá realizarse en soporte digital.

En los casos en que el estudiante no entregue una o varias de las prácticas obligatorias indicadas, o la documentación presentada (incluido el cuaderno de proceso) resulte claramente insuficiente para valorar de manera objetiva el desarrollo de las competencias previstas en la asignatura, el equipo docente podrá solicitar la realización de una actividad complementaria práctica específica, adaptada al bloque competencial no acreditado.

Esta actividad solo se activará en contextos excepcionales, entendidos como aquellas situaciones en las que, por decisión autónoma del estudiante (no justificada por causas sobrevenidas ni externas), no se haya aportado la evidencia mínima requerida para evaluar el aprendizaje. En ningún caso sustituye a las prácticas no entregadas en su totalidad, ni será aplicable a casos de abandono continuado o inactividad generalizada. Su uso queda limitado a circunstancias en las que exista un compromiso explícito del estudiante por completar los requisitos de evaluación de forma responsable y dentro de los plazos establecidos por el equipo docente.

Los estudiantes que no puedan participar en alguna actividad presencial deberán solicitarlo y justificarlo documentalmente ante el Departamento de Bellas Artes antes de la primera fecha de entrega de actividades evaluables (Instrucciones del Consejo de Departamento de 22 de julio de 2020).

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales podrán dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV - <https://www.um.es/adyv>) para recibir orientación sobre un mejor aprovechamiento de su proceso formativo y, en su caso, la adopción de medidas de equiparación y de mejora para la inclusión, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES

El artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé que "salvo en el caso de actividades definidas como obligatorias en la guía docente, si el o la estudiante no puede seguir el proceso de evaluación continua por circunstancias sobrevenidas debidamente justificadas, tendrá derecho a realizar una prueba global".

Se recuerda asimismo que el artículo 22.1 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) estipula que "el o la estudiante que se valga de conductas fraudulentas, incluida la indebida atribución de identidad o autoría, o esté en posesión de medios o instrumentos que faciliten dichas conductas, obtendrá la calificación de cero en el procedimiento de evaluación y, en su caso, podrá ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario".