

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		ESTUDIOS SUPERIORES DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		4º			
ASIGNATURA		INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN			
PROFESOR/A		MARTA MURILLO MEDRANO JUAN RAMÓN CARNEROS PARDO			
DPTO.	Comunicación Gráfica y Audiovisual				
TIPO	OBLIGATORIA		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	PRIMER SEMESTRE	HORAS SEMANALES	5 h	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150 h	HORAS PRESENCIALES	90 h	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	60 h

### INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La animación es la recreación del movimiento fotograma a fotograma. Se suele decir que “no es tanto el dibujo en movimiento sino el movimiento dibujado”. Sin olvidar, claro, todas las técnicas de animación que no tienen que ver con el dibujo.

En esta asignatura se tratará de entender cómo se genera una producción de animación, desde que se tiene la idea hasta el resultado final. Se remarcará el carácter normalmente colaborativo que tiene, muy organizado y especializado, aunque trataremos del mismo modo de ofrecer las herramientas para poder conseguir una animación a través del trabajo individualizado.

La asignatura se sitúa en el cuarto curso de los Estudios Superiores.

Esta programación toma como referencia el siguiente marco legislativo:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA).
- Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía
- Decreto 91/2023 del 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño - Proyecto Educativo de la Escuela de Arte San Telmo.

## OBJETIVOS

El objetivo fundamental de la asignatura va a ser entender todo el proceso de la animación en su conjunto, desde la idea primera hasta la realización final. Incidiendo como hemos dicho en su carácter colectivo y especializado, y por la tanto su naturaleza compleja y multidireccional.

Del mismo modo incidiremos en todo el trabajo, la paciencia y esfuerzo que lleva detrás, siendo una de las disciplinas artísticas menos proclives a la improvisación.

Prestaremos importancia que tiene a la creación de personajes, como vehículos y motores de la parte narrativa de la animación (en sus vertientes de acción y expresión) aunque la mayor parte del tiempo la dedicaremos a conocer la organización y realización de un producto de animación, así como la teoría sobre la que se va a sustentar cualquiera de ellos. Para ello nos acercaremos igualmente a los softwares básicos que nos permitan el conocimiento y desarrollo de las mismas.

- 1º. Comprender la evolución y el origen de la imagen en movimiento.
- 2º. Entender todo el proceso de la animación en su conjunto, desde la idea primera hasta la realización final.
- 3º. Explorar las posibilidades expresivas y artísticas de la narración audiovisual y aplicarlas en la realización de piezas de animación.
- 4º. Manejar la técnica y la tecnología básica de realización de piezas de animación a través del manejo de técnicas manuales y programas que permitan la creación y manipulación de imagen y sonido.
- 5º. Analizar y valorar productos de animación y emitir un juicio crítico argumentado acerca de las realizaciones propias y ajenas.
- 6º. Desarrollar la capacidad de comunicación, la inventiva y expresividad personales.
- 7º. Aplicar estos principios de animación a proyectos de diseño gráfico.
- 8º. Utilizar adecuadamente la terminología propia de la asignatura.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Para tratar de que el alumnado capte esa amplia visión del mundo de la animación, y de cara a una aplicación práctica del mismo, dividiremos los resultados finales fundamentalmente en dos:

- Una serie de ejercicios prácticos cortos, donde desarrollaremos diferentes técnicas, herramientas y aplicaciones, para que ese conocimiento sea lo más amplio posible.
- Una vez desarrollados estos ejercicios, planteamos como resultado final del aprendizaje la realización de una pieza de animación que resuma y afiance los conocimientos adquiridos, y que de alguna manera también profundice en aquella parte de lo visto en la que el alumnado pudiera sentirse más cómodo o cómoda a la hora de desarrollarlo.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT1. - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.  
CT2.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.  
CT3.–Solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo que se realiza.  
CT4.– Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG1.- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.  
CG2. - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.  
CG4.- Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE1. - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.  
CE2.- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.  
CE3.- Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.  
CE4.–Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

## CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

### PRIMER SEMESTRE

#### Unidad 01.

Los orígenes de la animación. Juguetes ópticos. Tendencias y modas de aplicación en la industria audiovisual y del diseño. (1 semana)

#### Unidad 02.

La creación de personajes. (2 semanas)

La importancia narrativa del personaje en el mundo de la animación. Acción y expresión: El cuerpo y el rostro como vehículos expresivos.

Ejercicio: Creación de personajes y fondos. Animar según los principios de animación.

Acción pequeña (gesto)

#### Unidad 03.

Organización de un proyecto de animación. (1 semana) + (ejercicio 4 semanas) El proyecto de animación. Idea. Guión Literario y Técnico. El Storyboard. Animatic. Layout.

#### Unidad 04.

Teoría de la Animación. Definición de Animación y Técnicas. (2 semanas)+ (ejercicio 2 semanas) Por técnica. Por número de fotogramas. Planificación. Principios de la animación. Stop Motion. Rotoscopia.

Unidad 5.

La animación digital. (1 semana)

Procedimientos digitales de animación. Software y dispositivos adecuados para la animación. Principios de la animación digital. Los fotogramas clave y el rigging.

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El proceso enseñanza-aprendizaje será:

- De carácter secuencial, progresivo. Partirá de los conceptos más generales hacia los más particulares, facilitando la asimilación de conocimientos.
- Personalizado. En la estrategia metodológica a seguir, se tendrá en cuenta el nivel de desarrollo del grupo y de cada alumno/a en particular. De sus conocimientos, motivaciones y habilidades previas.
- Significativo. El alumno/a construye sus propios conocimientos. El aprendizaje se concibe como un proceso impulsado y mediatizado, por el cual el alumnado construye y asimila nuevos conocimientos y significados, modificando y reordenando los que se poseían con anterioridad. Interioriza las diferentes experiencias y estrategias que le hacen profundizar y desarrollar sus conocimientos.
- Funcional. Donde los conocimientos tengan una aplicación en la resolución de problemas específicos relacionados con la actividad profesional. Se pretende que construyan herramientas con las que poder trabajar.
- Combinación del aprendizaje por descubrimiento guiado y el aprendizaje autónomo. Esto es, el alumnado recibirá materiales previamente organizados por la persona encargada del módulo, propuestas de actividades sobre esos materiales y propuestas de actividades de investigación.
  - ABP. Uso de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos. Trabajaremos por proyectos, integrando conocimientos de diferentes unidades.

Lxs docentes se comunicarán, además de presencialmente, por la plataforma Classroom con los alumnos y alumnas, para enviar apuntes u otro tipo de material didáctico, y, donde alojar todos los apuntes y trabajos, el planteamiento de los ejercicios propuestos, los grupos para su realización, fechas de entrega, cambios de horarios en la planificación interna del módulo, etc..

Además se adjuntarán enlaces, artículos o textos de interés sobre la unidad didáctica que se esté tratando, sobre medios audiovisuales y arte en general y otras noticias relacionadas, como

conferencias o concursos, serán enlazados en la aplicación donde el alumnado cuenta con una colección de este módulo donde pueda completar la información sobre el desarrollo de las unidades didácticas.

En resumen:

1. Lxs docentes facilitaran del aprendizaje del alumnado, ayudando a llegar a conclusiones y guiando la línea de sus investigaciones, dando libertad para que pueda desarrollar su creatividad, su curiosidad y su capacidad de reflexión.
2. El alumnado será el protagonista de sus aprendizajes. Se favorecerá aquellas dinámicas en las que el alumnado aprenda por sí mismo, trabaje en equipo y utilice los métodos de investigación apropiados.
3. La metodología docente se deberá adaptar a los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, aunque fomentando igualmente la eficiencia y disposición ágil en las tareas prácticas.
4. Se facilitará al alumnado la posibilidad de hacer trabajos interdisciplinares que impliquen a uno o varios módulos e incluso departamentos de coordinación didáctica.
5. Se incluirán actividades que desarrollen las competencias en comunicación escrita y oral.
6. Se propiciará la creación de un ambiente de respeto mutuo que favorezca la interacción entre profesorado y alumnado y con el alumnado entre sí.
7. Se procurará una organización del espacio y una organización de los materiales de modo que el alumnado se acostumbre a trabajar en un ambiente organizado que facilite el aprendizaje.
8. Las tecnologías de la información y la comunicación se utilizarán de manera habitual. Es otro de los factores claves para configurar un planteamiento metodológico eficaz y moderno.
9. Se garantizará la coordinación del equipo docente con objeto de atender a los fines propios del ciclo para la adecuación de contenidos evitando reiteraciones o carencias en los contenidos, así como una correcta organización de materiales y espacios.

#### AGRUPAMIENTOS

En este curso, en la asignatura Introducción a la Animación, se potenciará del mismo modo el trabajo colectivo como individual en esta materia. Para ello se planificarán ejercicios que deban ser ejecutados en equipo y llevados a cabo por un grupo determinado de personas, así como otro tipo de proyectos más personales e individualizados.

#### TIPO DE ACTIVIDADES

1. **Actividades de iniciación:** Diseñadas para evaluar la situación de partida del alumnado y

generar interés y motivación por el contenido del proyecto. Se indaga sobre los conocimientos del alumnado en torno al tema a partir de una batería de preguntas o alguna otra actividad: simulacro de concurso, tormenta de ideas, proyección de imágenes, etc.

2. **Exposiciones** sobre el tema en cuestión. Estas exposiciones tomarán como punto de partida la investigación de los conocimientos previos del alumnado, y se basarán en una actitud dialogante, en la que el alumnado pueda aportar a la profesora para colaborar en el discurso. Estas exposiciones, de material de elaboración propia por parte del docente, tendrán a menudo un soporte en apuntes en forma de pdf digital, para su posterior repaso por parte de los alumnos y alumnas, ya que aquí se centran los contenidos mínimos establecidos.

3. **Actividades de adquisición de nuevos contenidos** de tipo investigador, para tocar aspectos no tratados y que pueden tener importancia a pesar de no ser los considerados básicos en él. Es además importante por el desarrollo de la actitud investigadora. Se realiza de manera individual o mediante el trabajo en grupo y la exposición posterior a la clase, obteniendo conclusiones que sirvan para profundizar en el tema.

4. **Actividades procedimentales de desarrollo**, para poner en relación las exposiciones con la capacidad técnica y creativa del alumnado. Pueden ser una o varias dependiendo de la complejidad, y se realizan individualmente, en parejas o en pequeños grupos.

5. **Actividad de autoevaluación**. Corrección en común de las actividades mediante exposición oral por parte de los alumnos y alumnas. Comparación con los resultados obtenidos. 6. **Actividades de ampliación y refuerzo**.

## EVALUACIÓN

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### CRITERIOS TRANSVERSALES

- 1.- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 2.- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- 3.- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- 5.- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 6.- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 8.- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

#### CRITERIOS GENERALES

- 2.- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- 5.- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 10.- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- 15.- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- 18.- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los

objetivos previstos.

#### CRITERIOS ESPECÍFICOS

- 1.—Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
- 4.—Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
- 11.- Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- 12.—Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
- 13.- Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

#### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

##### PRINCIPIOS GENERALES

La evaluación de esta asignatura se concibe y practica atendiendo a los siguientes principios generales:

- Atención individualizada a la evolución de cada alumno/a, así como a su situación inicial y particularidades.
- Evaluación cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
- Función orientadora de la evaluación, dado que aporta al alumno o alumna la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Carácter continuo de la evaluación, ya que atiende al aprendizaje como proceso.

##### MODALIDADES

- Evaluación inicial. Proporciona una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y características personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada.
- Evaluación formativa. Concede importancia a la evolución a lo largo del proceso, confirmando una visión de las dificultades y progresos de cada caso.
- Evaluación sumativa. Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada período formativo y la consecución de los objetivos.

Así mismo, y de forma opcional, se contempla en este proceso evaluativo la posibilidad de introducir elementos de autoevaluación y coevaluación que impliquen al alumnado en el proceso evaluador, cuestión que se decidirá una vez realizada la evaluación inicial.

Para comprobar la adquisición de aquellas competencias que exigen la aplicación de conocimientos teóricos a la resolución de problemas concretos, los estudiantes realizarán trabajos o actividades de carácter grupal o individual, que se evaluarán a partir del perfil de competencias. Se tendrá en cuenta la documentación entregada por el estudiante (informes), así como las habilidades, destrezas y

actitudes mostradas en el desarrollo del trabajo.

De forma general, tanto en los exámenes, trabajos, como en las exposiciones y reuniones de tutoría que se realicen durante el curso, se tendrá en cuenta:

- si el estudiante domina los conceptos básicos de la asignatura;
- si ha sido capaz de relacionarlos entre sí;
- si ha demostrado capacidad de análisis y síntesis en el estudio de los diferentes documentos;
- si ha sido capaz de trabajar en grupo aportando ideas con interés, rigor y originalidad.

Pruebas

- Entrega de trabajos y proyectos individuales y en grupo. A lo largo del curso, los alumnos tendrán que entregar una serie de ejercicios/proyectos en los plazos establecidos por los profesores. El alumno tendrá que respetar las condiciones y medios de los que se dispongan para la entrega de dichos trabajos. El alumno podrá ser requerido para que exponga oralmente su trabajo.

#### INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos:

- A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
- B. Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Conocimientos teóricos:

- C. Pruebas escritas objetivas (en caso de que el docente lo considere necesario)

(III) Habilidades y conocimientos prácticos:

- D. Actividades de clase
- E. Actividades no presenciales
- F. Proyectos/Trabajos en grupo e individuales

(IV) Conocimientos prácticos

- G. Examen Práctico (En caso de que el docente lo crea necesario)

#### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

##### FÓRMULA DE EVALUACIÓN NUMÉRICA

60% Ejercicio práctico del proyecto individual\*+ 40% Ejercicios prácticos individuales de aplicación técnica.

\*Para poder superar la evaluación, todos los ejercicios tendrán que tener una nota igual o superior a 5.

#### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria ORDINARIA 2ª)

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN (a lo largo del curso)



Si no se supera cualquier actividad propuesta, se puede recuperar repitiéndola correctamente en fecha posterior.

Si no ha conseguido recuperar, el alumno/a dispondrá de la convocatoria siguiente, en la cuál tendrá que presentar los trabajos previstos.

#### RECUPERACIÓN SEPTIEMBRE (Ordinaria 2)

Las pruebas de recuperación se establecerán después de estudiar cada caso particular pero implicarán la presentación de todos los trabajos realizados en clase con una nota mínima de 5, y de realizar una prueba específica en caso de ser necesaria. La nota máxima en septiembre será de 9, en ausencia de los criterios de actitud y asistencia.

Los porcentajes que se aplicarán serán los mismos que se especifican oportunamente en el apartado anterior referido a la Ordinaria 1.

#### ALUMNADO QUE NO SUPERE 20% DE FALTAS

Entrega de los trabajos pedidos a lo largo del curso.

#### ALUMNADO QUE SUPERE 20% DE FALTAS

Entrega de los trabajos pedidos a lo largo del curso 70% + Prueba teórica desarrollada en fecha correspondiente 30%.

### ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

El desarrollo del trabajo en el aula se organizará en función del número de alumnado presente en el grupo, y del material tecnológico (ordenadores, tabletas digitalizadoras, etc.) del que puedan disponer, pero resumiendo, el material necesario para la realización de ejercicios y que se tendrá a disposición del alumnado será:

- Ordenadores con la instalación de Software específico.
- Cámaras digitales, trípode
- Tabletas digitalizadoras
- Escáner
- Mesas de luz
- A4, lápiz, cartulina, etc.

### ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Teniendo presente la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de Educación de Andalucía, donde en el artículo 5 se garantiza la igualdad entre todos los discentes aunque puedan presentar dificultades tanto en su acceso como en su permanencia dentro del sistema educativo en nuestra comunidad autónoma; a los artículos 22, 23 y 24 del Decreto 147/2002, de 14 de mayo, por los que se establecen las medidas de apoyo a alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales en enseñanzas postobligatorias; al capítulo V, disposición adicional única, Atención al alumnado con

necesidad específica de apoyo educativo, del Decreto 604/2019, de 3 de diciembre, por el que se establecen las Enseñanzas Artísticas superiores de Artes Plásticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la Consejería competente en materia de educación adoptará las medidas oportunas para la adaptación del plan de estudios a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, fomentará la equidad e inclusión educativa en las enseñanzas artísticas superiores de artes plásticas mediante la aplicación de las medidas necesarias para la adecuada atención del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, la igualdad de oportunidades, las condiciones de accesibilidad y diseño.

Atendiendo a la necesidad de prevenir problemas derivados de la diversidad y peculiaridades culturales, sociales, económicas, personales y físicas de nuestro alumnado, a la necesidad de prever las adaptaciones metodológicas pertinentes en nuestra aula y a la necesidad de comentarlas en las reuniones de departamento, se hace imprescindible el realizar un ejercicio de evaluación inicial que se llevará a cabo en la unidad didáctica nº 1. Esta prueba medirá no sólo sus conocimientos previos sino también su capacidad de expresión oral y escrita, además de crítica.

Para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje en la medida de lo posible personalizado, se plantearán distintos tipos de actividades y proyectos según las unidades didácticas que se estén impartiendo en ese momento. De manera que se enunciarán unos ejercicios comunes a toda la clase, y para aquel alumnado que presente dificultades en el aprendizaje (por discapacidad psíquica, sensorial u otros motivos que no le permitan alcanzar los objetivos propuestos) se le propondrá además otra serie de ejercicios de refuerzo. A estas tareas las denominaremos actividades de refuerzo y con ellas se perseguirá la consecución de los objetivos básicos o fundamentales de cada unidad didáctica.

Asimismo, se utilizarán las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet y los nuevos sistemas de comunicación aumentativos y alternativos como herramientas para promover la atención personalizada del alumnado con necesidades educativas especiales según indica el decreto 147/2002 en su artículo 5.

Mientras unos alumnos/as refuerzan contenidos, otros, sobredotados/as o simplemente alumnos/ as que han alcanzado los objetivos de las diferentes unidades didácticas con rapidez y facilidad, investigan aspectos concretos de un tema, desarrollando sus capacidades intelectuales y destrezas técnicas. Para que esto último sea posible, se elaborarán actividades de ampliación, las que se propondrán en el caso de que sean necesarias.

Por otra parte, las actividades de refuerzo servirán para alcanzar objetivos mínimos y se calificarán como aprobado o no aprobado. En cambio, las actividades de ampliación podrían constituir un punto más en la nota final del estudiante, de tal forma que no podrán bajar la nota en el caso de producirse una mala realización. Estas siempre servirán para mejorar las calificaciones.

Asimismo, se utilizarán las nuevas tecnologías de la información y comunicación como Internet y los nuevos sistemas de comunicación aumentativos y alternativos como herramientas para promover la atención personalizada del alumnado con necesidades educativas especiales según indica el decreto 147/2002 en su artículo 5.

Otras adaptaciones curriculares no significativas pueden ser:

- Seguimiento individual y especializado a alumnos y alumnas con diversidad, con habilidades menos desarrolladas o con un nivel académico inferior al resto.
- Fomento de la figura del alumnado-tutor, de forma que las personas más avanzadas ayuden a las otras.
- Motivación a la participación de alumnado con necesidades especiales en debates y actividades.
- Enfatización de los logros de estudiantes con dificultades.
- Programación de actividades en grupo que fomentan la puesta en común de ideas y

trabajo en grupo.

- En el caso de alumnado con necesidades pedagógicas especiales, o con algún tipo de deficiencia física o sensorial, se establecerán las medidas necesarias para que estas personas puedan conseguir los resultados previstos sin que sus problemas influyan en el resultado final y en su calificación.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las exposiciones se seleccionarán según su idoneidad para complementar el trabajo que se esté realizando en el aula, aunque siempre desde la convicción de su potencial para enriquecer la experiencia del discente y añadir alicientes motivacionales a la construcción de su espíritu crítico.

También se asistirá a mesas redondas, charlas, cursos y seminarios relacionados con la materia que se desarrollen en la ciudad e incluso organice la propia escuela San Telmo. Como por ejemplo: San Telmo Fashion Show, organizado por el profesorado de Diseño de Moda; Telmo Dice, organizado por el profesorado de Diseño Gráfico; o el concurso VideoTelmo, organizado por el profesorado de Medios Audiovisuales.

### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

También es fundamental el acercar al alumnado al mundo laboral, por lo que se consideran de vital importancia las visitas concertadas y guiadas a estudios fotográficos, productoras audiovisuales, estudios de cine, agencias publicitarias, estudios de televisión, etc. Recursos que le darán una visión real de la necesidad de adquirir los conocimientos y destrezas técnicas de las distintas asignaturas que componen este primer año de formación en dichos estudios.

También y de modo voluntario se incentivará la asistencia a festivales y proyecciones de imagen fotográfica y audiovisual; así como la participación en concursos, maratones y festivales donde el audiovisual y la imagen fotográfica sean los protagonistas, como por ejemplo el Festival de Cine Fantástico, el Moments Festival y otros.

### BIBLIOGRAFÍA

WILLIAMS, Richard. The Animation Survival Kit. Faber and faber. London, 2001

BLAIR, Preston. Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance. Evergreen. Barcelona, 1999.

GARCÍA, Raúl. La magia del dibujo animado. Mario Ayuso Editor. Madrid,

1995 LAYBOURNE, Kit. The Animation Book. Three Rivers Press. New

York, 1979

HART, John. La técnica del Storyboard. IORTV. Madrid, 2001.

TAYLOR, Richard. Enciclopedia de Técnicas de Animación. Editorial ACANTO. Barcelona, 2000.

WHITAKER, Harold y HALAS, John. Animación: Tiempos e intercalaciones. Escuela de Cine y Vídeo. Andoain, 2008.

FABER, Liz y WALTERS, Helen. Animación Ilimitada. Cortometrajes innovadores desde 1940. Ocho y medio, Libros de cine. Madrid, 2004.

DELGADO, Pedro Eugenio. El cine de animación. Ediciones JC. madrid, 2000.

YÉBENES, Pilar. El cine de animación en España. Ariel Cine. Barcelona, 2002.

PATMORE, Chris. Curso completo de animación. Los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Editorial ACANTO. Barcelona, 2004.

BAKEDANO, José J. Norman McLaren. Obra completa. 1932-1985.