

Nombre de la Titulación: Bellas Artes

Coordinador/a: Francisco López Alonso.

Código de Plan: 278

Código de la Asignatura: 25141. Animación 2 y 3D

Adaptaciones en el programa (revisión y adaptación de los contenidos de la asignatura)

No se altera ni modifica este apartado

Adaptaciones en la metodología docente (clases online, videos grabados ...)

Esta asignatura presenta diferentes estrategias metodológicas para desarrollar las diferentes competencias asignadas, objetivos y contenidos.

Se podrán utilizar las siguientes metodologías:

- Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las correspondientes demostraciones.
- Aprendizaje basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el estudiante.
- Desarrollo de proyectos por parte del estudiante, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
- Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al estudiante con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

En función de la necesidad de adaptar la docencia a las circunstancias en cada momento, el modelo metodológico formativo se ajustará tanto a situaciones de docencia presencial como a situaciones de docencia no presencial. En esta segunda situación el modelo metodológico formativo será en línea y compartirá la no presencialidad con modelos de formación a distancia. Así bien, se centrará en metodologías basadas en el uso de las TIC. Para ello, se podrán utilizar plataformas y gestores virtuales de aprendizaje, así como recursos y herramientas digitales, que permitirán la realización de:

- Sesiones on-line de exposición oral sincrónica y/o asincrónica.
- Materiales teóricos y prácticos en formato online (Moodle).
- Trabajos grupales y/o individuales.
- Presentación y debate on-line de trabajos.
- Pruebas de evaluación o auto-evaluación on-line.
- Seguimiento y tutorización virtual.

Adaptaciones en la evaluación

Se corresponde en cada guía docente vigente con el apartado 3. "Evaluación"

Modificación de criterios de evaluación. Ya que la asignatura de Animación 2 y 3D, tiene un alto índice de desarrollo de actividades prácticas de trabajo con programas informáticos específicos, se modifican parcialmente los criterios de evaluación publicados en la guía docente.

Sistema de evaluación continua

1. Ejercicio de experimentación. Primera aproximación al entorno de la animación. (5% de la nota final).
2. Estudio teórico de obras artísticas dentro del campo de la animación, análisis de movimiento e investigación del modo de ejecución. Se valora la defensa del mismo (5% de la nota final).
3. Ejercicios básicos de corta duración realizados íntegramente en clase para la asimilación de conceptos específicos de la materia, comprensión del software y consideraciones especiales del diseño web frente al diseño gráfico tradicional (40% de la nota final).
4. Ejercicio de larga duración a modo de proyecto. Desarrollado en clase o en casa, supervisado y tutorizado que podrá ser individual o de equipo. Proyecto final de libre técnica y tema en el que el alumno aplicará los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura (50% de la nota final).

Los estudiantes que no alcancen las competencias formuladas a través de la evaluación continua, podrán realizar una prueba de suficiencia, al final del curso, sobre los contenidos desarrollados en la asignatura.

Por causa sanitaria o en la que la docencia deba desarrollarse en formato online, se mantiene la estructura y pesos porcentuales asignados anteriormente y la evaluación continua se garantizará mediante:

- Entrega semanal de bocetos y/o trabajos en la plataforma de la asignatura, atendiendo a los plazos y al formato de presentación indicados en la tarea, y utilizando el registro de presentación de la plataforma.
- Se podrá realizar un seguimiento asistencial de las clases online en modo sincrónico o asincrónico a través de las gráficas y estadísticas de las plataformas, así como mediante pruebas de evaluación a través de TIC.
- El seguimiento del estudiante mediante la tutorización así como la evaluación continua cualitativa se podrá realizar por cualquier medio tecnológico oficial de la Universidad de Zaragoza: correo electrónico o plataformas educativas.
- Las muestras de asistencia corresponderán al conjunto nombrado anteriormente: mediante gráficas/datos asistenciales, pruebas online, la entrega puntual y la tutorización.

Prueba global. Primera y segunda convocatoria

El estudiante que no opte por la evaluación continua o que no supere la asignatura por este procedimiento o que quisiera mejorar su calificación tendrá derecho a

presentarse a la prueba global, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global consistirá en:

1. Proyecto realizado fuera del aula (50% de la nota final). Dicho proyecto que coincide con el punto 4 en la modalidad de evaluación continua, será desarrollado con anterioridad y deberá presentarse y defenderse el día de la prueba global.
2. Examen teórico-práctico en el aula (50% de la nota final). Se desarrollará íntegramente en el aula y coincide con los puntos 1,2 y 3 en la modalidad de evaluación continua..

Se añade:

Por causa sanitaria o en la que la docencia deba desarrollarse en formato online; la evaluación mediante prueba global cada apartado de la prueba global se desarrollará de la siguiente forma:

1. Se realizará un proyecto personal similar al planteado en el punto 4 de modalidad evaluación continua, realizado con los programas informáticos utilizados durante el curso. (Éstos podrán ser solicitados al SICUZ de la UZ en caso de que el estudiante no disponga de ellos) En caso de no ser posible por dificultades tecnológicas se resolverán mediante programas similares de software libre facilitados en la plataforma de la Universidad de Zaragoza.
2. El examen teórico-práctico se planteará como prueba escrita u oral, si el profesor de la asignatura lo considera necesario y se podrá combinar con una prueba práctica (sincrónica o asincrónica) con los programas software de en la asignatura o similares. La prueba se grabará mediante las plataformas oficiales de la Universidad de Zaragoza o a través de mecanismos de control que garanticen la evaluación.