



UNIVERSIDAD
DE MURCIA

1. Identificación

1.1. De la asignatura

Curso Académico	2025/2026
Titulación	MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN Y GESTIÓN ARTÍSTICA
Nombre de la asignatura	EL MOVIMIENTO EN LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPERIMENTAL
Código	4486
Curso	PRIMERO
Carácter	OPTATIVA
Número de grupos	1
Créditos ECTS	6.0
Estimación del volumen de trabajo	150.0
Organización temporal	2º Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	Español

1.2. Del profesorado: Equipo docente

RUIZ BAÑON, MARIA LUZ

Docente: **GRUPO 1**

Coordinación de los grupos: **GRUPO 1**

Coordinador de la asignatura

Categoría

PROFESOR AYUDANTE DOCTOR

Área

ESCULTURA

Departamento

BELLAS ARTES

Correo electrónico / Página web / Tutoría electrónica

marialuz.ruiz1@um.es Tutoría electrónica: **Sí**

Teléfono, horario y lugar de atención al alumnado

Duración: A **Día:** Lunes **Horario:** 09:30-10:30 **Lugar:** , Facultad de Bellas Artes B2.1.020 (Despacho 1.14 Prof. Mª Luz Ruiz Bañón)

Observaciones:
Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.14 pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es

Duración: A **Día:** Jueves **Horario:** 09:30-10:30 **Lugar:** , Facultad de Bellas Artes B2.1.020 (Despacho 1.14 Prof. Mª Luz Ruiz Bañón)

Observaciones:
Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.14 pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es

Duración: A **Día:** Martes **Horario:** 11:30-12:30 **Lugar:** , Facultad de Bellas Artes B2.1.020 (Despacho 1.14 Prof. Mª Luz Ruiz Bañón)

Observaciones:
Facultad de Bellas Artes. Despacho 1.14 pedir cita previa en marialuz.ruiz1@um.es

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

En el dinámico mundo del arte y la tecnología, la animación emerge como un campo fértil y expansivo que desafía constantemente los límites de lo posible. "El Movimiento en la Animación Artística y Experimental" es una asignatura diseñada para sumergir a los estudiantes en el estudio profundo de cómo el movimiento ha sido capturado, interpretado y transformado por artistas a lo largo de la historia hasta la era digital contemporánea.

Esta asignatura no solo explora la animación desde una perspectiva técnica, sino que también la aborda como una forma de arte capaz de contar historias, evocar emociones y provocar reflexiones. Desde los primeros experimentos de fotogramas secuenciales hasta las sofisticadas técnicas de animación en 3D y realidad virtual, los estudiantes descubrirán cómo el movimiento se convierte en un lenguaje artístico en sí mismo.

A través de un enfoque interdisciplinario, se invita a los estudiantes a examinar y experimentar con diversas técnicas y medios, desde la animación tradicional hasta las últimas innovaciones en captura de movimiento y entornos inmersivos. Se fomentará la

experimentación creativa, permitiendo a los estudiantes desarrollar su propia visión y estilo, y preparándolos para contribuir de manera significativa al campo de la animación artística y experimental.

La asignatura también pone un énfasis particular en cómo las nuevas tecnologías están redefiniendo la estética del movimiento en el arte. Los estudiantes serán equipados con el conocimiento y las habilidades necesarias para entender y participar en las conversaciones contemporáneas sobre arte digital y animación, preparándolos para ser pioneros en un campo en constante evolución.

Esta asignatura es esencial para aquellos interesados en la intersección del arte y la tecnología, ofreciendo perspectivas tanto teóricas como prácticas sobre cómo el movimiento continúa modelando el panorama artístico y cultural.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1. Incompatibilidades

No constan

3.2. Requisitos

No constan

3.3. Recomendaciones

Es recomendable poseer conocimientos básicos de Bellas Artes e Informática para maximizar las posibilidades de experimentación en la asignatura. No obstante, se recomienda y apoyan propuestas de creación y procesos de aprendizaje según el perfil de cada estudiante en el desarrollo práctico de la asignatura.

4. Competencias

4.1. Competencias básicas

- CB7: Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- CB8: Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- 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
- 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.

4.2. Competencias de la titulación

- CG1: Ser capaz de proyectar, desarrollar y gestionar un trabajo a un elevado nivel artístico.

- CG2: Definir, programar y emprender un proyecto creativo auto-dirigido y relevante.
- CG5: Saber transmitir intenciones, valores y proyectos, así como los significados de la obra/creación, a audiencias interesadas.
- E1: Conocer y aplicar de forma adecuada los materiales, instrumentos, técnicas, procedimientos y procesos aplicados al ámbito de la creación, producción, experimentación e iniciación a la investigación en el arte contemporáneo.
- E5: Producir proyectos artísticos innovadores.
- E7: Trabajar de manera autónoma y en equipo, con iniciativa y liderazgo en equipos artísticos interdisciplinarios.
- E9: Desarrollar un trabajo de iniciación a la investigación y producción artística, tanto en sus posibilidades teóricas como prácticas.
- E10: Documentar, contextualizar y promocionar la producción artística, incidiendo en un entorno sociocultural adaptado a las nuevas realidades.
- E12: Fundamentar y comunicar las intenciones, los valores y significados de la producción y la investigación artística.
- E14: Presentar, exhibir y difundir de forma innovadora proyectos artísticos mediante el uso de sistemas complejos multimedia.
- E15: Manejar las tecnologías y procedimientos avanzados adecuados a las diversas prácticas artísticas.
- E16: Aplicar las herramientas metodológicas y conceptuales al ámbito de la producción y la investigación artística.

4.3. Competencias transversales y de materia

No constan

5. Contenidos

5.1. Teoría

Tema 1: El movimiento en la animación artística y experimental: historia, estilos y fundamentos expresivos. El arte de la cuarta dimensión

Este tema introduce los conceptos fundamentales del lenguaje animado, prestando especial atención al movimiento como núcleo expresivo y técnico de la animación. A través de un recorrido histórico, se estudian los antecedentes ópticos y mecánicos que preceden al cine (linterna mágica, zootropo, praxinoscopio), así como los estilos clásicos cartoon y realista, y su evolución hasta llegar al anime. Se reflexiona sobre las diferencias formales y conceptuales entre estos estilos, y se abordan sus metodologías, estéticas y contextos socioculturales. El tema sienta las bases para comprender la animación como medio plástico, narrativo y crítico dentro del arte contemporáneo.

CONTENIDOS CLAVE:

1. ¿Qué es la animación? Definición técnica y artística. Tipos de animación: tradicional, digital 2D y 3D, stop motion, motion graphics
2. Antecedentes históricos del movimiento animado
3. Estilos visuales y lenguajes expresivos. Cartoon clásico-Estilo realista. Transiciones y mezclas entre estilos

4. El anime como fenómeno cultural y estético
5. Producción colaborativa e internacionalización

Tema 2: Técnicas de animación: herramientas, materiales y lenguajes del movimiento. Del movimiento a la animación

Este tema ofrece una panorámica completa de las principales técnicas empleadas en la producción de animación, desde los procesos tradicionales hasta los digitales. A través del análisis de materiales, dispositivos, software y formatos, se estudia cómo cada técnica condiciona el lenguaje visual y narrativo de la animación. Se abordan métodos como el dibujo sobre papel, la animación de recortes, arena, pintura, stop motion con objetos o figuras, animación digital en 2D y 3D, motion graphics y técnicas híbridas. La asignatura pone énfasis en la relación entre medio, gesto y resultado visual, fomentando una mirada crítica y creativa hacia la elección de procedimientos en función del proyecto artístico.

CONTENIDOS CLAVE:

1. Introducción a las técnicas de animación
2. Técnicas analógicas
3. Técnicas digitales
4. Aspectos técnicos y expresivos
5. Referencias visuales y ejemplos

Tema 3: Animación figurativa y animación abstracta: historia, pioneros y exploraciones contemporáneas

Este tema analiza la evolución de la animación abstracta desde sus orígenes en las vanguardias europeas de principios del siglo XX hasta su desarrollo en instalaciones digitales contemporáneas. Se estudian las aportaciones de figuras clave como Walter Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, Marcel Duchamp y Len Lye, así como la transición hacia prácticas tecnológicas innovadoras con artistas como Norman McLaren, John Whitney, Larry Cuba, Ryoji Ikeda y Robert Seidel. A través del estudio de sus obras, se reflexiona sobre la relación entre imagen en movimiento, música, geometría, espiritualidad y percepción, subrayando el potencial expresivo y sensorial de la animación no narrativa.

CONTENIDOS CLAVE:

1. Orígenes del cine abstracto
2. Pioneros del cine abstracto (1920s–1940s)
3. Expansión y experimentación técnica
4. Exploraciones del cuerpo, la percepción y la materia
5. Revolución digital y motion graphics
6. Animación abstracta contemporánea

Tema 4: Aspectos técnicos fundamentales de la edición de video no lineal y la masterización de video digital: procesos técnicos y expresivos en la creación audiovisual

Este tema proporciona una visión integral de los procesos de postproducción audiovisual en el contexto artístico contemporáneo. A través de la edición no lineal (NLE), se abordan herramientas de montaje, corrección de color, composición por capas y diseño sonoro, esenciales para estructurar narrativas visuales complejas. Asimismo, se analiza el flujo de trabajo técnico, desde la

ingestión hasta la exportación fina, y las particularidades de la masterización, considerando los formatos de salida, la accesibilidad y la distribución en múltiples plataformas. Se presta especial atención al papel creativo de la edición como forma de construcción del sentido y ritmo en la animación artística y experimental.

CONTENIDOS CLAVE:

1. Introducción a la edición no lineal (NLE)
2. Herramientas básicas de edición de imagen
3. Edición y diseño de sonido
4. Workflow técnico y pipeline de producción
5. Masterización y procesamiento final
6. Formatos de exportación y distribución

Tema 5: Animación artística contemporánea: del objeto inmersivo a la narración crítica. Análisis de animadores de primera fila.

Este tema explora cómo la animación contemporánea trasciende los límites del cine para integrarse en prácticas artísticas diversas como la instalación, el arte digital, el arte sonoro y la performance. A través del análisis de artistas de primera línea como William Kentridge, Jennifer Steinkamp, Tony Oursler, Ryoji Ikeda, Nalini Malani, TeamLab, entre otros, se aborda cómo la animación se convierte en un medio para la inmersión sensorial, la reflexión política y social, y la exploración de nuevas formas narrativas. Se estudian obras que combinan animación con escultura, proyección, IA, música o interactividad, planteando un enfoque expandido y crítico del arte animado.

CONTENIDOS CLAVE:

Introducción al arte animado contemporáneo Artistas y obras destacadas

Temas transversales Tiempo, duración y narrativa fragmentada

Género, memoria y migración

Estética de datos, inteligencia artificial y vigilancia

Estética de internet, sátira social y cultura pop

Nuevos formatos y lenguajes

Tema 6: Principios de la animación. El diseño de la animación.

Este tema introduce los principios fundamentales que rigen el movimiento en la animación tradicional y digital. A través de conceptos como la anticipación, el timing, el arco, el squash and stretch o la acción secundaria, se analizan las herramientas expresivas que permiten dotar de vida, peso, intención y credibilidad a los personajes animados. El estudio de estos principios es esencial para comprender cómo se construye una animación efectiva desde el punto de vista técnico y narrativo.

5.2. Prácticas

■ Práctica 1: P1.Trabajo. ANÁLISIS CONCEPTUAL SOBRE MATERIA

Denominación: **P1 COMENTARIO DE TEXTO**

Carácter: **OBLIGATORIA**

Tipo de evaluación: **PARCIAL**

Material: **Ordenador personal con procesador de texto**

Entrega: **Archivo PDF en su correspondiente Tarea del Aula Virtual**

Descripción: Analizar y reflexionar sobre los aspectos conceptuales y técnicos de una película a determinar identificando los recursos visuales innovadores, su relación con la narrativa y las referencias estilísticas utilizadas en la película.

Criterios de Evaluación:

1. **Profundidad del análisis conceptual** (40%)
2. **Precisión y rigor en el análisis técnico** (30%)
3. **Uso de referencias y justificación de ideas** (20%)
4. **Presentación y creatividad** (10%)

*Se aportarán más datos sobre la práctica en la tarea que se genere en el Aula Virtual

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en la animación artística y experimental: historia, estilos y fundamentos expresivos. El arte de la cuarta dimensión
- Tema 2: Técnicas de animación: herramientas, materiales y lenguajes del movimiento. Del movimiento a la animación
- Tema 5: Animación artística contemporánea: del objeto inmersivo a la narración crítica. Análisis de animadores de primera fila.
- Tema 6: Principios de la animación. El diseño de la animación.

■ **Práctica 2: P2.Ejercicio. PROPUESTA**

Denominación: **P2 PROPUESTA SOBRE EL PROYECTO A REALIZAR**

Carácter: **OBLIGATORIA**

Tipo de evaluación: **PARCIAL**

Material: **Ordenador**

Entrega: pdf subido la **Tarea del Aula Virtual**

Descripción: **Realización de una breve descripción de la propuesta de proyecto con contenido de texto e imágenes y referencias elegidas por el estudiante, ya sean obras, tendencias o artistas**

*Se aportarán más datos sobre la práctica en la tarea que se genere en el Aula Virtual

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en la animación artística y experimental: historia, estilos y fundamentos expresivos. El arte de la cuarta dimensión
- Tema 2: Técnicas de animación: herramientas, materiales y lenguajes del movimiento. Del movimiento a la animación
- Tema 6: Principios de la animación. El diseño de la animación.

■ **Práctica 3: TF. TAREAS DEL TRABAJO FINAL**

Denominación: **TF PROYECTO FINAL**

Carácter: **OBLIGATORIA**

Tipo de evaluación: **PARCIAL**

Material: **Técnica Libre y adaptada a las necesidades expresivas y recursos del estudiante**

Entrega: **Archivo MP4 (h264) en su correspondiente Tarea del Aula Virtual**

Descripción: Los estudiantes podrán elegir el trabajo final a desarrollar: la animación de un proyecto conjunto en grupo o de un proyecto libre individual

A / Proyecto de proyecto conjunto Estimación de una participación individual en una duración mínima de 2 minutos, créditos incluidos Material a presentar: TD01 / Idea a transmitir; TF02 / Descripción de las escenas a animar y estudio gráfico si fuera necesario (storyboard); TF03 / Secuencias de animación; TF04 / Memoria del diseño y producción del proyecto realizado; TF05 / Autoevaluación y coevaluación del proyecto

B / Proyecto de animación individual de temática y género libre cuyo diseño debe atenerse a una justificación razonada Estimación de una participación individual en una duración mínima de 2 minutos, créditos incluidos Material a presentar: TD01 / Sinopsis y guion literario; TF02 / Storyboard y Diseños finales; TF03 / Proyecto de animación; TF04 / Memoria del diseño y producción del proyecto realizado; TF05 / Autoevaluación

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en la animación artística y experimental: historia, estilos y fundamentos expresivos. El arte de la cuarta dimensión
- Tema 2: Técnicas de animación: herramientas, materiales y lenguajes del movimiento. Del movimiento a la animación
- Tema 3: Animación figurativa y animación abstracta: historia, pioneros y exploraciones contemporáneas
- Tema 4: Aspectos técnicos fundamentales de la edición de video no lineal y la masterización de video digital: procesos técnicos y expresivos en la creación audiovisual
- Tema 5: Animación artística contemporánea: del objeto inmersivo a la narración crítica. Análisis de animadores de primera fila.
- Tema 6: Principios de la animación. El diseño de la animación.

■ **Práctica 4: TF. EXPOSICIÓN DE PROYECTO**

Denominación: **TF PROYECTO FINAL**

Carácter: **OBLIGATORIA**

Tipo de evaluación: **PARCIAL**

Material: **Presentación sobre los contenidos a mostrar**

Entrega: **Presentación oral ante la clase del trabajo realizado**

Relacionado con:

- Tema 1: El movimiento en la animación artística y experimental: historia, estilos y fundamentos expresivos. El arte de la cuarta dimensión
- Tema 2: Técnicas de animación: herramientas, materiales y lenguajes del movimiento. Del movimiento a la animación
- Tema 3: Animación figurativa y animación abstracta: historia, pioneros y exploraciones contemporáneas
- Tema 4: Aspectos técnicos fundamentales de la edición de video no lineal y la masterización de video digital: procesos técnicos y expresivos en la creación audiovisual
- Tema 5: Animación artística contemporánea: del objeto inmersivo a la narración crítica. Análisis de animadores de primera fila.

- Tema 6: Principios de la animación. El diseño de la animación.

■ Práctica 5: Práctica 0: Introducción al movimiento y a la animación (VOLUNTARIA)

Denominación: **P0 PRÁCTICA ARTÍSTICA**

Carácter: **VOLUNTARIA**

Material: **Ordenador personal con procesador de texto**

Entrega: **Archivo PDF en su correspondiente Tarea del Aula Virtual**

Descripción: **Contar una pequeña historia o hacer un breve anuncio con animación STOP-MOTION. En el briefing tenéis que cumplir condiciones determinadas por el profesor**

*Se aportarán más datos sobre la práctica en la tarea que se genere en el Aula Virtual

6. Actividades Formativas

Actividad Formativa	Metodología	Horas	Presencialidad
AF1: Actividades dirigidas: actividades de enseñanza-aprendizaje presenciales en el aula, lideradas por el profesor y que se desarrollan en grupo. Responden a una programación horaria determinada que requiere la dirección presencial de un docente y que se desarrollan en grupo.	MD1: Clases centradas en contenidos teóricos. Actividades de enseñanza-aprendizaje presenciales en el aula, lideradas por el profesor y que se desarrollan en grupo. Responden a una programación horaria determinada que requiere la dirección presencial de un docente y que se desarrollan en grupo.	15.0	100.0
AF2: Actividades supervisadas: actividades de enseñanza-aprendizaje que, aunque se pueden desarrollar de manera autónoma dentro o fuera del aula, requieren la supervisión y seguimiento, más o menos puntual, de un docente.	MD3: Seminarios impartidos para grupos reducidos. MD4: Tutorías programadas MD5: Trabajo de estudio y taller	42.0	100.0
AF3: Actividades autónomas: son actividades en las que el estudiante se organiza el tiempo y el esfuerzo de forma autónoma, ya sea individualmente o en grupo.	Actividades a realizar por el alumnado de forma autónoma para la consecución de tareas proyectadas en clase, complementando el trabajo realizado en las clases teóricas y los seminarios.	90.0	0.0
AF4: Actividades proyectuales: Proyectos finales de asignatura en las que se desarrollan competencias de la materia, asociadas a trabajos personales o grupales. Este tipo de actividad puede superponerse con actividades autónomas o supervisadas.	MD5: Trabajo de estudio y taller orientado a un proyecto de producción. Estas actividades se llevarán a término para valorar el grado de consecución de los objetivos y de las competencias por parte del estudiante. Son actividades donde el resultado de las mismas puede ser evaluado y cualificado, ya sea dentro de un sistema de evaluación continuada, ya sea mediante pruebas formales al final de un período.	3.0	100.0

7. Horario de la asignatura

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

8. Sistemas de Evaluación

Identificador	Denominación del instrumento de evaluación	Criterios de Valoración	Ponderación
S1	Informe de progreso	Valoración de la participación y asistencia del alumno en las clases, además de su evolución en el aprendizaje de las competencias de la misma • Asistencia a las sesiones prácticas obligatorias. • Participación e implicación en las actividades dirigidas y supervisadas. • Puntualidad en la entrega de las prácticas y las tareas.	5.0
S2	Pruebas, ejercicios y problemas de proceso	Valoración de las prácticas conceptuales y experimentales relacionadas con las unidades temáticas Creatividad en las diferentes actividades que se proponen Capacidad crítica y autocrítica Adecuación a los contenidos de la asignatura Compromiso y participación en las actividades grupales (si procede) Claridad expositiva *ver rúbrica en la carpeta del AV denominada RÚBRICA.	45.0
S3	Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc. (individual o en grupo)	Proyección de la investigación teórica previa en el trabajo artístico Dominio y precisión para su formulación Presentación del trabajo Capacidad de análisis	20.0
S7	Exposiciones y presentación de trabajos.	Valoración de la exposición de los tareas y proyecto final, y de la autoevaluación del estudiante • Estética de la presentación.	30.0

- Expresión oral: claridad expositiva, estructuración de las ideas, utilización de un vocabulario adecuado.
- Dominio de los contenidos.
- Capacidad para comunicar.
- Dominio del lenguaje corporal
- Trabajo grupal (si procede)

9. Fechas de exámenes

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

10. Resultados del Aprendizaje

RA1 Elaborar un diagnóstico entorno al cine de animación atendiendo a su práctica e identificando sus características de construcción y lenguaje

RA2 Aplicar los fundamentos del movimiento en la animación en una unidad visual básica

RA3 Elaborar una respuesta plástica que responda al enfoque estilístico desde el diseño de la animación como creación de una unidad básica con lenguaje y significado propio

RA4 Planificar el proceso de producción de un proyecto de animación como flujo de trabajo que consolida una narración imaginada en un lenguaje plástico con mensaje propio

RA5 Comprender los diferentes procesos creativos que expanden las posibilidades de creación animada a través de un uso personal y personalizado de técnicas y procesos orgánicos de producción

RA6 Aplicar los aspectos técnicos básicos en la elaboración de un proyecto de animación en video digital

RA7 Gestionar la creación de un proyecto de animación con sentido crítico y fundamentado en los criterios técnicos de producción y de creación artística

11. Bibliografía

Grupo: GRUPO 1

Bibliografía básica

- [Candel, J. M. \(2005\) Arte y Técnica de los dibujos animados. Murcia. Dirección General de Cultura CARM](#)
- [Halas, J.; Whitaker, H. \(2009\). Timing for animation. CRC Press](#)
- [Williams, R. \(2001\). The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical computer, games, stop motion and Internet animators. London. Ed. Faber and Faber.](#)

Bibliografía complementaria

- [Blair, P. \(1994 \). Cartoon animation. Laguna Hill : Walter Foster.](#)
- [Costa, Jordi. \(2010\). Películas clave del cine de animación. barcelona: Ediciones Robin cook.](#)
- [Webster, C. \(2006\) Técnicas de Animación. Madrid ed. Anaya](#)

12. Observaciones

EVALUACIÓN

La asignatura EL MOVIMIENTO EN LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPERIMENTAL se rige por el [REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE ESTUDIANTES \(REVA\)](#)(Aprobado en sesión de Consejo de Gobierno de 25 de octubre de 2019)
<https://sedeumes/sede/normativa/reglamento-de-convocatoria-evaluacion-y-actas-2011-aplicable-a-gradados-y-masteres-/pdf/80pdf>

Todas las prácticas de la asignatura tienen carácter obligatorio según indicaciones, y tal y como el artículo 8.6 del Reglamento de Evaluación de Estudiantes (REVA) prevé: " 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", y Art 9.2 "Salvo que la naturaleza de la prueba lo impida, a aquel o aquella estudiante que acredite debidamente su imposibilidad de participación en una determinada prueba, y a criterio del departamento, se le ofrecerá la posibilidad de efectuar actividades que suplan la prueba establecida". Será necesario solicitar y justificar documentalmente, con antelación a la primera fecha de entrega de actividades evaluables las circunstancias que acreditan la necesidad de prueba global o entregas alternativas. La misma se realizará a la vez que el examen de la evaluación ordinaria.

Se realizará una evaluación continua que contemple tanto el contenido teórico como el práctico a través del seguimiento de trabajo presencial y no presencial. Para ello, se efectuará un seguimiento constante de la evolución del alumno para poder corregir las dificultades de aprendizaje que se observen a través de la exposición de proyectos y resultados. La evaluación tendrá en cuenta la adquisición de competencias por parte del alumno. Al finalizar cada bloque o tema se realizarán Actividades Dirigidas para evaluar las competencias adquiridas en las mismas. Las fechas de entrega y características de las prácticas serán planteadas en las Tareas publicadas en el aula virtual.

TODAS LAS ACTIVIDADES DIRIGIDAS serán entregadas a través de la herramienta TAREAS NO se aceptarán tareas fuera de plazo.

No se podrá entregar un mismo trabajo a dos asignaturas, lo que no implica que no se pueda abordar la misma temática desde series, piezas, proyectos o planteamientos diferentes.

Los estudiantes deberán aprobar con una calificación de, al menos, cinco puntos, tanto la parte práctica (P2, P3 + proyecto) como los comentarios de texto, para superar la asignatura.

En el caso de que, tras la participación activa en clase durante el curso, la realización de las actividades propuestas y la calificación obtenida en los exámenes no fuese suficiente para superar la materia en la convocatoria de junio, el alumno deberá entregar los trabajos del curso y realizar el examen teórico o práctico correspondiente en la convocatoria de julio, conservando las notas obtenidas en los trabajos o en la parte teórica si así lo deseara. Con objeto de reforzar la solidez de las calificaciones así como la justa y equitativa evaluación de los alumnos, todos los trabajos y actividades prácticas, serán evaluados por ambos profesores independientemente del grupo que impartan, dejando la evaluación presencial, actitudinal y de conocimientos como propia de cada docente con su grupo.

EXAMEN GLOBAL

Convocatorias ordinaria

La asignatura EL MOVIMIENTO EN LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPERIMENTAL se compone de un sistema de evaluación continua diseñado para que los alumnos puedan demostrar la adquisición de competencias y resultados de aprendizaje durante el proceso de formación mediante distintas tareas teóricas y prácticas que completan la evaluación del estudiante.

En caso de que la media del estudiante no supere el 5 sobre 10, la asignatura deberá superarse mediante un examen tipo test de evaluación global que evalúa los distintos contenidos teórico-prácticos de la asignatura y que se convocará en los períodos de exámenes ordinarios. Al examen global también podrán presentarse alumnos de segunda matrícula en adelante que hayan cursado la asignatura en curso anteriores.

Convocatorias extraordinarias

En las convocatorias globales, el 10% de la calificación extraído del Informe de Progreso (SE01) no podrá aplicarse, por lo que ese porcentaje pasará a incrementar el apartado correspondiente a la evolución global de los trabajos, así como a la correcta documentación y presentación de los mismos. En todo caso deberá entregar todas las prácticas propuestas de carácter obligatorio.

Con el fin de conservar todas las actividades evaluables durante dos años, tal como indica el REVA, los estudiantes subirán al espacio del AV de la asignatura a Tareas en formato digital todas las evidencias de sus trabajos. De no entregar a través de tareas las prácticas y no haber evidencias de las mismas no se calificarán y aparecerá como no presentado.

COMUNICACIÓN OFICIAL entre docentes y estudiantes

La herramienta de comunicación oficial entre el profesor y los estudiantes es el Aula Virtual (AV). El alumno dispondrá de toda la documentación relativa a la asignatura en dicho entorno, no facilitándose por los docentes fotocopias de apuntes. A través de dicha herramienta se informará a los alumnos de fechas relativas a exámenes y convocatorias, así como cualquier información de relacionada con la asignatura y de interés para el alumnado. Los docentes recomiendan la consulta del AV con asiduidad y siempre antes de cada clase.

PLANIFICACIÓN

En el Aula Virtual de la asignatura el estudiantado tendrá a su disposición un cronograma (sección Recursos) que irá actualizándose en función de los imprevistos que vayan surgiendo y de la dinámica del grupo.

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".