

PROYECTO DOCENTE

Historia de la animación

Metodología de proyectos



María Lorenzo Hernández

2022

PROYECTO DOCENTE:

Historia de la animación. Metodología de proyectos

Código concurso: 049/22

Cuerpo: Catedrático/a de Universidad

Área de conocimiento: Dibujo

Rama de conocimiento: Arte y Humanidades

Departamento: Dibujo

Centro: Facultad de Bellas Artes

Número de plazas: 1 (Cód.: 6675)

Perfil docente de la plaza: *Historia de la animación. Metodología de proyectos*

BOE nº 157, 1 de julio de 2022 ([BOE-A-2022-10935](#))

Agradecimientos

He de expresar mi reconocimiento en la elaboración de este Proyecto Docente a las siguientes personas:

A Gabriel Songel, por su consejo y atención.

A Carlos Plasencia, por saber iluminar.

A Victoria Cano, por su generosidad.

A Toni Cucala, por tener todas las respuestas.

A la dirección del Departamento de Dibujo y, especialmente, a sus administrativas Delmi y Ángela, por su gran diligencia.

A mis compañeras M^a Ángeles López y Sara Álvarez.

A los alumnos Gael García Llopis y Aleja Flórez.

Y a mi familia: Enrique, María y Miguel Ángel, por todo su amor y paciencia.

Índice

	Pág.
1. Introducción	8
1.1. Motivación	9
1.2. Ámbito de las asignaturas	10
1.2.1. Historia de la animación	10
1.2.2. Metodología de proyectos	10
2. Contexto institucional universitario	12
2.1. Concepción del modelo educativo universitario	12
2.1.1. Las transformaciones de la universidad española en Europa	13
2.1.2. Estructura de los estudios universitarios	14
2.1.3. Los estudios de Grado	15
2.1.4. La formación en competencias	16
2.1.5. El profesorado universitario	17
2.1.5.1. El perfil del profesor universitario	18
2.1.5.2. Las tareas del profesor universitario	19
2.2. La Universitat Politècnica de València – UPV	21
2.2.1. Organización académica e investigadora	21
2.2.2. Plan estratégico UPV	22
2.2.3. Planes de calidad para la mejora de la docencia	23
2.2.3.1. Órganos para la mejora de la docencia	23
2.2.3.2. Incentivos para la mejora de la docencia	24
2.2.3.3. Formación para la mejora de la docencia	25
2.2.4. Competencias transversales UPV	27
2.2.5. Normativa de régimen académico y evaluación del alumnado	29
2.2.6. La guía docente de las asignaturas	30
2.2.7. Las encuestas del profesorado	31
2.3. La Facultad de Bellas Artes de San Carlos	33
2.3.1. Organización académica	35
2.3.2. El Grado en Bellas Artes	37
2.3.3. El alumnado de Bellas Artes	38
2.3.4. Continuidad de los estudios y aproximación a la empresa	39
2.4. El Departamento de Dibujo	40
2.4.1. Áreas docentes y líneas de especialización	42
2.4.2. Titulaciones de posgrado en las que participa	45

3. Diseño de la asignatura <i>Historia de la animación</i>	46
3.1. Epistemología	46
3.1.1. Definición y concepto de animación	46
3.1.2. <i>Historia de la animación</i> como materia académica	49
3.2. Descripción de la asignatura	52
3.2.1. Alumnado	53
3.2.2. Asignaturas relacionadas	54
3.2.3. Competencias y objetivos formativos	56
3.2.4. Conocimientos recomendados	56
3.2.5. Selección de contenidos y estructura de las unidades temáticas	57
3.2.6. Metodologías de enseñanza-aprendizaje	58
3.2.7. Sistemas de evaluación	58
3.3. Distribución	59
3.3.1. Cronograma	59
3.3.2. Resumen de entregas	63
3.4. Recursos de apoyo	64
3.4.1. Bibliografía comentada	64
3.4.2. Webgrafía	65
3.4.3. Vídeos docentes	66
3.4.4. Colección de juguetes ópticos	67
3.5. Programación detallada de las Unidades Didácticas	68
3.5.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Principios, prehistoria y pioneros del cine animado...	69
3.5.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Cine de animación clásico	71
3.5.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Animación moderna y contemporánea	74
3.6. Evaluación de la asignatura y vías futuras	78
4. Diseño de la asignatura <i>Metodología de proyectos</i>	82
4.1. Epistemología	82
4.1.1. Definición y concepto de la materia	82
4.1.2. Metodología para proyectos artísticos	84
4.2. Descripción de la asignatura	86
4.2.1. Alumnado	87
4.2.2. Asignaturas relacionadas	87
4.2.3. Competencias y objetivos formativos	88
4.2.4. Conocimientos recomendados	89
4.2.5. Selección de contenidos y estructura de las unidades temáticas	90
4.2.6. Metodologías de enseñanza-aprendizaje	91
4.2.7. Sistemas de evaluación	92

4.3. Distribución	92
4.3.1. Cronograma	93
4.3.2. Resumen de entregas	96
4.4. Recursos de apoyo	97
4.4.1. Bibliografía comentada	97
4.4.2. Webgrafía	100
4.4.3. Otras obras de consulta	100
4.5. Programación detallada de las Unidades Didácticas	101
4.5.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Contexto profesional	101
4.5.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Metodologías proyectuales para la producción plástica y visual	105
4.5.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Aproximación al Trabajo Final de Grado	108
4.6. Evaluación de la asignatura	111
4.6.1. Plan de mejora	112
4.6.2. Vías futuras	113
5. Conclusiones	116
Referencias	118
Anexos	121
I. Modelos de test de bienvenida y evaluación para <i>Historia de la animación</i>	
II. Comunicación en congreso: “Webseries y docencia online. <i>Animation Gossip</i> ”	
III. Resultados cuestionario extraoficial para <i>Historia de la animación, 2020-21</i>	
IV. Modelo de test de bienvenida para <i>Metodología de proyectos</i>	
V. Extracto del Plan de Estudios del Grado en BBA (2015), Materia 9	
VI. Guía docente publicada de <i>Metodología de proyectos, 2022-23</i>	

1. Introducción

Todo es muy difícil antes de ser fácil.

Thomas Fuller (1608-1661).

El presente documento se corresponde con el Proyecto Docente elaborado para optar a la plaza nº 6675 de Catedrático/a de Universidad, según resolución del 22 de junio de 2022 de la Universitat Politècnica de València, publicada en el BOE nº 157, (1/07/2022).¹

El Proyecto Docente está dividido en tres grandes bloques. El primer bloque responde a la descripción del contexto de aprendizaje, y los dos últimos presentan el diseño curricular de las asignaturas:

1. **Contexto institucional universitario:** donde se presenta la concepción del modelo educativo universitario hasta la figura del profesor y su profesionalización como docente. También se define el marco institucional preciso donde se insertan estas dos asignaturas, a modo de creciente zoom, desde la filosofía formativa de la UPV hasta su lugar entre la formación que ofrece la Facultad y el Departamento al que se adscriben.
2. **Diseño de la asignatura *Historia de la animación*:** se trata de una asignatura optativa, adscrita al Departamento de Dibujo. En este apartado profundizamos en la práctica y procedimientos de la asignatura, su metodología y evaluación, así como en el programa detallado por unidades didácticas, propuestas de mejora, y referencias bibliográficas recomendadas.
3. **Diseño de la asignatura *Metodologías de proyectos*:** se trata de una asignatura troncal compartida por los Departamentos de Dibujo, Pintura, Escultura y DCADHA, aunque su programa formativo es totalmente unitario. Como el apartado anterior, se abordará el diseño curricular de esta asignatura, que debe servir como orientación y apoyo para la elaboración del Trabajo Final de Grado (TFG).

Conclusiones: a partir de este trabajo, como cierre y reflexión final, se presentan conclusiones basadas en la propia práctica docente, así como se plantean vías futuras que preparen líneas innovadoras de actuación docente.

Finalmente, el Proyecto Docente presenta una **Bibliografía** y **Anexos** diferenciados de las asignaturas, recabando material docente especialmente diseñados para las mismas.

A continuación se presenta una justificación del proyecto docente, así como una breve descripción del ámbito de las asignaturas que aborda.

¹ Publicación disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2022/07/01/pdfs/BOE-A-2022-10935.pdf> (acceso: julio de 2022).

1.1. Justificación del Proyecto Docente

Cada vez más, la docencia es entendida como un proceso en el que el alumno cobra un papel protagonista, ya que el objeto último del aprendizaje consiste en fomentar en el alumno la capacidad constante para aprender y retroalimentarse, tan esencial para su futuro ejercicio profesional. Por ello, a pesar de su amplitud, el término docencia puede definirse como *orientación*, específicamente dirigida hacia la *formación*. La labor del docente no sólo consiste en explicar unos contenidos que evaluará una vez por cuatrimestre, sino de hacer entender esos contenidos, comprobar diariamente que han sido asimilados por los alumnos, y que éstos son capaces de aplicarlos correctamente en los diferentes casos, problemas y proyectos. Finalmente, un ejercicio excelente de la docencia debe incidir en capacidad del alumno para cuestionar procedimientos ya existentes y desarrollar soluciones originales, y que además sepa compartir estas ideas con los demás.

La liberación de este potencial creativo es, por añadidura, una seña de identidad de los propios estudios de Bellas Artes. El alumno debe tomar consciencia de su propio proceso de aprendizaje, valorándolo para llegar a desarrollar los conocimientos, destrezas y actitudes que le permitan asimilar los conceptos específicos del pensamiento artístico.

La función del docente es también la de traducir los conceptos más abstractos —o incluso poéticos— a pautas de orientación que facilitan la consecución de los objetivos generales. Y éstos responden a una formación integral del alumno, que en el ámbito específico de la enseñanza-aprendizaje del dibujo debe satisfacer a las siguientes necesidades principales: *aprender a observar, aprender a representar, desarrollar la creatividad, y aprender a ser.*

Para lograr estos objetivos, no sólo es preciso que el docente sea un maestro en su materia, sino que tenga cualidades comunicativas que faciliten el intercambio de ideas con los alumnos: el docente debe averiguar qué significa *aprender su asignatura* para dotarla de sentido, determinando los conocimientos que deben ser asimilados y las estrategias más idóneas para conseguirlo. Sólo a través de la autoevaluación, del análisis de la propia labor docente —que no se limita al análisis de resultados al final del cuatrimestre, sino que transformarse en una actuación permanente—, se pueden extraer soluciones que permitan impulsar hacia delante el ejercicio de su profesión, superando los problemas recurrentes para hacer nuevos hallazgos. Y ese intercambio de ideas o formas de ver entre docentes y alumnos no tiene por qué reducirse al tiempo y espacio del aula, sino que se producen incluso con mayor fluidez fuera de ella, en tutorías tanto presenciales como virtuales, actividades paralelas, etc. En la enseñanza, *saber escuchar* es tan importante o más que saber transmitir conocimiento.

La docencia es también una de esas raras profesiones estimulantes que difícilmente se pueden desvincular de lo personal, y que se puede desarrollar con una razonada independencia que se basa en la libertad de cátedra.

Este Proyecto Docente responde a la necesidad de articular lo observado en los distintos ámbitos que intervienen en la docencia, ejercicio de sistematización que se realiza a partir del análisis de dos asignaturas del Grado en Bellas Artes: *Historia de la animación y Metodología de proyectos*, abordando el diseño curricular de las mismas.

1.2. Ámbito de las asignaturas

Historia de la animación y *Metodología de proyectos* son asignaturas que forman parte del currículo formativo del Grado en Bellas Artes. A continuación se describe brevemente el perfil de cada una de ellas.

1.2.1. Historia de la animación

Se trata de una asignatura optativa de la titulación Grado en Bellas Artes, que consta de 4,5 créditos ECTS y se imparte en el primer cuatrimestre del 3^{er} curso. Pertenece a la Materia Arte y Estudios Culturales. *Historia de la animación* está adscrita al Departamento de Dibujo, y se imparte en un único grupo.²

La asignatura forma parte de la formación conceptual básica de cualquier animador, iniciándose en los principios críticos e historiográficos de la producción de animación. Sus contenidos comprenden los principales hitos del desarrollo de la imagen animada, desde la prehistoria del cine hasta la consolidación de la animación por ordenador, así como un panorama de la animación actual que comprende diversos formatos y géneros.

La asignatura es punto de control de la competencia transversal (09) Pensamiento crítico.

1.2.2. Metodología de proyectos

Se trata de una asignatura obligatoria de la titulación Grado en Bellas Artes, que consta de 9 créditos ECTS y se imparte en el segundo cuatrimestre del 3er curso. La docencia de esta asignatura se reparte en ocho grupos, de los que son responsables los Departamentos de Dibujo, Pintura, Escultura y DCADHA. El Departamento de Dibujo es responsable de la docencia de dos grupos.³

La principal función de esta asignatura, de carácter teórico-práctico, es la de orientar al alumno para la elaboración de su Trabajo Fin de Grado, de carácter obligatorio, y que generalmente tiene lugar mientras los alumnos están cursando 4^o de Bellas Artes. Para poder efectuar la defensa del proyecto, es requisito imprescindible que hayan superado todos los demás créditos de la titulación.

Es también competencia de esta asignatura proporcionar las claves metodológicas para la producción e investigación artística, dotar de los recursos necesarios para la profesionalización en el mundo del arte. Con ello, se pretende formar creadores que sean capaces de comprender los procesos generadores de proyectos artísticos.

La asignatura es punto de control de dos competencias transversales: (04) Innovación, creatividad y emprendimiento, y (05) Diseño y proyecto.

² Link a la asignatura en la web del Departamento de Dibujo:
<https://dibujo.webs.upv.es/asignatura/historia-de-la-animacion/> (acceso: julio, 2022).

³ Link a la asignatura en la web del Departamento de Dibujo:
<https://dibujo.webs.upv.es/asignatura/metodologia-de-proyectos/> (acceso: julio, 2022).

2. Contexto institucional universitario

Este capítulo aborda la situación actual de la Universidad y su evolución en diferentes niveles. A partir de una concepción general del modelo educativo universitario, comprendiendo las transformaciones que ha traído la *Declaración de Bolonia* desde 1999, se pondrá en contexto la organización académica de la Universitat Politècnica de València, la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, y el Departamento de Dibujo al que está adscrito el perfil docente de esta plaza.

2.1. Concepción del modelo educativo universitario

Las funciones de la Universidad moderna fueron resumidas por la Ley Orgánica de Universidades 6/2001, de 21 de diciembre, en su artículo primero, que concreta que “la universidad realiza el servicio público de la educación superior mediante la investigación, la docencia y el estudio” (BOE, 2001: 13). La Universidad tiene por principal objetivo la formación de personas cualificadas, capaces de desarrollar un trabajo profesional. Pero, ante todo, la Universidad debe formar personas con pensamiento propio, dotadas para la crítica constructiva y para el autoaprendizaje, lo que les permitirá cuestionar lo ya conocido y readaptarse a nuevas situaciones que sobrevengan en su carrera profesional.

Asimismo, el alumno universitario debe ser una persona abierta y dispuesta a entender nuevas ideas, que enriquecerán su punto de vista. El aprendizaje no sólo es adquisición de conocimientos y destrezas, también lo es de actitudes. La enseñanza universitaria no debe entenderse, en ningún caso, como una prolongación del Bachillerato, sino como una preparación para la vida profesional, en la que el alumno es responsable cada vez más de su propio aprendizaje, encontrando la motivación y el espíritu de superación en sí mismo.

La Educación Superior debe responder, por tanto, a propósitos diferentes respecto de otros niveles de enseñanza. Durante un largo período las Universidades españolas, que adolecían de una gran masificación de alumnos, no atendieron adecuadamente a una serie de factores necesarios para la consecución de una excelencia docente —un factor que un profesor no debe medir *nunca* por el número de alumnos que no aprueba su asignatura, sino por el de alumnos egresados que se integran con éxito en el ámbito laboral escogido.

La Universidad española ha experimentado grandes cambios en las últimas décadas, a partir de la aprobación en 1983 de la Ley de Reforma Universitaria (LRU). Poco después, en 1989, la *Carta Magna de las Universidades Europeas* apuntaba las pautas que deben regir la Universidad, destacando sobre todo la vinculación que debe existir con la sociedad, realizando aportaciones en el campo de la investigación científica, técnica, cultural y artística. Asimismo, se pone de manifiesto la necesidad de que la Universidad sea una institución dinámica y permanentemente actualizada, formando a su equipo humano como especialistas en su ámbito de conocimiento, y como profesionales de la enseñanza.

Desde la firma de la *Declaración de Bolonia* el 19 de junio de 1999, suscrita por España y otros 29 países miembros de la Unión Europea, las Universidades españolas han acogido

trascendentales cambios, amparando planes de desarrollo para superar las debilidades y reafirmar las fortalezas de cada institución.

La posterior Ley orgánica de Universidades (LOU), creada en 2001 y corregida en 2007, añade nuevas alteraciones significativas en la Universidad española, dirigidas a su homogeneización con los Estudios Superiores en toda Europa, estableciendo las funciones que la Universidad debe asumir para servir a la sociedad (BOE, 2001: 13-14):

- La creación, desarrollo, transmisión y crítica de la ciencia, de la técnica y de la cultura.
- La preparación para el ejercicio de actividades profesionales que exijan la aplicación de conocimientos y métodos científicos y para la creación artística.
- La difusión, la valorización y la transferencia del conocimiento al servicio de la cultura, de la calidad de la vida, y del desarrollo económico.
- La difusión del conocimiento y la cultura a través de la extensión universitaria y la formación a lo largo de toda la vida.

Estos cambios se han ido reflejando gradualmente en los planes de estudio españoles. En este marco, el Real Decreto 43/2015, de 2 de febrero (que modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre) por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales y el Real Decreto 99/2011 que regula las enseñanzas oficiales de doctorado, impulsaron una serie de importantes medidas que, además de ser compatibles con el Espacio Europeo de Educación Superior, flexibilizaron la organización de las enseñanzas universitarias, promoviendo la diversificación curricular y permitiendo que las universidades aprovecharan su capacidad de innovación, sus fortalezas y oportunidades, en respuesta a las demandas de la sociedad en un contexto abierto y en constante transformación.

2.1.1. Las transformaciones de la universidad española en Europa

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) constituye el entorno compartido por los sistemas universitarios de Europa para favorecer la interacción y oportunidades de sus respectivos miembros, basándose principalmente en cuatro parámetros: la *calidad*, la *movilidad*, la *diversidad* y la *competitividad*, lo que comprendió la adopción de las siguientes medidas:

- La implantación de un sistema fácilmente legible y comparable de titulaciones, mediante la implantación, entre otras cuestiones, de un Suplemento Europeo al Título (SET).
- La propuesta de un sistema basado, fundamentalmente, en dos ciclos principales: grado (con una duración mínima de tres años) y postgrado, (compuesto por dos niveles: máster o doctorado).
- El establecimiento de un sistema de créditos, como el sistema ECTS, que favorezca la movilidad.
- La promoción de la cooperación europea para asegurar un nivel de calidad para el desarrollo de criterios y metodologías comparables.

- La promoción de la movilidad y supresión de obstáculos para el ejercicio libre de la misma por los estudiantes, profesores y personal administrativo de las universidades y otras Instituciones de enseñanza superior europea.
- La promoción de una necesaria dimensión europea en la educación superior con particular énfasis en el desarrollo curricular.

Conscientes de la necesidad de aumentar la competitividad de la Universidad europea, el Plan Bolonia se sostiene en un sistema de gestión de la calidad común para las universidades europeas. La calidad es el cimiento que sostiene el nuevo edificio universitario europeo, construido desde la base por los protagonistas de la comunidad educativa, en vez de proyectado sobre el papel desde las administraciones públicas. Se trata de un catálogo abierto a las nuevas incorporaciones, pero también a las desapariciones, si el plan de estudios ya no responde a las expectativas porque, cada seis años, todos los títulos son evaluados de nuevo para su acreditación. Este proceso se articula de forma consensuada por 46 países diferentes, con el concurso de instituciones como la European Association for Quality Assurance in Higher Education (ENQA); la creación de normas compartidas como las European Standards and Guidelines for Quality Assurance (ESG); y la fundación de registros de agencias europeas, como la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA).

2.1.2. Estructura de los estudios universitarios

Para consolidar el EEES, los sistemas universitarios han coincidido en una estructura común de tres ciclos formativos que facilita a estudiantes, docentes e investigadores desarrollar su currículum académico y profesional en más de cuarenta países diferentes. Así todos pueden reconocer y apreciar la preparación esencial del *Graduado* (Primer Ciclo), la especialización del *Máster* (Segundo Ciclo), y el perfil investigador del *Doctorado* (Tercer Ciclo), sea cual sea la Universidad europea en la que haya cursado sus estudios. Cada ciclo conduce siempre a la obtención de un título oficial y, además, en todos los casos, la superación de un ciclo permite el acceso al siguiente.

Los estudios de Grado son el primer nivel de enseñanza de la nueva ordenación universitaria a los que se accede con el título de bachiller o equivalente y la superación de la prueba de acceso a la universidad. Los títulos de Graduado se adscriben a una rama del conocimiento: Artes y Humanidades, Ciencias, Ciencias de la Salud, Ciencias Sociales y Jurídicas, Ingeniería y Arquitectura.

Asimismo, con el EEES los estudios de Máster han entrado a formar parte del catálogo de titulaciones universitarias reconocidas por el Estado. Se accede a ellos mediante la titulación de Grado o equivalente, y tienen una duración de uno o dos años (60 ó 120 ECTS). Pueden ser de tipo profesional, de investigación, o ambos.

Por último, los estudios de Doctorado tienen como finalidad la formación avanzada del estudiante en las técnicas de investigación, y comprende dos períodos: uno de formación y otro de investigación organizado, que incluirá la elaboración y presentación de la correspondiente tesis doctoral. En el siguiente apartado se profundizará en la estructura y distribución de los estudios de Grado.

2.1.3. Los estudios de Grado

El Plan Bolonia trazó dos alternativas para la duración de los Grados: de 240 créditos ECTS (de cuatro años) o de 180 créditos ECTS (tres años). España, junto a Grecia y varios países de Europa del Este, han optado por estudios de Grado de cuatro años de duración en lugar de tres, dadas una serie de razones:

- Aunque algunos países europeos han fijado la duración de este primer ciclo en 180 para parte de sus títulos, 240 créditos permitirán una mejor adecuación con otros sistemas universitarios del mundo —EEUU, Latinoamérica, Asia, etc.
- La mayoría de los estudiantes españoles podrán tener su primer título a la misma edad que los europeos: a los 22 años, ya que gran parte de los países que han optado por 180 tienen una edad de entrada a la universidad a los 19 años, mientras que en España es de 18 años.
- Los títulos de 240 créditos permitirán una mayor presencia de enseñanzas prácticas, prácticas externas y movilidad, que son objetivos esenciales de esta reforma.
- El diseño en 240 créditos deberá incidir en la aproximación de la duración teórica de las enseñanzas con la duración media real para alumnos a tiempo completo. La adecuación de duración teórica a la real será uno de los criterios de evaluación de las universidades.
- Los grados de 240 créditos facilitarán el acceso al entorno laboral, al ser un título universitario fácilmente reconocible sin la necesidad de un segundo nivel de formación.
- Los *European Credit Transfer System* (créditos ECTS) expresan un auténtico cambio en la metodología de la Educación Superior europea, un modelo más avanzado de aprendizaje, que se basa en la adquisición de competencias conectadas con las necesidades del entorno laboral.

El EEES demanda del profesorado una formación *que enseñe a aprender* a los alumnos, y exigirá de los estudiantes una mayor responsabilidad en su propia educación. Para explicar su diferencia, los antiguos créditos medían la duración de las clases impartidas por el profesor en cada asignatura, equivaliendo a diez horas lectivas. En cambio, los créditos ECTS valoran el tiempo total invertido por el alumno para adquirir las competencias del programa de estudios. Cada uno representa unas 25 horas de aprendizaje, que deben repartirse de la siguiente manera:

- Un 40% corresponde a la docencia presencial en clase (lección magistral, prácticas de laboratorio, etc.).
- Un 40% corresponde al trabajo autónomo del alumno fuera del aula (dedicación al estudio, la realización de seminarios, resolución de ejercicios, etc.).
- Un 20% corresponde a docencia fuera del aula, como tutorías, visitas culturales (exposiciones, museos, etc.).

Además, los créditos ECTS constituyen un verdadero pasaporte para transitar por las universidades europeas con plena seguridad. Son la *moneda única* que permite valorar los estudios superiores de Europa con criterios comunes, facilitando la movilidad de los estudiantes por los distintos campus del EEES, españoles o extranjeros. Si el estudiante desea cambiar a otra titulación, no pierde ni un solo crédito: se le reconocen automáticamente todos los que pertenecen a su misma rama de conocimiento, así como todos los que sean coincidentes, y el resto se transfieren.

2.1.4. La formación en competencias

Una formación universitaria por competencias implica, entre otros aspectos, diseñar acciones curriculares que promueven el conocimiento de conceptos, el desarrollo de actitudes en la adquisición de habilidades. Según el Documento-Marco sobre integración del Sistema Universitario Español en el EEES (MECD, 2003: 7),

los objetivos formativos de las enseñanzas oficiales de nivel de grado tendrán, con carácter general, una orientación profesional, es decir, deberán proporcionar una formación universitaria en la que se integren armónicamente las competencias genéricas básicas, las competencias transversales relacionadas con la formación integral de las personas y las competencias más específicas que posibiliten una orientación profesional que permita a los titulados una integración en el mercado de trabajo.

Por ello, estas titulaciones deben diseñarse de acuerdo a unos perfiles profesionales con perspectiva nacional y europea, y de unos objetivos “que deben hacer mención expresa de las competencias genéricas, transversales y específicas (conocimientos, capacidades, y habilidades) que pretenden alcanzarse” (ibídem, p. 8).

Según estas directrices, la tarea primordial en el diseño de una titulación debe ser definir el perfil profesional del egresado y determinar, en función de él, las competencias que dicho perfil integra, según los criterios de los académicos, los graduados y el mundo profesional. La necesidad de planificar desde la perspectiva del aprendizaje y de basarse en un enfoque de formación de profesionales, se expresa a través de una formación en competencias.

Una competencia es un saber hacer complejo, resultado de la integración, movilización y adecuación de capacidades y habilidades (de orden cognitivo, afectivo o social), y de conocimientos, utilizados eficazmente en situaciones que tengan un carácter común. De esta definición se pueden destacar cuatro elementos:

1. Saber hacer complejo: integración de elementos que permiten realizar tareas complejas.
2. Integración: los componentes de las competencias tienen que estar relacionadas de una manera sistémica, no lineal ni simplemente yuxtapuestos.
3. Adecuación: la competencia activa las capacidades y habilidades pertinentes a la situación y tarea específicas.
4. Carácter común de las situaciones: una competencia no es generalizable a todas y cualquiera de las posibles situaciones profesionales.

Los componentes de la competencia expresan lo que el profesional ejecuta, con qué medios y para qué realiza ese saber hacer. De este modo, a partir de ellos se seleccionan los contenidos formativos que deben garantizar la adquisición por el alumno de las competencias requeridas en el perfil de la ocupación o puesto de trabajo. Las competencias deben formularse de manera clara, tanto en forma como en contenido. Es, asimismo, fundamental que las competencias sean evaluables según las actividades formativas diseñadas.

La Fundación para el Conocimiento Madri+D (2021: 18) proporciona las siguientes orientaciones para la elaboración de competencias:

- a) Tomar en consideración como idea general de referencia, que no es necesario escribir, el siguiente enunciado “El futuro egresado será capaz de...”
- b) Redactar cada competencia siguiendo el formato: Verbo de desempeño en infinitivo + objeto + finalidad.

El número adecuado de competencias específicas dependerá de las características del título en cuestión. De manera orientativa, se recomienda que las competencias específicas sean entre 10 y 20 tanto para Grado como para Máster.

Por último, las competencias deben ajustarse al Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior (MECES) en el nivel correspondiente (Grado o Máster).

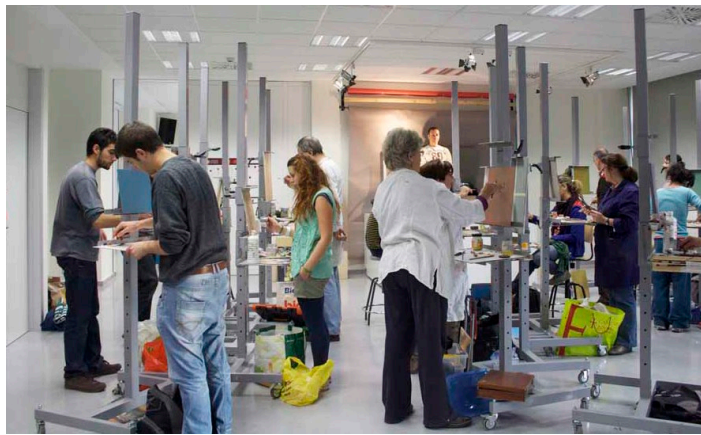


Fig. 1. El aprendizaje universitario se produce en un grupo de trabajo. Instantánea de la clase de Retrato en la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Foto: Rosa Martínez-Artero. Fuente: https://poliformat.upv.es/portal/site/OCW_1410_2010 (acceso: julio, 2022).

2.1.5. El profesorado universitario

La necesidad de la Universidad de estar al día de los nuevos avances demanda que el profesorado sea receptivo a los avances que van surgiendo en el ámbito del conocimiento del que es especialista. Pero también exige que los profesores sean expertos en pedagogía universitaria. El profesor universitario debe ser, ante todo, un *profesional de la docencia*: no es lo mismo *conocer*, que *saber transmitir* ese mismo conocimiento. Para el desempeño de esta nada fácil tarea, es preciso que el profesorado universitario esté abierto a un proceso de formación continua, que favorezca el desarrollo de las competencias precisas.

Un profesor profesional fundamenta su experiencia educativa en el *saber* (conocimientos), *saber hacer* (competencias), y *saber ser* (actitudes), que permite alcanzar la excelencia en todas las dimensiones de la persona. Uno de los cambios que se desprenden del nuevo plan de estudios consiste en que el profesor universitario ya no se comporta estrictamente como un imán de conocimiento, haciendo de la enseñanza un proceso unidireccional, sino que debe ayudar al alumno a salir de una posición pasiva, de mero receptor en el aula, para convertirse en protagonista de su propio proceso de aprendizaje —un aspecto en que la enseñanza en Bellas Artes lleva ventaja respecto a otras titulaciones.

Asimismo, los alumnos también deben *aprender a aprender* de sus compañeros, ya que una de las competencias más demandadas por el mundo profesional es la capacidad para trabajar en grupo. De esta forma, el profesor universitario se convierte así en coordinador de un *grupo de aprendizaje*, lo que exige una gran preparación previa, ya que debe conocer en profundidad las metodologías de trabajo colectivo en el aula para poder realizar este propósito.

A modo de metáfora, en el nuevo ámbito del aprendizaje el profesor universitario se convierte en el guía del alumno, el “sherpa” en el camino de madurez personal, profesional y social para el estudiante, combinando el estudio exigente con el aprendizaje práctico y la experiencia colectiva.

2.1.5.1. El perfil del profesor universitario

Para definir la identidad del profesor universitario, son muchos los parámetros de análisis, que se dividen en cuatro aspectos generales:

- La disciplina en que es experto.
- El ámbito profesional de pertenencia: licenciado, ingeniero, arquitecto.
- La institución donde trabaja: Universidad, Facultad o Centro, Departamento.
- La función desempeñada: investigador, docente, tutor y gestor.

Sin embargo, es frecuente que sobre el profesor novel recaiga la obligación de impartir una materia de la que no es *experto* —es decir, que su conocimiento de la asignatura no está avalado por la *experiencia*—, pero debe convertirse rápidamente en *especialista* de la misma, aprendiendo a transmitir las competencias del aprendizaje. El profesor novel que desea transformarse en profesor profesional debe seguir estos principios (semejantes a los que sigue un actor de teatro, pero válidos para cualquier género de trabajo en equipo): *aceptar el papel que le den; llevar el guion aprendido, y escuchar a los demás.*

Pero esta actitud, necesariamente de humildad, no es exclusiva del profesor novel, sino que puede afectar incluso a los más veteranos. Los cambios que se avecinan en la Universidad implicarán la extinción de titulaciones y la aparición de nuevos estudios; y a menor escala, la sustitución de asignaturas antiguas por otras nuevas, por lo que la capacidad de adaptabilidad del profesorado debe ser incondicional. Asimismo, es fundamental ser capaz de organizar y transmitir los nuevos conocimientos, demostrando profesionalidad y entusiasmo por la oportunidad de renovar el propio aprendizaje. A su vez, el docente nunca trabaja para sí mismo, sino que establece vínculos comunicativos con los demás, basados en el diálogo y la comprensión una actitud receptiva. Para ello es necesario subrayar el factor emocional en la enseñanza-aprendizaje, que ha de materializarse en la cooperación entre compañeros y con los alumnos.

El alumnado suele valorar una serie de rasgos en el buen docente, entre los que destacan la paciencia, la tolerancia y la firmeza, valores que permiten mantener unido al grupo de aprendizaje. También aprecian la generosidad, la disponibilidad y la empatía, es decir, factores de la *inteligencia emocional*, que les permiten estar a gusto en clase. Asimismo, es importante la capacidad de comunicación, característica que el docente desarrollará durante toda la vida. Por añadidura, el profesor debe mostrar cualidades como la creatividad y la curiosidad

intelectual. Finalmente, el profesor debe adoptar siempre una actitud crítica y reflexiva hacia su propia labor. Pero la reflexión no debe centrarse exclusivamente en la propia práctica, sino también en el trabajo en equipo, que busque vías adecuadas para la orientación de los egresados hacia el mundo profesional.

2.1.5.2. Las tareas del profesor universitario

Aunque parezca redundante, la tarea por excelencia del profesor universitario es la *docencia*. Para llevar a buen término esta labor, el profesor debe conocer en profundidad de la materia que imparte, así como de la metodología que permite transmitirla. Un profesor siempre debe saber más que aquello que va a enseñar en clase; esto no significa que no deba compartir lo que sabe —actitud que jamás caracterizaría al buen docente—, sino que su obligación es alentar al alumno a investigar aquellos aspectos que pueda llegar a deducir por sí mismo. Asimismo, la claridad en la exposición del profesor —esto es, *la selección de contenidos*—, es mucho más útil que querer decirlo todo. El aprendizaje es un proceso gradual, que requiere experiencia e interiorización: es mucho más importante formar al alumno para que tenga autonomía a la hora de resolver problemas, que forzarlo a adquirir conocimientos sin que éstos lleguen a asentarse correctamente mediante la comprensión y la práctica.

Además de mostrar habilidades específicas sobre organización de conocimientos y estructuración de las lecciones, el profesor debe ser capaz de planificar su asignatura a corto y largo plazo, cuidando que la temporización esté de acuerdo con el proceso de aprendizaje de los alumnos. El profesor universitario también debe gestionar con eficacia el volumen de trabajo generado por su asignatura, y llevarlo al día para poder compartir con el grupo de alumnos la evolución de su aprendizaje, proporcionando el feed-back que les permite apreciar aciertos y detectar carencias, tanto en su propio trabajo como en el de sus compañeros —aunque la labor sea individual, no hay que olvidar que el espacio de trabajo es colectivo—. El profesor siempre debe mostrar una actitud de crítica constructiva, orientada a cultivar en el alumnado una actitud exigente y objetiva para la valoración de objetivos y resultados.

Además de la tutorización de Trabajos Fin de Máster y tesis doctorales, desde la implantación del Plan Bolonia, la tutorización y evaluación de Trabajos Fin de Grado también ha adquirido un papel relevante entre las funciones docentes, siendo esta imprescindible para que los alumnos superen la titulación de Grado.

En consecuencia, la docencia implica tiempo de *preparación* para el diseño y desarrollo de contenidos, actividades, metodologías y evaluación. La reflexión y evaluación de la actuación precisa establecer planes de mejora que contribuyan en beneficio de la labor docente.

Pero, además de la docencia, el profesor universitario debe ejecutar una serie de actividades que a menudo están valoradas muy por encima de ésta. Estas funciones se agrupan en estos tres ámbitos:

- La investigación.
- La gestión.
- Realización de otras actividades: tutorías no docentes, participación en programas de formación, asistencia a congresos, etc.

Por su parte, la *investigación* absorbe gran parte de la dedicación total del profesor universitario, máxime cuando se trata del principal baremo por el que se mide la excelencia de su trabajo — por agencias como ANECA, la CVAEC, o por la propia Universidad—, concediendo preeminencia a la publicación de artículos en revistas de investigación—aunque en el ámbito específico de Bellas Artes, la realización de trabajos artísticos se considera de singular relieve—. Asimismo, la participación en programas de Doctorado y la dirección de tesis de Máster y doctorales también puede llegar a ocupar una parte considerable del tiempo de los profesores. El profesor universitario debe aprender a encontrar un equilibrio entre su vocación investigadora y creadora, y su vida personal. Por esta razón, el adiestramiento para una mejor gestión del tiempo y de la calidad de vida es un factor importante a nivel individual e institucional.

Además de la investigación y la docencia, la *gestión* también es un aspecto muy valorado en la promoción del profesorado. Los órganos de gestión son espacios donde se establecen debates y se toman decisiones que afectan a la innovación docente e investigadora. La acción gestora involucra al profesor en el funcionamiento de su Departamento, y también de su Centro, aunque esta actividad puede adoptar formas diferentes a los puestos de gestión reconocidos como tales. La dirección de proyectos de investigación, o de proyectos de innovación docentes, también deben ser reconocidos como labores de gestión, ya que requieren una coordinación de equipo y una administración de recursos.

En último lugar, el profesor debe estar abierto a aquellas actividades relativas a la *formación no reglada* —seminarios, jornadas de puertas abiertas, programas de nivelación—, así como a la difusión de su trabajo o el de su Centro en otros espacios, participando en encuentros —foros, encuentros internacionales, festivales, etc.— que enriquezcan su punto de vista y fortalezca las relaciones con otros grupos e instituciones.

La diversificación de tareas del profesorado universitario no está exenta de críticas. En España apenas existe la figura del investigador universitario puro, o del gestor especialista. El *Libro Blanco de la Investigación en Humanidades* describía así la problemática que se desprende cuando no hay efectos crematísticos que reconozcan la cantidad e intensidad de tareas efectuadas por el profesorado, como era la situación anterior al Real Decreto-Ley 14/2012, de 20 de abril, de medidas urgentes de racionalización del gasto público en el ámbito educativo (más conocido como *Decreto Wert*) y retornará con la aprobación de la nueva Ley Orgánica del Sistema Universitario (LOSU):

El principal problema del modelo actual de carrera universitaria es su naturaleza monolítica: se supone que todo profesor debe hacerlo todo (ser docente, investigador y, eventualmente, gestor) en la misma medida que los demás, sin que se acepten componentes variables en función de los intereses, de las capacidades y de los resultados obtenidos por cada uno. Tal sistema es por definición ineficiente y genera constantemente insatisfacción, ya que no está al alcance de cualquiera ser simultáneamente un excelente docente, investigador y, eventualmente, gestor. (FECYT, 2006: 36)

En resumen, la labor del profesor universitario es compleja y multifacética. Es necesario un interés continuo por recibir una formación actualizada, que le permita actuar ante los distintos ámbitos que debe atender, facilitándole la toma de decisiones, el desarrollo de actividades y la utilización de recursos.

2.2. La Universitat Politècnica de València - UPV

Fundada en el curso 1968-69, la Universidad Politécnica de Valencia - UVP, de régimen público, se ha destacado como una institución dinámica e innovadora, dedicada a la investigación y a la docencia, respondiendo a un objetivo y un compromiso con la sociedad. Proporciona a sus estudiantes los conocimientos adecuados para lograr su inserción como titulados en el campo profesional que elijan, y les ofrece un modelo de educación integral que les aporta conocimientos tecnológicos, así como formación humanística y cultural. En los últimos años, la UPV ha crecido y se ha modernizado hasta convertirse en una de las primeras universidades españolas, y una de las de mayor proyección internacional.

Los principales objetivos de la UPV atienden a:

- La innovación educativa y la adecuación de la enseñanza a las demandas de la sociedad.
- La investigación aplicada y la participación activa en el desarrollo de su entorno socioeconómico.
- El fomento de la cooperación con socios nacionales o extranjeros, que aporten recursos o enfoques complementarios.
- La aplicación de los principios de gestión de la calidad, en todos los servicios internos de la Universidad, y a su producción en la docencia e investigación.

Según el Ránking de Shanghái de 2021, solo doce universidades españolas están entre las mejores del mundo, y entre ellas, la Universitat Politècnica de València es la única de carácter científico de nuestro país (DataBot, 2021).



Fig. 2. Panorámica del Campus de Vera, UPV. Fuente: https://www.abc.es/espana/comunidad-valenciana/abci-master-universidad-politecnica-valencia-asegura-empleo-201804201235_noticia.html (acceso: julio, 2022).

2.2.1. Organización académica e investigadora

La UPV cuenta con 42 Departamentos, agrupados en 11 Escuelas y Facultades —contando además con la Escuela de Doctorado—. Además, cuenta con cinco centros adscritos: Centro Universitario EDEM, Berklee College of Music Valencia Campus, y Florida Universitaria. La UPV aglutina en la actualidad tres campus: Vera, Alcoy y Gandía, en los que se ofertan 37 titulaciones de Grado simple y 12 dobles Grado, de todas las ramas del conocimiento, así como 97 titulaciones oficiales de Máster y un programa de Doctorado que se divide en 32 subprogramas, agrupados por ámbitos: Agroalimentación y Biotecnología, Arquitectura, Arte, Ciencias,

Economía y Ciencias Sociales, Ingeniería Civil, Ingeniería Industrial, y TIC.⁴ Asimismo, también hay una amplia oferta de Títulos Propios y Cursos de Formación de Posgrado (CFP).

El estrecho vínculo entre Universidad y sociedad queda plasmado en la creación de centros y programas específicos: el Centro de Apoyo a la Innovación, la Investigación y la Transferencia de Tecnología —CTT, el Centro de Formación Permanente— o proyectos especiales como el programa IDEAS, que apoya a los estudiantes egresados con proyectos emprendedores.

La UPV también apuesta por los intercambios de profesores y alumnos con universidades de otros países. Las estancias en otras instituciones permiten establecer mecanismos para el desarrollo de actividades conjuntas tanto en el ámbito de los estudios como en el de la investigación. Para ello la UPV cuenta con un servicio específico de intercambio de alumnos y de profesores, donde destacan las actuaciones dentro del programa Erasmus.

Asimismo, la UPV cuenta con 21 centros de investigación —más otros tres mixtos o concertados—. Bajo el nombre de estructuras propias de investigación, se integran los centros que se dedican a la investigación, desarrollo e innovación y tratan de dar respuesta a la demanda de productos tecnológicos y artísticos tanto de la Universidad como del entorno social. Con el objetivo de incrementar capacidad de I+D+i y compartir recursos, también se cuenta con 11 Unidades de Investigación Conjunta (UIC).

2.2.2. Plan Estratégico UPV

La política institucional de la UPV se ha plasmado en el Plan Estratégico UPV 2015-2020, un análisis pormenorizado de los aspectos fundamentales que afectan al desarrollo de la institución. El Plan es un documento dinámico, sometido a revisión, realizado con la misión de posicionar adecuadamente a la UPV con respecto a la sociedad, para contribuir a su progreso tecnológico, económico y cultural.

La UPV pretende ser una institución moderna, innovadora y eficiente cuyos retos son:

- Ofertar una formación estructurada, de calidad y orientada a las necesidades de la sociedad.
- Desarrollar una investigación relevante y de impacto.
- Transferir sus resultados nacional e internacionalmente.
- Ser considerada un socio estratégico para universidades e instituciones.
- Destacar por sus compromisos de responsabilidad social como universidad pública.

Asimismo, la UPV define los siguientes valores:

- Poner en práctica la honradez, la integridad, la igualdad, la solidaridad y la integración.
- Actuar con profesionalidad, autoexigencia, creatividad y espíritu innovador.
- Buscar la satisfacción de las personas, haciendo un uso eficiente de los recursos y rindiendo cuentas con transparencia.

⁴ Listado completo disponible en:

<https://www.upv.es/entidades/EDOCTORADO/info/1007774normalc.html> (acceso: julio, 2022).

- Practicar un gobierno universitario que fomente la participación de los diferentes colectivos.

Finalmente, se identifican los siguientes elementos estratégicos que deben ayudar a alcanzar los retos: *reputación, internacionalización, colaboración, innovación, eficiencia y compromiso*.

A partir de los retos y elementos, la UPV definió 68 requisitos estratégicos que han dado lugar a 21 proyectos, con sus correspondientes objetivos (91 activos y 105 definidos), indicadores y planes de acción.⁵ Según el informe de cierre del Plan Estratégico, de los 91 objetivos activos durante el período 2015-2020, se han alcanzado 77 con diversos grados de eficacia, representando el 84,6% de los mismos.⁶

2.2.3. Planes de calidad para la mejora de la docencia

En una Universidad que se enfrenta a grandes cambios, y donde el alumno deviene personaje central de su propio proceso de aprendizaje, la evolución de la enseñanza implica la renovación constante del profesorado. El crecimiento de la docencia no presencial, potenciada a partir de la crisis CoVid19, también ha obligado a la Universidad a adaptarse eficazmente a esta nueva coyuntura, tanto en plataformas de comunicación como en la preparación de sus usuarios.

El Plan de Formación del Profesorado es un programa de formación permanente, desglosado en talleres y seminarios diseñados por el ICE para el profesorado universitario. Las propuestas están relacionadas básicamente con la mejora e innovación en la docencia universitaria, potenciando su creatividad, y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

2.2.3.1. Órganos para la mejora de la docencia

La UPV ha incentivado regularmente la participación de su profesorado en programas para su formación y promoción que redundan en beneficio de la calidad docente e investigadora. Estos programas están coordinados por el Vicerrectorado de Profesorado y Ordenación Académica, y en conexión con el Instituto de las Ciencias de la Educación – ICE.

El Vicerrectorado de Profesorado y Ordenación Académica es responsable de la gestión del Plan de Ordenación Docente, nuevas contrataciones de personal docente e investigador, Programa de Formación Curricular del PDI, Plan de Mejora de Calidad Docente y Desarrollo de Metodologías de Enseñanza Activas. Asimismo, desde que la LOU estableció la necesidad de obtener una acreditación para acceder a los cuerpos docentes universitarios, este Vicerrectorado se ha propuesto facilitar esta tarea mediante el *Programa de Apoyo a la Carrera del Profesorado*, que proporciona información actualizada mediante la organización de charlas, encuentros con responsables de ANECA y CVAEC, y también mediante la organización de programas formativos.

⁵ El texto completo del *Plan Estratégico UPV 2015-2020* se puede consultar en: https://www.upv.es/noticias-upv/documentos/plan_estrategico_upv2020.pdf (acceso: julio, 2022).

⁶ Informe de cierre disponible en: <https://www.upv.es/organizacion/la-institucion/documentos/Informe-cierre-PEUPV2020-es.pdf> (acceso: julio, 2022).

El ICE está formado por expertos en pedagogía encargados de ayudar a la docencia universitaria, ofreciendo formación, apoyo y asesoramiento al profesorado de la UPV. Propicia la divulgación y empleo de nuevos recursos y tecnologías educativas, contribuyendo al proceso de innovación y evaluación de la calidad de la enseñanza, así como desarrollando actividades formativas del profesorado y facilitando apoyo psicopedagógico al estudiante. Las acciones del ICE para el profesorado se dan en forma de programas de formación inicial pedagógica, formación permanente, celebración de simposios, apoyo a iniciativas institucionales, etc. Pero también se da a nivel personalizado, para todos los profesores de la UPV que lo requieran. El personal técnico del ICE siempre está abierta a nuevas sugerencias y propuestas de actuación. El ICE cumple también una importante función en la regulación de la evaluación y la calidad en nuestra Universidad, porque es el centro desde donde se gestionan, procesan y publican las encuestas oficiales del alumnado

2.2.3.2. Incentivos para la mejora de la docencia

La UPV puso en marcha en 1988 el Plan de Innovación Educativa (PIE), a fin de mejorar los sistemas de enseñanza-aprendizaje en las aulas. Los óptimos resultados de este proyecto impulsaron un proyecto más amplio, capaz de implicar a un número mayor de profesores, con una visión más flexible y global. Con este espíritu comenzó en el curso 2000-2001 el Proyecto EUROPA, que más tarde pasó a llamarse Sistema EUROPA, y cuya implantación dio lugar a una serie de programas de ayuda. Los cinco programas que derivaron del Sistema EUROPA fueron:

- *Ayuda Complementaria a la Enseñanza (ACE)*: se trata del incentivo económico personal con el que la UPV premia la dedicación docente extraordinaria, que debe plasmarse, entre otros baremos, en los buenos resultados de las encuestas docentes; en la elaboración de objetos del aprendizaje; el uso de la docencia en red —potenciando la docencia no presencial como complemento a la acción en el aula—; la publicación de material docente, artículos, participación en congresos de docencia; participación en cursos de formación para profesorado; participación como tutor en programas de formación de alumnos y de profesorado, etc.
- *Ayuda a la Organización Docente (ADO)*: tuvo como objetivo impulsar iniciativas de centros y departamentos encaminadas a la mejora de sus estructuras y la potenciación de los canales de coordinación e información.
- *Ayuda a la Formación Integral del Alumno (AFI)*: tuvo como objetivo incentivar la enseñanza complementaria que contribuyera a una mejor incorporación del alumno en el mercado laboral.
- *Ayuda a la Mejora en el Aprendizaje (AMA)*: su objetivo era ayudar a la mejora del aprendizaje del alumnado suministrando instrumentos y métodos docentes alternativos que favorecieran el autoaprendizaje.
- *Ayuda a la Mejora en la Enseñanza (AME)*: su objetivo fue proporcionar ayuda para favorecer sinergias entre cada centro y los departamentos que imparten docencia en él. Se apoyó a las iniciativas encaminadas a coordinar los programas de las asignaturas de un Plan de Estudios, incentivar la aplicación de nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, facilitar la implantación de sistemas de evaluación que manejen más

información de cada alumno y poner en marcha acciones coordinadas para mejorar la cualificación pedagógica del profesorado.

Asimismo, los Proyectos de Innovación Docente (PID), que reúnen la acción de profesores provenientes de Departamentos y Escuelas diferentes, así como el Programa de Adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior (PAEEES), pusieron de manifiesto el interés de la UPV por la innovación docente y la integración en el sistema europeo.

Actualmente, las ayudas a los Proyectos de Innovación y Mejora Educativa (PIME) pretenden dotar de apoyo económico y dar visibilidad a las iniciativas de PDI de la UPV, facilitando el desarrollo de los proyectos y el conocimiento de los resultados en toda la comunidad universitaria. Se trata de apoyar una gran variedad de iniciativas de calidad, al objeto de promover una amplia participación de profesorado, que redunde en nuevos modelos educativos centrados en la mejora de la formación de nuestros estudiantes. Los proyectos presentados se han de aplicar a títulos de Grado y de Máster universitario, teniendo como finalidad principal la mejora del rendimiento académico y del aprendizaje de los estudiantes, poniendo énfasis en el desarrollo tanto de competencias específicas como genéricas. Las propuestas deben estar referidas a alguna de las siguientes temáticas:

- Experimentación en metodologías activas.
- Experimentación de instrumentos o estrategias de evaluación orientadas al aprendizaje e integradas en las dinámicas de las clases.
- Elaboración, experimentación y validación de recursos didácticos y prácticas creativas.
- Formación y evaluación en competencias transversales.
- El diseño, seguimiento y evaluación de los TFG y de los TFM.
- Articulación de prácticas en entornos profesionales.

Actualmente, los subprogramas Proyecto de Innovación y Mejora Educativa (PIME), Equipos de Innovación y Calidad Educativa (EICE) y el premio a las Buenas Prácticas docentes (BP) forman parte del programa general Aprendizaje y Docencia (A+D).

Finalmente, como reconocimiento simbólico —aunque originalmente tuvo compensación económica—, en 2009 se puso en marcha por primera vez el Premio a la Excelencia Docente, vigente en la actualidad, una acción extraordinaria que tiene por objetivo subrayar la labor individual de los docentes que sobresalieran en su campo, adhiriéndose a estas líneas de actuación propuestas. Con esta iniciativa, coordinada por el Consejo Social UPV, la universidad trata de compensar el frecuente desequilibrio que existe a la hora de valorar el esfuerzo docente respecto del investigador.

2.2.3.3. Formación para mejora de la docencia

En este párrafo se destacan algunos de los programas formativos impulsados por el Instituto de Ciencias de la Educación (ICE). El ICE tiene como misión responder a las necesidades derivadas del modelo educativo de la UPV, recogido en los diferentes programas institucionales, así como facilitar apoyo pedagógico especializado. Estos programas tienen como principal objetivo reflexionar sobre la práctica docente, y abrir la vía a su excelencia.

Se puede distinguir entre acciones formativas anuales, que exigen la participación del profesorado implicado a lo largo de todo un curso académico, y acciones eventuales que surgen para cubrir aspectos muy específicos de su formación. Entre las primeras destacan el Programa de Acogida Universitario —PAU, y el Programa de *Formación Inicial Pedagógica para el Profesorado Universitario* - FIPPU—. Entre las segundas destaca el Programa de Formación Permanente, que consiste en un conjunto de cursos, webinar, seminarios y talleres que se convocan tres veces por anualidad. Asimismo, un grupo de profesores de un mismo departamento o centro también puede solicitar participar en un programa de formación a demanda.

Las acciones de formación anuales son coordinadas por el ICE, cuyo equipo trabaja de forma intensiva para establecer planes de formación pedagógica y mejora del profesorado universitario. Los dos programas de formación más destacados promovidos por el ICE han sido:

- *Programa de Acogida Universitario (PAU)*: el PAU es un programa de formación pedagógica vigente, que pretende ayudar a los participantes en su proceso de incorporación a la docencia profesional en la UPV. Está dirigido a profesores recién incorporados a la UPV, y a becarios de investigación iniciados en la docencia, que necesiten un asesoramiento básico para sus labores pedagógicas. Su objetivo consiste en paliar la laguna existente en el ámbito universitario para la formación docente de los nuevos profesores, de forma que puedan acometer con más seguridad su trabajo en el aula. El PAU consta de una serie de módulos donde se tratan aspectos fundamentales de la docencia universitaria: El primer día de clase, Lección magistral, Aprendizaje de Competencias, Tutorías, Evaluación, Autoevaluación y Plan de Mejora. A partir de esta experiencia, los profesores comenzarán a utilizar de forma consciente herramientas para la mejora de la docencia. Su duración está estimada en 50 horas (2 ECTS) y actualmente se desarrolla de forma totalmente online a través de sesiones síncronas previamente programadas.
- *Título de Experto Universitario en Pedagogía Universitaria (EUPU)*: este programa, llamado inicialmente FIPPU, con una carga de 50 ECTS y vigente entre 2001 y 2019 estuvo dirigido a profesores noveles de la UPV con dos o tres años de experiencia de aula. El programa de formación arrancaba con un seminario intensivo de una semana de duración, una semana de convivencia fuera de Valencia, una experiencia inmersiva para procurar una proximidad entre los integrantes del programa, para facilitar la formación de grupos de trabajo —o “grupos base”, en los que se busca la máxima heterogeneidad posible—. La formación tenía lugar mediante charlas, talleres, yincanas, mesas redondas, conferencias, en las que no sólo los pedagogos del ICE tenían parte, sino también profesores formados previamente en el programa, e incluso representantes de los vicerrectorados de la UPV.

Cada profesor participante contaba con un tutor del ICE para su grupo base, y un tutor personal de su propio centro. La interdisciplinariedad del grupo base devenía un elemento clave para enriquecer el punto de vista de la formación. Una de las herramientas más importantes de este programa era la grabación y análisis de una lección magistral, convirtiéndose en un medio para detectar las fortalezas y debilidades de su actuación. Otro de los aspectos más importantes del programa de formación consistía en el diseño de una innovación docente para la asignatura, derivada de la

reflexión sobre la materia. Al final del curso académico, los contenidos elaborados sobre diseño de objetivos, contenidos, aplicación de metodologías, evaluación, tutorías, innovación docente, quedan recogidos en el Portafolio Docente, que se convierte en una herramienta de análisis y diagnóstico para incrementar la calidad de la docencia.

En la actualidad, y a tenor de las transformaciones en la docencia exigidas por la crisis CoVid 19, el ICE oferta el I título propio de *Experto Universitario en Formación On Line* (EUFOL), que se establece con una carga de 15 ECTS.

Asimismo, el ICE coordina junto con el Vicerrectorado de Recursos Digitales y Documentación el programa *Docencia en Red*, para la elaboración de objetos de aprendizaje online, como vídeos docentes, artículos, módulos de aprendizaje, selección de videoapuntes e incluso asignaturas de acceso abierto, sino que también se ofrece formación específica para el profesorado que quiera realizarlos. La producción de estos materiales no solo tiene efectos crematísticos, sino que se conceden premios simbólicos a los mejores objetos de aprendizaje que se producen cada año.⁷ Desde 2015, el ICE también coordina anualmente la celebración de INRED, el *Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*.⁸



Fig. 3. Instituto de Ciencias de la Educación, en el Campus de Vera, UPV.

Fuente: <https://www.upv.es/entidades/ICE/> (acceso: julio, 2022).

2.2.4. Competencias transversales UPV

La valoración de competencias transversales, que dotan al alumno egresado de herramientas adicionales a las puramente profesionales para desempeñarse en el ámbito laboral, se ha convertido en una de las señas de identidad del modelo de docencia/aprendizaje en el EEES. Cada universidad debe definir su propio listado de competencias transversales, que son estrictamente comunes a todas las titulaciones de la institución.

⁷ Ver listado:

<https://www.upv.es/contenidos/DOCENRED/infoweb/docenred/info/1003308normalc.html> (acceso: julio, 2022).

⁸ Ver bases: <https://inred.blogs.upv.es/> (acceso: julio, 2022).

El proyecto de competencias transversales UPV tiene como objetivo principal acreditar la adquisición de dichas competencias en cualquiera de los títulos oficiales cursados en la institución. Para ello, se establece una estrategia de evaluación sistemática de las competencias transversales, definiendo dónde se adquieren y cómo deben ser evaluadas.

Las competencias transversales UPV sintetizan un perfil competencial que adquieren todos los estudiantes egresados de la UPV, garantizando que se cubre el marco de referencia de todas las titulaciones. Para su definición se han tenido en cuenta las normativas nacionales e internacionales, así como la literatura científica existente. De este modo, se llegó a la definición del siguiente listado de competencias transversales:

- CT(01) Comprensión e integración
- CT(02) Aplicación y pensamiento práctico
- CT(03) Análisis y resolución de problemas
- CT(04) Innovación, creatividad y emprendimiento
- CT(05) Diseño y proyecto
- CT(06) Trabajo en equipo y liderazgo
- CT(07) Responsabilidad ética, medioambiental y profesional
- CT(08) Comunicación efectiva
- CT(09) Pensamiento crítico
- CT(10) Conocimiento de problemas contemporáneos
- CT(11) Aprendizaje permanente
- CT(12) Planificación y gestión del tiempo
- CT(13) Instrumental específica

Las competencias, como saber complejo, se aprenden en períodos largos de tiempo y en contextos muy diferentes, tanto académicos como extra académicos. Por ello, se pueden diferenciar tres líneas para incorporar las competencias transversales UPV a los estudios: a través de los propios planes de estudio, mediante los TFG o TFM y a través de actividades extracurriculares.

Atendiendo a las vías planteadas en el proyecto, el marco general de acreditación de las competencias es el siguiente:

- 1) A través de evidencias evaluativas (pruebas específicas) recogidas en las asignaturas que se definen como punto de control de una determinada competencia.
- 2) Cuestionarios ya definidos que se integran en la aplicación de valoración de los TFG y TFM, cuando se produce la rúbrica.
- 3) Asimismo, la UPV establece el tipo de evidencias relacionadas con las competencias transversales que pueden ser reconocidas institucionalmente.

Adicionalmente, en las prácticas de empresa desarrolladas por los alumnos, los tutores UPV también deben valorar la adquisición de competencias transversales. El nivel de adquisición de las competencias quedará plasmado de dos modos complementarios: a través del expediente en un suplemento al diploma, y mediante el portafolio de las competencias transversales de cada estudiante.⁹

⁹ Para conocer más sobre el proyecto institucional:
<https://www.upv.es/contenidos/COMPTRAN/info/955712normalc.html> (acceso: julio, 2022).

2.2.5. Normativa de régimen académico y evaluación del alumnado

Se considera al régimen académico como un elemento estructurante de las prácticas de enseñanza y evaluación en los estudios, con impacto en los aprendizajes y las trayectorias, que requiere ser modificado en conjunto con otros factores de manera sistémica para lograr una experiencia de docencia/aprendizaje que redunde en una mayor calidad de las titulaciones.

La Normativa de régimen académico y evaluación del alumnado en estudios oficiales de Grado y Máster universitario de la Universitat Politècnica de València se aprobó en Consejo de Gobierno el 28 de enero de 2010 y ha sido modificada por acuerdos en varias ocasiones, siendo su versión vigente la aprobada por Consejo de Gobierno el 3 de febrero de 2022 y modificada el 28 de abril de 2022.¹⁰ Su implementación ha respondido a numerosas necesidades como:

- La aplicación de una normativa única que incluya todos los estudios oficiales de la UPV.
- Incorporación de nuevas metodologías docentes.
- Uso de las tecnologías de la información para articular las comunicaciones y evaluaciones.
- Mayor transparencia en el proceso de evaluación del alumnado.
- Inclusión de la evaluación curricular.

La Normativa describe al detalle la forma en que se organiza la coordinación docente de las escuelas, como se recoge información para la mejora de la docencia, cómo se efectúan los actos evaluativos y de qué forma confluyen en las calificaciones, el establecimiento del calendario docente, el cumplimiento de las tutorías y plazos para las revisiones de exámenes, etc.

La Normativa aprobada en 2022 acoge algunas modificaciones, siendo la más controvertida la cuestión relativa a la publicación de calificaciones del estudiantado, que permite nuevamente la inclusión (únicamente) de nombre y apellidos de los alumnos (BOUPV, 2022: 1):

La publicación [...] ha de permitir a todo el alumnado de una asignatura conocer las calificaciones de sus compañeros y compañeras puesto que, aun no siendo la evaluación un procedimiento de concurrencia competitiva, las calificaciones obtenidas van a tener incidencia en el otorgamiento de las matrículas de honor limitadas a un número de estudiantes, así como también en la concesión de premios, por lo que puede apreciarse un interés legítimo del alumnado de una asignatura en el conocimiento de las calificaciones del resto del grupo.

Según el texto, esta medida no interfiere con la Ley Orgánica 4/2007, que ya amparaba la publicación de las calificaciones del alumnado sin consentimiento de la persona interesada; ni con el actualmente vigente Reglamento General de Protección de Datos y la nueva Ley Orgánica 3/2018, de Protección de Datos Personales y Garantías de Derechos Digitales.

¹⁰ Acceso al texto: <https://www.upv.es/entidades/SA/ciclos/U0911437.pdf> (acceso: julio, 2022).

2.2.6. La guía docente de las asignaturas

La guía docente es una herramienta fundamental del Sistema Europeo de Transferencia de Créditos par alcanzar el objetivo de la Declaración de Bolonia, de promover la cooperación europea en garantía de calidad mediante el desarrollo de metodologías y criterios comparables, y se definen a través de los siguientes factores:

- Es un documento público donde se concreta la oferta docente referida a la asignatura, resultado del compromiso del equipo de profesores y del Departamento.
- Es un instrumento al servicio del estudiante, ya que le ofrece elementos informativos suficientes para determinar qué es lo que se pretende que aprenda, cómo se va a conseguir y cómo va a ser evaluado.
- Es un instrumento de transparencia, fácilmente comprensible y comparable entre las diferentes universidades en el camino hacia la convergencia.

En la UPV esta guía docente tiene los siguientes apartados:

- 1) **Descripción de la asignatura:** este apartado pretende ayudar a los alumnos a entender cómo contribuye la asignatura al perfil de la titulación y, más especialmente, en el ciclo donde está incluida.
- 2) **Competencias y objetivos formativos:** se refiere a las competencias del título a las que contribuye la asignatura.
- 3) **Conocimientos recomendados:** este apartado debe contemplar tanto los requisitos académicos obligatorios como aquellos otros que los profesores de la asignatura consideran recomendables. También es aconsejable informar qué asignaturas es conveniente cursar al mismo tiempo.
- 4) **Selección de contenidos y estructuración de las unidades didácticas:** teniendo como punto de referencia las competencias tanto específicas como genéricas que se van a trabajar en la asignatura, se deberán seleccionar los contenidos pertinentes que serán agrupados en unidades didácticas.
- 5) **Metodologías de enseñanza/aprendizaje:** la metodología es un conjunto coherente de técnicas y acciones lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia determinados resultados.
- 6) **Evaluación:** es el conjunto de actividades organizadas en un conjunto sistemático de recogida, análisis e interpretación de la información, con la finalidad de emitir un juicio en función de unos criterios previamente establecidos.
- 7) **Recursos de apoyo:** es el conjunto de todos los medios utilizados para facilitar el aprendizaje. Se refiere tanto a las tecnologías de la comunicación que se puede utilizar en cualquier situación docente (clase presencial, laboratorio, enseñanza a distancia, tutoría), como a diferentes tipos de materiales que faciliten el aprendizaje (bibliografía, webografía, etc.).

Las Facultades, a través de sus Directores Académicos de cada titulación, y con la cooperación de los Departamentos, supervisan la elaboración de las guías docentes antes de su validación y publicación, velando por que se cumplan determinados criterios de calidad, como son:

- La incorporación de competencias transversales en las asignaturas que son su punto de control, incluyendo una descripción eficaz de su método de evaluación.

- La correcta ponderación entre número de actos evaluativos y metodologías de evaluación empleadas en cada asignatura: ningún acto evaluativo individual puede tener un peso mayor del 40% en la nota media final, y siempre se deberán emplear, como mínimo, dos metodologías de evaluación.
- La inclusión de un sistema de evaluación alternativo que pueda aplicarse en el caso de que haya alumnos que soliciten la dispensa de asistencia (que deberá ser previamente aprobada por el órgano docente correspondiente, la Comisión de Título).

En los últimos cursos, ante la crisis CoVid 19 y la transformación urgente de la docencia presencial en semipresencial y online, ha sido necesario diseñar variantes de las guías docentes que pudieran aplicarse en caso de requerirse, contemplando especialmente el porcentaje de asistencia a lecciones síncronas y asíncronas, el trabajo autónomo y los métodos de evaluación empleados. Esta medida ha sido necesaria dado que no se pueden modificar los criterios de evaluación una vez se publica la guía docente.

2.2.7. Las encuestas del profesorado

Las diferentes titulaciones de la UPV implementan sistemas de evaluación y seguimiento que garantizan la calidad de la docencia. El más importante de ellos es el sistema oficial de encuestas del profesorado, con el que los estudiantes responden sobre la docencia recibida.

El artículo 108 de los Estatutos de la UPV establece que el Consejo de Gobierno establecerá los criterios de evaluación de la actividad y dedicación docente, de gestión e investigadora y la contribución al desarrollo científico, tecnológico o artístico del personal docente e investigador, que serán relevantes para determinar su eficiencia en el desarrollo de su actividad.

A este respecto en el Manual de Evaluación de la Actividad Docente del Profesorado (IAD) se regula la actual encuesta de opinión del alumnado, siendo competencia del Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) la lectura de las encuestas y posterior tratamiento de datos, así como la elaboración de los informes personales, los de cada ERT, Departamento y Rectorado.

El pase de encuestas es obligatorio para cualquier profesor que haya impartido a partir de 1 crédito en una asignatura, con el objetivo de evaluar los resultados de su actividad; sin embargo, el profesor tiene la potestad de anular la encuesta en el momento en que se realiza si cree que los resultados no van a reflejar la realidad de su docencia, por una causa justificada —por ejemplo, que haya pocos alumnos presentes en el aula ese día—. Con el paso de los años, y especialmente tras la crisis CoVid 19, la encuesta ha pasado de realizarse en formato papel a realizarse online, utilizando para ello una aplicación en la Intranet que debe activar el profesor. Esta aplicación da acceso a los alumnos para rellenar un cuestionario, que permanece activo durante una hora.

El listado de preguntas que figura actualmente en el cuestionario es el siguiente:

- 1: Parece dominar la materia que imparte.
- 2: Resuelve dudas y cuestiones sobre la materia de manera adecuada.
- 3: Proporciona información clara sobre la asignatura (objetivos, programa, metodología y criterios de evaluación) en la guía docente y durante el desarrollo de la asignatura.

4: Tiene una buena programación del ritmo de las clases y del tiempo dedicado a cada tema.

5: Emplea metodologías y actividades en el desarrollo de la asignatura que ayudan a aprender al alumnado.

6: Proporciona materiales (bibliografía, documentos, recursos didácticos en PoliformaT u otros espacios online, etc.) que resultan de ayuda para el aprendizaje de la asignatura.

7: Selecciona y utiliza las herramientas tecnológicas disponibles para facilitar el aprendizaje.

8: Contribuye a crear un buen clima de trabajo y anima al alumnado a participar durante el desarrollo de la asignatura.

9: Consigue motivar al alumnado y despertar el interés por la asignatura.

10: Proporciona información sobre la evolución del aprendizaje a través de actividades de seguimiento, tutoría y atención al alumnado.

11: Teniendo en cuenta las limitaciones, pienso que el profesor que imparte esta asignatura debe considerarse un buen profesor.

Estas preguntas se responden con una puntuación del 1 al 5, que van desde Totalmente en desacuerdo, a Totalmente de acuerdo. Adicionalmente también se puede responder NS/NC.

Los resultados se reflejan en un gráfico de barras y en unas medias numéricas. Para calcularlas, se desestiman automáticamente la encuesta de valoración más alta y la más baja. Los resultados se agrupan en cuatro dimensiones, que son:

- Conocimiento de la materia.
- Organización y planificación.
- Desarrollo / Metodología docente.
- Motivación / Interacción / Ayuda.

El cuadro final de resultados ofrece la puntuación obtenida por el profesor en esa asignatura, la media del Departamento, y la media del mismo profesor (si se le han pasado más encuestas en otras asignaturas).

Las encuestas de opinión del alumnado son una herramienta esencial para determinar la evolución de un docente y estimar la calidad de su docencia. Los buenos resultados en la docencia son generadores de complementos retributivos adicionales a la productividad, a los que el profesorado tiene derecho; por el contrario, unos bajos resultados pueden suponer la anulación de tal complemento, e incluso, en el caso de personal docente contratado, si se dan de manera reiterada, puede motivar su despido. Asimismo, las encuestas docentes certificadas se utilizan sistemáticamente en la valoración de la actividad docente por parte de las instituciones que evalúan al profesorado para su acreditación.

Actualmente, el sistema de evaluación del profesorado está en proceso de revisión para ajustarse a los requerimientos de la normativa de ANECA.

2.3. La Facultad de Bellas Artes de San Carlos

La Facultad de Bellas Artes se fundó en 1753 bajo la denominación de Escuela de Bellas Artes de Santa Bárbara, para transformarse después en la Academia de Bellas Artes de San Carlos — patronímico que todavía conserva—. Más adelante, la conversión de la Academia en Facultad se produjo en 1971, y siete años después tuvo lugar su integración en la UPV, para trasladarse físicamente en 1984 al Campus de Vera. Entre los años 2008 y 2010 el edificio se reconstruyó para dar lugar a la Facultad actual.



Fig. 4. Facultad de Bellas Artes, Campus de Vera, UPV. Fuente: <https://masterfotografia.es/instalaciones/facultad-de-bellas-artes/> (acceso: julio, 2022).

En 1986 se crearon los Departamentos, delimitando áreas de conocimiento específicas de los estudios de Bellas Artes:

- Dibujo.
- Pintura.
- Escultura.
- DCADHA (Documentación, Comunicación Audiovisual e Historia del Arte).
- Restauración.

En 1993 se produjo un cambio trascendental en el plan de estudios, establecido bajo las nuevas propuestas de la Ley de Reforma de Universidades (LRU) que cancelaba las especialidades existentes hasta la fecha —vinculadas a Departamentos—, para dotar al alumno de mayor libertad para diseñar su propio currículo, basado en créditos, pudiendo elegir las asignaturas que más le interesaran, como también se da en el plan actual, que está articulado por Materias, no por especialidades cerradas.

La primera década del 2000 fue especialmente convulsa por todo lo concerniente a la Ley Orgánica de Universidades (LOU) y la implantación del Plan Bolonia, requiriendo la transformación del plan de estudios para introducir el sistema de créditos ECTS. De alguna forma, la demolición del viejo edificio de Bellas Artes y la simultánea apertura de las fases de la nueva facultad, al final de esta década, devino un símbolo de este proceso de abandono de nuevas estructuras y de reconstrucción para el futuro.

En el curso 2010-2011 se pusieron en marcha dos nuevos Grados en la Facultad, al mismo tiempo que la antigua Licenciatura en Bellas Artes se extinguía progresivamente. Estos nuevos Grados eran: Bellas Artes (BBAA) y Conservación y Restauración de Bienes Culturales (CRBBCC). En cumplimiento de la normativa existente sobre Grados impartidos en una misma Escuela, los dos primeros cursos compartían las mismas materias, aunque esta situación ha evolucionado con el tiempo, a demanda de los estudiantes de CRBBCC, que aspiran a una mayor especificidad en todos los cursos de sus estudios. En el curso 2016-17 arrancaba un nuevo Grado en la Facultad: Diseño y Tecnologías Creativas (DTTCC), dirigido hacia las *industrias culturales*, con un perfil interdisciplinar y participación de profesores de Informática en su docencia. Cada uno de estos Grados dura 40 cursos y consta de 240 créditos ECTS.

Grado	Nota de corte (2021-22)	Plazas de nuevo ingreso
Bellas Artes	10'86	340
Conservación y Restauración	9'44	110
Diseño y Tecnologías Creativas	12'36	100

Tabla 1. Esquema de los estudios de Grado en la Facultad de Bellas Artes, UPV. Elaboración propia.

Asimismo, en la Facultad de Bellas Artes se pueden cursar los siguientes Másteres Universitarios que habilitan para acceder a los estudios de Doctorado (Tercer Ciclo):

- Máster Universitario en Producción Artística.
- Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia.
- Máster Universitario en Conservación y Restauración de Bienes Culturales.
- Máster Universitario en Gestión Cultural.

La Facultad ha dirigido un esfuerzo notable hacia la formación en *artes visuales*, un nuevo campo multidisciplinar y aglutinador de áreas de conocimiento, que responde a las necesidades de la sociedad. La evolución de los estudios de Bellas Artes en nuestra Facultad, que sigue siendo una carrera ampliamente demandada, demuestra una gran flexibilidad y capacidad de adaptación, lo que queda demostrado por la variedad de materias que es posible cursar en ella, facilitando la formación de profesionales capaces de adaptarse a un mundo laboral en perpetuo cambio. Por esta razón, la UPV lleva más de una década ocupando el primer puesto en el ranking de *El Mundo* de las mejores universidades españolas donde estudiar Bellas Artes.¹¹

¹¹ <https://www.elmundo.es/especiales/ranking-universidades/donde-estudiar-bellas-artes.html> (acceso: julio, 2022).



Fig. 5. Icónico mural en la fachada del aulario de Bellas Artes, realizado por el portorriqueño Alexis Díaz en el curso de la segunda edición del festival Poliniza (2019). Fuente: https://www.upv.es/poliniza/2017/es/artistas_es.html (acceso: julio 2022).

2.3.1. Organización académica

Para gestionar los tres Grados, la Facultad cuenta con tres Directores Académicos de Título, cuyas competencias son:

- a) Elaboración de la propuesta del informe de gestión del título.
- b) Seguimiento de los Contratos Programa.
- c) Validación de las Guías Docentes.
- d) Definición y coordinación de los programas de innovación docente.
- e) Coordinación horizontal y vertical de los programas de las asignaturas del título.
- f) Análisis de resultados académicos: tasas e indicadores.
- g) Propuesta de criterios y condiciones de admisión.
- h) Análisis de los resultados de admisión.
- i) Propuesta de modificaciones de contratos programa, plan de estudios y medios y metodologías docentes y sistemas de evaluación.

Asimismo, cada Grado cuenta con una Comisión Académica de Título cuyas competencias son:

- Gestión académica del título y coordinación docente.
- Propuesta de las condiciones de admisión y reconocimiento de créditos a las comisiones que a tal efecto disponga la Universitat Politècnica de València.
- Resolución de las solicitudes de exención de los requisitos de progreso del alumnado.
- Aprobación de los planes de matrícula de los estudiantes cuando se requiera.
- Definición de los objetivos anuales de calidad del Título.
- Aprobación de la propuesta de Informe de Gestión del Título para su posterior aprobación por el máximo órgano de gobierno de la Estructura Responsable del Título.
- Diseño del Plan de Mejora del Título.

- Verificación del cumplimiento de los contratos programa.
- Revisión de guías docentes con rendimiento anómalo y adopción de las medidas pertinentes.
- Cualesquiera otras que le sean encomendadas por el órgano colegiado de mayor rango de la Estructura Responsable de Título o por la Comisión de Permanencia y Evaluación por currículum.

La composición de cada una de las Comisiones Académicas de cada Título es:

- Decano o Decana de la Estructura Responsable de Título, que ostentará la presidencia.
- Vicedecano o Vicedecana con competencias en materia académica, que ejercerá la secretaría.
- El Director Académico o la Directora Académica del Título.
- Cuatro profesores y profesoras que impartan docencia en el título, de diferentes departamentos.
- Dos estudiantes.
- El Jefe o la Jefa de los Servicios Administrativos de la Estructura Responsable de Título.
- El Técnico o la Técnica de Gestión Académica.

Por tanto, es de señalar que no solo los profesores y los gestores propios de la Facultad cumplen un importante papel en la organización de los títulos, sino también los estudiantes, que están representados mediante Delegación de Alumnos y cobran un rol muy activo en la comunicación entre el estudiantado y el profesorado. Su cooperación es muy valiosa a la hora de detectar deficiencias en el sistema, ayudando a solucionar solapes en horarios de asignaturas que pueden interesar simultáneamente a los mismos alumnos, y velando por que se cumpla el principio de igualdad en la valoración de sus compañeros.



Fig. 6. Retrato del equipo de Decanato de la Facultad de Bellas Artes durante el curso 2021-22, acompañados de los tres Directores de Grado. Foto: cortesía de M^a Ángeles López.

2.3.2. El Grado en Bellas Artes

El Grado en Bellas Artes se inauguró en la Facultad de Bellas Artes en el curso 2010-2011. Tiene por objetivo la formación de profesionales de las artes visuales y artistas plásticos, desarrollando técnicas y procesos en los distintos ámbitos de la creación, en un momento en que ésta conlleva aspectos socializadores. La inserción en el mundo laboral es un punto clave en la formación.

Los estudios de Grado constan de 240 créditos ECTS repartidos entre cuatro años académicos. Los ECTS se distribuyen entre formación básica, asignaturas obligatorias, y materias optativas:

Formación básica	Obligatorios	Optativos	Práctica externa	TFG	Total
60	69	102	0	9	240

Tabla 2. Esquema de la distribución de créditos del Grado en Bellas Artes. Elaboración propia.

En los dos últimos cursos de la titulación, el alumnado tiene acceso a un amplísimo catálogo de asignaturas optativas: 63 para tercer curso, y 46 para cuarto curso. El siguiente esquema presenta cómo se organizan todas las asignaturas de la titulación, según Módulos y Materias:

MÓDULO 1: Principios básicos para la formación artística Créditos Mínimos: 60 Carácter: Formación Básica	MATERIA: Expresión artística Créditos Mínimos: 54 Carácter: Formación Básica
	MATERIA: Historia del arte Créditos Mínimos: 6 Carácter: Formación Básica
MÓDULO 2: Fundamentos para la creación artística Créditos Mínimos: 60 Carácter: Obligatorio	MATERIA: Creación artística, materiales y procesos Créditos Mínimos: 54 Carácter: Obligatorio
	MATERIA: Historia del arte Créditos Mínimos: 6 Carácter: Obligatorio
MÓDULO 3: Procesos de creación artística Créditos Mínimos: 57 Carácter: Obligatorio	MATERIA: Talleres de creación artística Créditos Mínimos: 24 Carácter: Optativo
	MATERIA: Formación específica en teoría y práctica artística Créditos Mínimos: 33 Carácter: Optativo
MÓDULO 4: Producción artística y práctica profesional Créditos Mínimos: 45 Carácter: Obligatorio	MATERIA: Talleres de producción artística Créditos Mínimos: 36 Carácter: Optativo
	MATERIA: Arte y estudios culturales Créditos Mínimos: 9 Carácter: Optativo
MÓDULO 5: Trabajo de Final de Grado Créditos Mínimos: 18 Carácter: Mixto	MATERIA: Metodología de proyectos Créditos Mínimos: 9 Carácter: Obligatorio
	MATERIA: Trabajo Final de Grado Créditos Mínimos: 9 Carácter: Trabajo Fin Titulación

Tabla 3. Esquema de la distribución de Módulos, Materias y créditos que debe cursar el alumnado para obtener el Grado en Bellas Artes en la UPV. Elaboración propia a partir de:

https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

2.3.3. El alumnado de Bellas Artes

El alumnado de Bellas Artes presenta un perfil muy heterogéneo, de alguna forma acorde con la variedad de actividades y salidas profesionales que se desprenden de estos estudios. Destacan grupos muy dinámicos de alumnos que se han asociado para desarrollar sus intereses extracurricularmente, organizándose en clubes y que son:

- *Club de Cómic*: grupo decano entre estas asociaciones, fundado en 2012, “Presentes en todo evento comiquero que se precie, y también en tu mente”, como reza su lema en Twitter. Entre sus actividades está la publicación de webcómic y fanzines, que se presentan en diversos salones como el del Cómic de Barcelona.
- *Club de Animación*: desde 2016 lleva a cabo diversos cursos, workshops, talleres, charlas y *gifafíos* (concursos de GIFs) para desarrollar las habilidades de los integrantes, conocer a personas del mismo ámbito y darse a conocer en el mundo de la animación.
- *Club del Videojuego*: reúne estudiantes de diversos Grados debido a la interdisciplinariedad de la materia. Mediante el trabajo en equipo, adoptan roles para replicar el entorno de trabajo en la industria profesional, desarrollando videojuegos en su tiempo libre.
- Otros clubes emergentes: *Club del Manga*, *Club de Narrativa*, *Club de Rol*.



Fig. 7. Banner del *Club de Animación*. Autores: Álvaro Wallner y Sergio Pop, 2019. Cortesía de Alejandra Flórez.

Casa del Alumno UPV y el programa *Generación Espontánea UPV* juegan un importante papel al apoyar las actividades de estos colectivos. Casa del Alumno trabaja en estrecha colaboración con la Delegación de Alumnos UPV, ofreciendo un espacio de libre acceso para los requerimientos de todo el alumnado; también alberga conciertos, proyecciones, exposiciones y todo tipo de eventos. Asimismo, *Generación Espontánea UPV* se presenta como “El medio perfecto para desarrollar tu idea”, como reza su lema en la web UPV, apoyando no solo logística sino económicamente los proyectos que proponen los estudiantes y asociaciones, con el fin de potenciar la adquisición de competencias transversales y la figura del estudiante-mentor.¹²

El alumnado de Bellas Artes participa en redes sociales de manera organizada, construyendo verdaderos canales de información sobre la experiencia de cada asignatura.

¹² Más información en: <https://generacionespontanea.upv.es/nosotros/> (acceso: julio, 2022).

2.3.4. Continuidad de los estudios y aproximación a la empresa

Dentro de la propia Facultad de Bellas Artes, los alumnos de este Grado tienen la oportunidad de continuar sus estudios realizando los siguientes Másteres universitarios:

- Máster Universitario en Producción Artística.
- Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia.
- Máster Universitario en Gestión Cultural.

Dado el doble carácter investigador y profesionalizante de estos títulos, los alumnos pueden acceder a los estudios de Doctorado (Tercer Ciclo) a través de ellos, deviniendo investigadores y potenciales docentes. La concesión de becas predoctorales, por parte de la Universidad, el Ministerio de Educación Cultura y Deporte, o la Generalitat Valenciana, les facilitará este largo proceso de formación.

Por otro lado, los alumnos que muestran un interés más inmediato por la práctica profesional, se sienten atraídos por los Títulos Propios que se ofertan, de los que hay un alto número solo en nuestra Facultad. Entre ellos:

- Máster en animación
- Máster en Arteterapia
- Máster IFAB (fabricación digital)
- Máster en diseño e ilustración
- Máster en fotografía, arte y técnica
- Especialista universitario en productos infantiles
- Especialista universitario en diseño de espacios escénicos y publicitarios

También hay alumnos que optan por continuar sus estudios en otros másteres u otras universidades, o bien adhiriéndose a programas extranjeros. Algunos de estos vínculos han sido previamente facilitados por la invitación a docentes de estas entidades a formar parte de los programas formativos de la UPV. Asimismo, en los últimos años, la formación on-line se ha extendido notablemente, tanto en calidad como en cantidad.

Respecto a los alumnos que desean emprender su andadura laboral pero manteniendo cierta vinculación estructural con la Facultad, y aunque el programa STARTUPV ha sufrido cierta interrupción debido a la crisis CoVid 19, la UPV, el Instituto Ideas y el Decanato de la Facultad han apoyado durante más de una década la creación de diferentes Start Up dentro de los espacios de la Facultad: un pequeño ecosistema empresarial conocido como *El Pasillo*, cuya filosofía de trabajo se basa en sinergias para poder realizar proyectos. Un punto clave de esta filosofía es la asesoría interna que se presta en todas aquellas ramas de conocimiento que se posee, tanto a miembros de este grupo como a aquellos estudiantes que quieren iniciar su propuesta. En palabras de sus protagonistas, estas Start Up “aportan valores al ecosistema universitario, como la profesionalización, difusión, prestigio y empleo” (Gil, Cruz, 2018: 77).

Asimismo, durante todo el tiempo en que los alumnos están matriculados en cualquiera de los programas docentes de la UPV, pueden optar a realizar prácticas en empresa, en España o en el extranjero, reguladas mediante el Sistema Integrado de Empleo (SIE) de la UPV. Para muchos alumnos se tratará de su primer contacto con el mundo laboral, aumentando sus competencias profesionales y abriendo su futuro en la búsqueda de su profesión futura.

2.4. El Departamento de Dibujo

Los Departamentos son los órganos encargados de organizar y desarrollar la investigación y enseñanzas propias de su área de conocimiento, ya sea en uno o más centros. El Departamento de Dibujo de la UPV, con sede en la Facultad de Bellas Artes, está actualmente formado por una plantilla de 65 profesores, tres técnicos de laboratorio y dos administrativas. El equipo directivo está formado por cuatro miembros: Director, Subdirector Docente, Subdirector de Investigación y Secretaria del Departamento.

El Departamento de Dibujo imparte docencia oficial en los siguientes centros y Grados de la UPV:

Escuela y campus	Grado
Facultad de Bellas Artes (Campus de Vera)	Bellas Artes
	Conservación y Restauración de Bienes Culturales
	Diseño y Tecnologías Creativas
Escuela Superior de Ingenieros Industriales (Campus de Vera)	Ingeniería del Diseño
Facultad de Comunicación Audiovisual (Campus de Gandía)	Comunicación Audiovisual

Tabla 4. Centros y titulaciones de Grado en que participa el Departamento de Dibujo. Elaboración propia.

Los docentes son también investigadores,¹³ que desarrollan su labor adheridos al grupo de investigación genérico del Departamento, o vinculados a estructuras de investigación como:

- Grupo Animación UPV.
- Grupo de Investigación y Gestión del Diseño.
- Grupo de Expresión Plástica del Movimiento, Animación y Luminocinetismo.
- Centro de Investigación Arte y Entorno.

Asimismo, el Departamento participa en las siguientes Estructuras No Convencionales de Investigación (ENCI) de la UPV:

- Instituto de Diseño y Fabricación (IDF), ubicado en la Ciudad Politécnica de la Innovación.
- Instituto de Restauración del Patrimonio.

Los profesores del Departamento de Dibujo tienen también, en su mayoría, un marcado rasgo personal como artistas, participando frecuentemente en exposiciones, creación de obra original o aplicada, diseño industrial, e incluso realizando en comisariado de importantes muestras en museos y galerías nacionales e internacionales. En este sentido, el boletín informativo del

¹³ Más información en la página web del Departamento de Dibujo: <https://dibujo.webs.upv.es/investigacion/> (acceso: julio, 2022).

Departamento de Dibujo,¹⁴ de formato web, ayuda a visibilizar de cara a la propia comunidad departamental las aportaciones que realiza cada miembro del mismo.



Fig. 8. Cartel realizado por el profesor Hugo Muñoz Ligorit para la exposición *Elena Francis. Franquismo y subordinación de la mujer*, en el MuVIM (2022). Fuente: <https://dibujo.webs.upv.es/exposicion-elena-francis-franquismo-y-subordinacion-de-la-mujer/> (acceso: julio, 2022).

En las últimas dos décadas, el Departamento de Dibujo ha afrontado un significativo esfuerzo por la renovación de sus estructuras y la implementación de nuevas tecnologías, que van a la par de las nuevas áreas de conocimiento donde se imparte docencia y se realiza investigación. En este sentido, es importante destacar la creación de los siguientes espacios y laboratorios:

- Laboratorio de Gráfica.
- Laboratorio de Recursos Media (LRM).
- Laboratorios de Animación.
- Laboratorio de Tecnologías y Fabricación.

El Departamento cuenta con las siguientes colecciones: Archivo de Dibujo, Archivo de Gráfica, y la Biblioteca José Luis Contreras.

El Departamento está involucrado en numerosas actividades de apoyo a la creación artística y la investigación, como la Beca Pedro Marco o la Cátedra Bodegas Faustino & Willy Ramos. Por último, cabe mencionar las tres revistas de investigación indexadas que el Departamento apoya en su financiación y gestión:

- *Con A de animación* (ISSN: 2173-6049).
- *EME Experimental Illustration, Art & Design* (ISSN 2253-6337).
- *Revista Sonda: Investigación y Docencia en Artes y Letras* (ISSN 2254-6073).

¹⁴ Disponible en: <https://dibujo.webs.upv.es/todas-las-noticias/> (acceso: julio, 2022).

2.4.1. Áreas docentes y líneas de especialización

El Departamento imparte asignaturas de tipo troncal en varias titulaciones, así como una amplia gama de optatividad. Sus áreas son: **Dibujo, Gráfica, Animación, Diseño y Nuevas Tecnologías.**

En este apartado nos centraremos en las asignaturas impartidas únicamente en el Grado en Bellas Artes, con la intención de ubicar las asignaturas de este Proyecto Docente con respecto a las demás del Departamento.

Las asignaturas troncales que se imparten en 1º, 2º y 3º son:

Asignaturas	Carácter	ECTS
<i>Fundamentos del dibujo</i>	Formación Básica	15
<i>Tecnologías de la imagen I</i>	Formación Básica	9
<i>Dibujo: lenguaje y técnicas</i>	Obligatorio	15
<i>Tecnologías de la imagen II</i>	Obligatorio	9
<i>Metodología de proyectos</i>	Obligatorio	9

Tabla 5. Asignaturas troncales del Grado en BBAA impartidas por el Departamento de Dibujo. Elaboración propia.

Como puede deducirse, *Fundamentos del Dibujo* y *Dibujo: lenguaje y técnicas* son competencia exclusiva del Departamento, mientras que *Tecnologías I y II* y *Metodología de proyectos* se comparten con más Departamentos, asumiéndose el 25% de los grupos existentes.

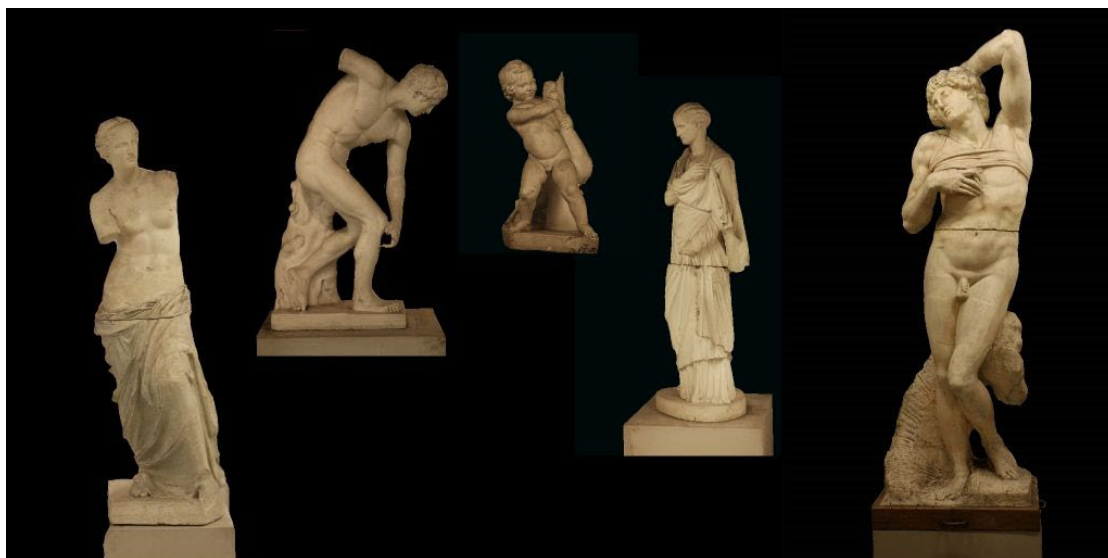


Fig. 9. Imagen de la colección de Estatuaria Clásica del s. XVIII de la Facultad de Bellas Artes, que se emplea en la docencia de la asignatura *Fundamentos del dibujo*. Fuente: <https://cultura.upv.es/colecciones/content/estatuas/cas/index.html> (julio, 2022).

Asimismo, las asignaturas optativas que se ofertan en 3º y 4º son las siguientes, que agrupamos por línea de especialización:

Línea de especialización DIBUJO	Tipo de Materia	ECTS
<i>Anatomía artística</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Configuración gráfica</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Figura y Espacio</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Historia y teoría del dibujo</i>	Arte y estudios culturales	4,5
<i>Morfología estética</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Movimiento</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Dibujo y expresión</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	6
<i>Narrativa secuencial: cómic</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	6
<i>Perspectiva y técnicas de representación</i>	Talleres de creación artística	12

Línea de especialización GRÁFICA	Tipo de Materia	ECTS
<i>Fundamentos del grabado y de la impresión</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Grabado calcográfico</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Libro de artista, grabado y tipografía móvil</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Fotografía y procesos gráficos</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	6
<i>Gráfica experimental e interdisciplinar</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Imagen-foto</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	6
<i>Litografía - Offset</i>	Talleres de creación artística	12

Línea de especialización ANIMACIÓN	Tipo de Materia	ECTS
<i>Fundamentos de la animación</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Historia de la animación</i>	Arte y estudios culturales	4,5
<i>Animación bajo cámara y stop-motion</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Animación 3D</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9
<i>Producción de animación I</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Producción de animación II</i>	Talleres de creación artística	12

Línea de especialización DISEÑO y N.T.	Tipo de Materia	ECTS
<i>Procesos, técnicas y recursos en ilustración y diseño gráfico</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Teoría de la ilustración y del diseño gráfico</i>	Arte y estudios culturales	4,5
<i>Diseño editorial y publicaciones interactivas</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Diseño y desarrollo web</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Ilustración aplicada</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Procesos gráficos digitales</i>	Talleres de creación artística	12
<i>Profesionalización y empleo en la ilustración y el diseño gráfico</i>	Formación específica en teoría y práctica artística	9

Tablas 6-9. Asignaturas optativas del Grado en BBAA impartidas por el Departamento de Dibujo. Elaboración propia.

La web del Departamento cumple una importante función a la hora de visibilizar estas asignaturas,¹⁵ de cara a las indagaciones previas que los alumnos hacen para decidir en cuáles matricularse, compartiendo resúmenes motivadores e imágenes con resultados del aprendizaje.

DEPARTAMENTO DE DIBUJO
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

← ver todos

MORFOLOGÍA ESTÉTICA

GRADO EN BELLAS ARTES

Dibujo

Guía docente

Millán Almenar, Enrique

Morfología Estética es anatomía creativa y aplicada. Una asignatura dedicada al estudio de la proyección artística del tratamiento formal de la figura humana, planteándose en sus objetivos generales, el análisis de cuestiones relativas a su configuración, expresividad y proceso representativo. Los temas que trata su programa son los relativos a la gestión estratégica de los aspectos formales, los vinculados al análisis de los signos de la expresividad, tanto emocional como fisionómica, y los procesos de diseño conceptual de las imágenes figurativas.

La asignatura es de carácter teórico / práctico proyectando las unidades didácticas en la creación personal y final de un personaje fantástico. Resultando de gran interés para todos aquellos alumnos que aspiran a formar parte del mundo de la animación, ilustración, creación de videojuegos, cómic, juegos de mesa, etc.

Fig. 10. Ficha de la asignatura optativa *Morfología Estética*. Fuente: <https://dibujo.webs.upv.es/asignatura/morfologia-estetica/> (acceso: julio, 2022).

¹⁵ Catálogo disponible en: <https://dibujo.webs.upv.es/asignaturas/> (acceso: julio, 2022).

2.4.2. Titulaciones de posgrado en las que participa

El Departamento de Dibujo imparte docencia en las siguientes titulaciones oficiales de Máster:

- Máster Universitario en Producción Artística
- Máster Universitario en Ingeniería del Diseño
- Máster Universitario en Postproducción Digital (Campus de Gandía)

Asimismo, también participa en los siguientes Títulos Propios:

- Máster en animación
- Máster en Arteterapia
- Máster IFAB (fabricación digital)
- Máster en diseño e ilustración
- Especialista universitario en productos infantiles

Por último, en el Departamento de Dibujo se han defendido tesis doctorales adscritas a los siguientes programas de Doctorado (vigentes desde 2004):

- Programa de doctorado en Arte: Producción e Investigación
- Programa de Doctorado en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales



Fig. 11. Actividad de taller en el curso de la asignatura *Procesos experimentales de litografía*, impartida por Miriam Del Saz, dentro del Máster en Producción Artística. Fuente: <https://dibujo.webs.upv.es/asignatura/procesos-experimentales-de-serigrafia-y-litografia/> (acceso: julio, 2022).

3. Diseño de la asignatura *Historia de la animación*

En este apartado se presenta el proyecto docente elaborado para la asignatura obligatoria que define el perfil de la plaza. La exposición sigue los apartados establecidos por la UPV para la confección de las guías docentes de las asignaturas. También se extrae información fundamental de la *Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes* de 2015. Inicialmente se dedica un epígrafe a la definición y concepto de la animación y el recorrido académico de la Historia de la animación; después se profundiza en los descriptores, características y recursos de la asignatura según la guía docente, yendo después al detalle de las unidades temáticas y actividades diseñadas para este proyecto; al cierre de este capítulo se dedica un apartado a la revisión de la asignatura y vías de futuro.

3.1. Epistemología

3.1.1. Definición y concepto de animación

Tratar de definir la animación es una de las primeras actividades que se hacen con el grupo de clase de *Historia de la animación*. Las tentativas de los alumnos apuntan a variadas ideas, como la secuencialidad de las imágenes, la naturaleza “fabricada” de las mismas, o incluso el acto alquímico de “dotar de vida”. Finalmente, después de varias reflexiones, hay dos ideas que prevalecen: ilusión y movimiento. Porque el movimiento es lo que distingue a esas imágenes manufacturadas del dibujo, pintura y escultura estáticas; y lo ilusorio es lo que diferencia al cine animado del cine de imagen real.

Animar significar *dotar de alma*, insuflándole a lo inerte el rasgo más característico de la vida: el movimiento. La animación tiene lugar, pues, gracias a una ilusión óptica cuyo origen neurológico aún no ha sido del todo esclarecido —teorías decimonónicas como la “persistencia de la visión” ponen al ojo en el centro del fenómeno, cuando en realidad la percepción se da en el cerebro.

Por añadidura, la animación es un arte de base tecnológica. No es que la pintura o la escultura no requieran tecnología; y ya se albergan pocas dudas de la existencia de algunos dispositivos de la Prehistoria y de la Antigüedad capaces de producir la ilusión de movimiento. Pero lo cierto es que la animación solo se ha manifestado como tal a partir de la Revolución Industrial, como consecuencia de investigaciones científicas en torno a la óptica, y que generaron el producto adyacente de los juguetes ópticos: animación sin cine.

Así pues, es posible hablar de animación antes del cine, e incluso del cine como “fotografía animada” —como hacía Máximo Gorki tras su primera experiencia ante el cinematógrafo, en su famoso texto *El reino de las sombras*—. ¹⁶ Y es que el cine también surge como fotografía

¹⁶ “La noche pasada estuve en el Reino de las sombras. Si supiesen lo extraño que es sentirse en él. [...] No es la vida sino su sombra, no es el movimiento sino su espectro silencioso. Voy a tratar de explicarme para no ser tachado de loco o de hacer concesiones al simbolismo. Estuve en el Aumont viendo el cinematógrafo de Lumière: la fotografía animada.” El estreno del cinematógrafo en Rusia tuvo lugar el 7 de julio de 1896. (Poéticas de cine, 2010).

animada, a partir de la cronofotografía con la Muybridge y Marey investigaron en detalle las características del movimiento vivo.

En el contexto actual, cuando la animación y el cine generan más intercambios que nunca, la búsqueda de una definición definitiva de animación sigue preocupando a los teóricos. La definición más consensuada de animación es la que ofrecen los estatutos de ASIFA —siglas en francés de la Asociación Internacional del Film de Animación: “The Art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods” (ASIFA, 2022);¹⁷ axioma permanentemente en crisis, porque implica que la animación se define *por aquello que no es*. Por su parte, Mark Langer (2002: 9) realizó una atrevida sugerencia al decir que era posible que hubiéramos llegado al “fin de la historia de la animación” desde el momento en que animación y cine no pueden diferenciarse claramente:

Rather than reveling in its own illusory nature, much animation now seeks to make the illusory “real” — in other words, photoreal animation is indistinguishable for the overwhelming majority of viewers from live-action cinema.¹⁸

Norman McLaren, el más famoso animador experimental, al preguntársele sobre la animación, decidió eludir la cuestión tecnológica para ofrecer una solución más elegante al problema:

Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame. Therefore, animation is the art of manipulating the invisible interstices between frames.¹⁹ (McLaren citado en Sifianos, 1995: 62)

Esta es probablemente la expresión más extendida de animación, tanto por la flexibilidad del concepto como por su sentido profundo. Primeramente, la animación es un ejercicio de síntesis: no se trata de reconstruir la realidad, sino de recoger su gesto. En segundo lugar, la animación es el arte de *lo intermedio*, nace de la vibración entre los fotogramas. Por último, el animador es el manipulador del espacio entre los fotogramas: en ocasiones, lo que no se dibuja, lo que se emborrona o se elude, es más importante que lo que efectivamente hay.

La retentiva, la capacidad para interiorizar el mundo sensible, juega un papel fundamental en el proceso: Paul Wells sugiere que “La animación es la copia impresa de la memoria psicológica” (WELLS, QUINN, MILLS, 2008: 24). Marina Estela Graça (2006: 1-2) señala, a su vez, dos procesos clave en la creación de un filme animado el *cuestionamiento* y la *apropiación*.²⁰

¹⁷ “El Arte de la animación es la creación de imágenes móviles mediante la manipulación de todas las variedades de técnicas aparte de los métodos de imagen real.” (Trad. a.).

¹⁸ “En lugar de deleitarse con su propia naturaleza ilusoria, gran parte de la animación ahora busca hacer que lo ilusorio sea “real”; en otras palabras, la animación fotorrealista es indistinguible para la gran mayoría de los espectadores del cine de acción real.” (Trad. a.).

¹⁹ “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada fotograma es más importante que lo que hay en cada fotograma. Por tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles entre fotogramas.” (Trad. a.).

²⁰ “an author uses his or her hand to directly produce not only the images that compose the film but also the impression of movement [...] the handmade animation film author creates film discourse directly from his or her experience of the world (technology and communication standards included) while composing an experience for the viewer. The film seems to be made through a process of questioning and appropriation.” (“un autor usa su mano para producir directamente no solo las imágenes que componen la película sino también la impresión de movimiento [...] el autor de una película de animación hecha a

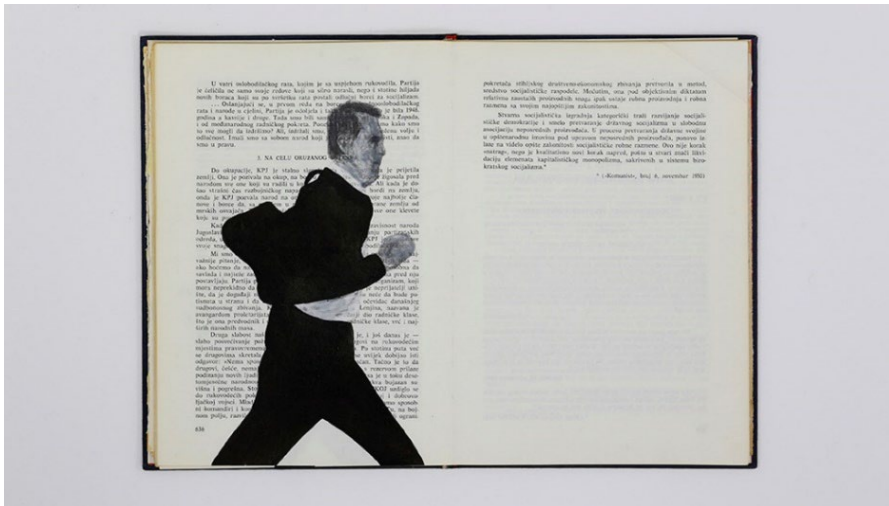


Fig. 12. Diálogo entre cine, animación y literatura en el cortometraje *Panik Book* (Nemanja Nikolić, 2015). Fuente: <https://www.nemanjanikolic.com/works/panic-book/> (acceso: julio, 2022).

La animación abraza todo tipo de técnicas: desde el dibujo sobre papel o acetatos, que ha fundamentado el lenguaje del *cartoon* animado, hasta procedimientos tan elaborados como dibujar sobre arena con una luz por debajo, pintar al óleo sobre cristal, o rasgar con un buril sobre placas de escayola tintadas, cuyas modificaciones se registran fotograma a fotograma. La “pantalla de agujas” de Alexeiéff y Parker da asimismo cuenta de cuán sofisticados pueden ser los procedimientos para animar a mano. En el extremo contrario, el de la sencillez absoluta, está la animación dibujada a mano directamente sobre la película, sin emplear la cámara. Podemos distinguir entre animaciones creadas en dos dimensiones, de las que parten de una imagen tridimensional, como objetos, materias dúctiles o marionetas, y que de modo general se denomina stop-motion. La pixiliación es una variante de stop-motion: utiliza al ser humano como una marioneta, modificando consecutivamente su posición en el espacio para obtener resultados de gran irrealidad.

La animación digital también oscila entre la bidimensionalidad y la tridimensionalidad, que en términos comerciales se ha convertido en heredera del dibujo animado clásico. Los medios informáticos han supuesto un renacimiento de la animación, y en ningún caso la desaparición de procedimientos artesanales que, en la actualidad, han visto multiplicarse sus posibilidades gracias a la edición digital. De esta forma, la animación sigue siendo el arte de los *espacios intermedios*, como infería Norman McLaren.

A pesar de que siempre ha habido películas gestadas con un interés puramente artístico, o con clara orientación adulta, por lo general la animación se asocia con el público infantil, lo que ha implicado cierta estigmatización del medio, hoy muy cuestionada. Sin embargo, con lo que conecta profundamente la animación es con la infancia de cada uno: el humor absurdo, lo traumático, lo fantástico y surrealista, el subconsciente.

mano crea un discurso cinematográfico directamente a partir de su experiencia del mundo (tecnología y estándares de comunicación incluido) mientras se compone una experiencia para el espectador. La película parece estar hecha a través de un proceso de cuestionamiento y apropiación.” Trad. a.)

Actualmente, la animación es omnipresente en multitud de sectores productivos, dispositivos y plataformas de comunicación y entretenimiento. La animación es permeable, invasiva. Desde muy pronto se revelaron sus propiedades didácticas y propagandísticas, siendo ésta la razón de su amplia utilización en publicidad prácticamente desde su origen —se sabe que hacia 1900 Méliès produjo anuncios con letras animadas—. A veces, su adaptabilidad consiste en su invisibilidad, como cuando sirve para crear efectos visuales en el cine; otras veces, llama la atención sobre sí misma. Desde su origen, la animación no ha dejado de ser un medio lúdico —de los juguetes ópticos a los videojuegos— y educativo, desde las primeras animaciones que servían para instruir a las tropas prusianas sobre balística hasta las actuales animaciones para el medio científico. Eventualmente, la animación deviene un elemento más de una exposición o acción artística, o incluso el pretexto para intervenir en un espacio urbano —como se verá en profundidad en el Trabajo Original de Investigación que se presenta junto a esta documentación—, procurando una renovadora conexión entre las artes.

En resumen, la animación es tanto una industria como una expresión artística, presente en una inabarcable variedad de medios, con una gran potencialidad de transformar los espacios tradicionales y los discursos artísticos, y que se ha convertido en un referente imprescindible para comprender el mundo actual.

3.1.2. *Historia de la animación como materia académica*

A pesar de lo que se ha señalado anteriormente, en cuanto a cómo la animación prepara el camino para el cine, con frecuencia se ha considerado la animación como un mero género o técnica, ocupando poco más que un anexo o capítulo incómodo de integrar en un sumario para la mayoría de historiadores del cine de la primera mitad del siglo XX.

Sin embargo, analizada en toda su complejidad, es evidente que la animación ocupa un lugar propio en la historia del cine, y que muchos de sus artífices merecen ser considerados en igualdad de condiciones que otros realizadores más unánimemente reconocidos. No es aventurado afirmar que Lotte Reiniger merecería ser considerada, como F. W. Murnau o Fritz Lang, entre los grandes realizadores del cine expresionista alemán; o relacionar a Kihachiro Kawamoto con Akira Kurosawa, no solo por ser contemporáneos, sino por sus profundas afinidades temáticas y de enfoque narrativo.

Asimismo, aunque los filmes animados sean menores en cantidad, no lo son en complejidad, y con frecuencia se ha tendido a minusvalorar el impacto del cortometraje —principal medio de expresión para los animadores independientes—, cuando, en realidad, durante muchas décadas estos fueron de obligada programación en las salas de cine, hasta tal punto que, por ejemplo, los cortometrajes abstractos de una pionera hoy en día tan poco recordada como Mary Ellen Bute llegaron a ser vistos por millones de espectadores durante un período de 25 años. Asimismo, artistas animadores como Len Lye, George Pal, Alexandre Alexeïeff u Oskar Fischinger crearon un enorme impacto con sus filmes publicitarios —las primeras películas europeas en ser producidas en color.

Ciertas sensibilidades dentro de la crítica artística, como las de Eisenstein, Panofsky o Ahrnheim, no dudaron en reconocer la originalidad de la animación, valorándola por sus aportaciones al lenguaje cinematográfico y la oportunidad de transformar la actividad de los artistas plásticos. A pesar de ello, muchos pioneros de la animación, como Émile Reynaud o Émile Cohl tardaron en encontrar su lugar en la historia del cine, si es que lo han encontrado —especialmente Reynaud, perteneciente al período del precine—, a pesar de que sus creaciones alcanzaron enorme popularidad en su tiempo. Como sugiere Alan Cholodenko (2008: 1), la animación aún tiende a estar en el “punto ciego” del ojo de historiadores y de teóricos del cine.

De hecho, no es hasta finales de los años ochenta del pasado siglo cuando surge el primer intento sistemático de construir una historia global del cine de animación, de mano del crítico de cine Giannalberto Bendazzi, que en 1988 publica el volumen *Cartoons – Cento anni di cinema d’animazione*. Con sus sucesivas versiones ampliadas y traducidas a inglés (1995) y castellano (2003), *Cartoons* puso definitivamente a la animación en el mapa del conocimiento académico, para dejar de ser un mero capítulo o nota al pie de página en los libros de historia del cine y convertirse por sí misma en una disciplina de estudio. La obra de Bendazzi, enciclopédica y universal, se ha ampliado notoriamente mediante la compilación *Animation: A World History* (2016-17), en la que han colaborado investigadores de numerosos países para tratar de completar el mapa mundial de la animación.



Fig. 13. Icónica imagen de Winsor McCay produciendo una de sus animaciones, sin excluir la hipérbole cómica, con la finalidad de reivindicar el trabajo del animador en *Little Nemo* (1911).

Fuente: <http://forinspirationonly.com/inspiration/rarebit.html> (acceso: julio, 2022).

En paralelo a la obra de Bendazzi, hay otras publicaciones que han explorado en profundidad algunos capítulos esenciales de la historia de la animación, como *Experimental Animation. An Illustrated Anthology* (1976), de Robert Russet y Cecile Starr, que puso el valor el trabajo de los principales animadores independientes; o el libro de *Donald Crafton Before Mickey: The Animated Film (1898-1928)*, de 1982, que profundiza en los pioneros del dibujo animado en las primeras décadas del cine. Asimismo, también debe mencionarse la obra general *100 ans de cinema d’animation* (2015), del historiador y periodista francés Olivier Cotte, y el libro de Grahon

Webb *The Animated Film Encyclopedia: A Complete Guide to American Shorts, Features, and Sequences, 1900-1999* (2011, edición revisada).

El período anterior al cinematógrafo, conocido como *precine* o prehistoria del cine, ha sido extensamente tratado por el crítico e historiador Laurent Mannoni en su obra enciclopédica *The Great Art Of Light And Shadow: Archaeology of the Cinema* (1995), que proporciona un marco de conocimiento integral de un período que, lejos de ser pequeño en importancia, aparece en toda su fascinante variedad. Más humilde, la compilación de Meredith A. Bak, *Playful Visions. Optical Toys and the Emergence of Children's Media Culture* (2020), es una interesante obra que pone en contexto la producción de los juguetes ópticos del siglo XIX.

En 2021, la producción de numerosos vídeos didácticos en forma de “cápsulas” sobre historia de la animación —que reuní en el canal de Vimeo *Animation Gossip*— derivó en la escritura de mi propia obra compilatoria: *La imagen animada. Una historia imprescindible*, publicada por Diábolo, que hasta el momento es la única obra en castellano que aborda de manera integral la historia de la animación, cerrando el enfoque entre dos grandes hitos: la presentación del cinematógrafo por los Lumière en 1895, y el estreno del primer largometraje de animación realizado enteramente por ordenador (*Toy Story*, 1995). Sin pretender ser un estudio exhaustivo del medio, sino más bien una presentación selectiva, el libro está dividido en ocho bloques que exploran las áreas principales que determinan el crecimiento de la animación como arte, entretenimiento e industria: el primitivo cine de trucajes, la interrelación entre cómic y animación, la animación de vanguardia, los maestros del stop-motion, la animación en la época dorada de Hollywood, la animación en los países soviéticos, los realizadores más influyentes de la segunda mitad del s. XX y, finalmente, el advenimiento de la animación por ordenador. Algunos formatos, como la televisión o la publicidad, aparecen tratados transversalmente.

En resumen, la literatura en torno a la historia de la animación está destinada a poner el valor el impacto de la animación en los procesos que han llevado hacia delante la historia del cine y de los medios de comunicación. Como su propio nombre indica, la animación tiene una relación privilegiada con el *inicio* y con el *reinicio*, estableciendo, como sugiere el maestro Pierre Hébert, una unión entre arte, magia y tecnología (2005: 185):

The power that remains in the word “animation” resides solely in the fact that it still is – and will continue to be forever – an arrow pointed toward the magic moment when cinema was invented, a moment that will remain forever a major breaking point in the history of art. The message associated with this pointed arrow is that the technological black box could remain transparent, could be open at all times.²¹

Conocer la historia de la animación es esencial para valorar sus referentes comprender la complejidad de sus procesos artísticos y técnicos, que con frecuencia denotan una visión anticipatoria del futuro del medio audiovisual, que hoy en día se presenta como un lenguaje híbrido y en constante revisión y transformación.

²¹ “El poder que permanece en la palabra “animación” reside solamente en el hecho de que todavía es — y así seguirá por siempre— una flecha lanzada hacia el momento mágico en que se inventó el cine, un momento que permanecerá para siempre como un hito en la historia del arte. El mensaje asociado a esta flecha lanzada es que la tecnológica caja negra puede permanecer transparente, puede abrirse en cualquier momento.” (trad. a.).

3.2. Descripción de la asignatura

Nombre: Historia de la animación		
Código: 10518	Módulo: 4 – Formación artística y práctica profesional	
Titulación: 144 - Grado en Bellas Artes	Materia: 8 – Arte y estudios culturales	
Centro: Facultad de Bellas Artes	Curso: 3º semestre A	
Créditos: 4,5	Teoría: 2,25	Prácticas: 2,25

Tabla 10. Descripción básica de la asignatura. Fuente: https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

Historia de la animación es una asignatura optativa, de carácter teórico, que forma parte de la oferta de asignaturas de la Materia 8 – Arte y estudios culturales. Junto con *Fundamentos de la animación*, la asignatura constituye el primer contacto del alumnado con la Línea de Especialización en Animación que se ofrece en los estudios de Grado en Bellas Artes.

Según la *Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes*, las asignaturas ofertadas en la Materia 8 constituyen el estudio de las prácticas artísticas y el papel profesional del artista en el ámbito de la cultura, su responsabilidad político-social y su relación con el patrimonio cultural. Las asignaturas de esta Materia deben dar a conocer los derechos fundamentales y los valores democráticos, fomentando la igualdad entre hombres y mujeres, la protección del medio ambiente, la cultura de la paz, la solidaridad y el respeto a las diferencias culturales.

Historia de la animación es una asignatura que pone en valor las contribuciones del cine animado a la cultura, arte y pensamiento, desde finales del siglo XX hasta la actualidad. La asignatura presenta los principales descubrimientos del precine y de la evolución del cine de animación desde los pioneros hasta la estandarización de la industria animada, pasando por las aportaciones de diferentes escuelas y países, así como la evolución hacia nuevos medios como la televisión, el videojuego e internet. El enfoque hacia las obras estudiadas es analítico y crítico.

Los principales objetivos que persigue la asignatura son:

- Procurar una comprensión de los fenómenos ópticos que proporcionan la percepción del movimiento en la imagen audiovisual y sus precedentes.
- Presentar un conocimiento amplio del cine de animación, que sea inclusivo y que contemple la animación producida fuera de los canales *mainstream*.
- Valorar la obra de animación como una forma de expresión artística.
- Identificar las aportaciones específicas que hace la animación al lenguaje del cine.
- Comprender los diferentes mensajes y subtextos de un medio audiovisual dirigido a una audiencia compuesta.
- Fomentar el pensamiento crítico.
- Estimular el estudio individual y grupal, ampliando las técnicas de búsqueda de documentación.

Fundamentalmente, esta asignatura tiene como misión crear *cultura de la animación*, formando personas entendidas en este ámbito, desde el cual se han hecho importantes contribuciones a la historia del cine, el entretenimiento, y que actualmente está presente en casi cualquier aspecto de la vida y las comunicaciones.

3.2.1. Alumnado

Animación es una disciplina muy demandada por el alumnado del Grado en Bellas Artes, dada la amplitud de salidas profesionales que ofrece y su protagonismo en la cultura contemporánea. Muchos de los alumnos que se inician en esta materia en la Facultad ya han realizado una aproximación personal al mundo de la animación, el cómic y la ilustración, de forma que cursar las asignaturas de animación es, a menudo, el resultado de una vocación arraigada.

Sin embargo, no todos los alumnos matriculados en *Historia de la animación* tienen la intención de proseguir con las demás asignaturas de la línea, siendo su interés meramente teórico, especialmente cuando ya están cursando asignaturas de otros ámbitos ajenos a la animación. Asimismo, dado el carácter optativo, que no obligatorio ni secuencial de todas las asignaturas que conforman la línea de animación, es también posible que el alumnado de *Historia de la animación* y de su asignatura coetánea, *Fundamentos de la animación*, del primer semestre de 3^{er} curso, no coincida al 100%.

En cualquier caso, se trata de una asignatura muy solicitada, que generalmente acoge una media entre 42 y 45 alumnos por curso.



Fig. 14. Grupo de alumnos realizando una presentación sobre el cine de Hayao Miyazaki, caracterizados como algunos de sus personajes: Totoro, Howl, Sophie, Nicky la Aprendiz de Bruja, y el Sin Cara. Foto: María Lorenzo.

3.2.2. Asignaturas relacionadas

Historia de la animación se relaciona horizontal y verticalmente con dos grupos diferentes de asignaturas: por un lado, las que pertenecen a la misma Materia 8 – Arte y estudios culturales; por otro lado, las que pueden identificarse como pertenecientes a la Línea de Especialización en Animación.

MÓDULO 4: Producción artística y práctica profesional Créditos Mínimos: 45 Carácter: Obligatorio	MATERIA: Talleres de producción artística Créditos Mínimos: 36 Carácter: Optativo
	MATERIA: Arte y estudios culturales Créditos Mínimos: 9 Carácter: Optativo

Tabla 11. Esquematización del Módulo 4: Trabajo Final de Grado. Extracto de la Tabla 3.

Las asignaturas de la Materia 8 con las que está relacionada horizontalmente aparecen en la siguiente figura:

MATERIA : Arte y estudios culturales.

Créditos Mínimos : 9 Carácter: Optativo

Código	Asignatura	Tipo	Curso	Sem.	C.T	C.P	ECTS	Ofe.
13762	Alemán académico y profesional A1	Optativo	3	A	2,4	2,1	4,5	✓ (*)
13763	Alemán académico y profesional A2	Optativo	3	B	2,4	2,1	4,5	✓ (*)
13764	Alemán académico y profesional B1	Optativo	3	A	2,4	2,1	4,5	✓ (*)
13125	Crítica y teoría de los medios	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
10528	English Fine Arts B2	Optativo	3	B	4,5	0	4,5	✓
13146	Estética y política: arte y nuevas formas de intervención ciudadana	Optativo	3	B	2,25	2,25	4,5	✓
13141	Estudios filmicos	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
13772	Francés académico y profesional B1	Optativo	3	A	2,4	2,1	4,5	✓ (*)
13095	Historia, cultura y gestión del arte impreso	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	□
10518	Historia de la animación	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
13093	Historia y teoría del dibujo	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
14219	Intercambio académico A-4.5	Optativo	3	A	4,5	0	4,5	✓
14220	Intercambio académico B-4.5	Optativo	3	B	4,5	0	4,5	✓
10454	Micropolíticas y radicalidades artísticas	Optativo	3	B	2,25	2,25	4,5	✓
10509	Pintura y comunicación	Optativo	3	B	2,25	2,25	4,5	✓
10511	Retórica visual	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	□
13094	Teoría de la ilustración y del diseño gráfico	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
10510	Teoría de la pintura contemporánea	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
13126	Teoría de las prácticas artísticas contemporáneas	Optativo	3	A	2,25	2,25	4,5	✓
10455	Visiones alternativas a la ciudad contemporánea	Optativo	3	B	2,25	2,25	4,5	✓

Fig. 15. Listado de asignaturas de la Materia 8. Fuente:

https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

Como puede verse, para completar la Materia 8 es necesario cursar 9 créditos, lo que implica tener que elegir dos asignaturas entre las ofertadas. Es, por tanto, frecuente que los alumnos combinen *Historia de la animación* con el aprendizaje de un idioma.

Por otro lado, las asignaturas optativas con las que se relaciona verticalmente, situándose en la base de la Línea de Especialización en Animación, entre otras asignaturas afines, son:

Asignatura	Curso	Semestre	ECTS
Fundamentos de la animación	3	A	9
Movimiento	3	A	9
Animación bajo cámara y Stop Motion	3	B	12
Animación 3D	4	A	9
Producción de animación I	4	A	12
Producción de animación II	4	B	12

Tabla 12. Asignaturas de la Materia 8. Elaboración propia.

Como puede observarse, *Historia de la animación* es la única asignatura teórica del grupo, por lo que cumple un importante papel en la formación conceptual, teórica y analítica de los futuros animadores formados en la Facultad. En este sentido, es también importante articular la coordinación vertical para que la asignatura esté coordinada con aquellas que se imparten a la vez y con las que antecede, con la idea hacer aprovechamiento del tiempo de clase y de los recursos videográficos, para introducir a los alumnos en filmes y autores que interese trabajar también desde el punto de vista de la práctica.

Finalmente, también es posible establecer relaciones de especialidad entre *Historia de la animación* y otras asignaturas vinculadas al estudio teórico de la cinematografía:

Asignatura	Materia	Curso	Semestre	ECTS
Historia de la animación	8 – Arte y estudios culturales	3	A	4,5
Estudios fílmicos	8 – Arte y estudios culturales	3	A	4,5
Historia y teoría del cine clásico	6 – Formación específica en teoría y práctica artística	3	A	9
Hª y Tª del cine moderno. Taller de crítica cinematográfica	6 – Formación específica en teoría y práctica artística	4	A	9

Tabla 13. Asignaturas optativas relacionadas con Historia del cine. Elaboración propia.

3.2.3. Competencias y objetivos formativos

Las competencias de la asignatura están definidas en el Plan de Estudios del Grado en BBAA, y se dividen en Competencias Generales (CG) —correspondientes a la titulación—, Específicas (CE) —referidas al saber hacer— y Transversales (CT) —comunes en la Universidad.

COMPETENCIAS GENERALES
CG(01) Diseñar y evaluar un proyecto artístico y cultural.
CG(02) Comunicar de forma efectiva, oralmente y por escrito, ideas y conocimientos artísticos y culturales.
CG(03) Pensar de forma crítica analizando la realidad que le rodea, sintetizando reflexiones en el ámbito artístico.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE(06) Valorar críticamente la historia, la teoría, la estética y el discurso actual del arte, contemplando su ámbito cultural y su incidencia social.
CE(07) Analizar el funcionamiento del ámbito artístico y la industria cultural, identificando los agentes que intervienen y conociendo el marco legal y normativo de la profesión.
CE(10) Contribuir a la consolidación y desarrollo de equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
CE(11) Proceder con responsabilidad social de acuerdo con los parámetros éticos establecidos en el ejercicio de las profesiones vinculadas al ámbito artístico y cultural.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT(09) Pensamiento crítico.

Tabla 13. Esquema de las competencias de la asignatura. Fuente: https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

La asignatura es punto de control de la Competencia Transversal indicada en el esquema, para cuya evaluación se define una actividad específica (ver 3.3.2. Resumen de entregas).

3.2.4. Conocimientos recomendados

Como explica la Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes, para cursar esta materia es necesario haber superado al menos el 75% de los créditos de los módulos 1 (Principios básicos para la formación artística) y 2 (Fundamentos para la creación artística): 90 ECTS.

Adicionalmente, en la Guía Docente se realiza esta recomendación: “La asignatura tiene un importante componente de escritura, por lo que es necesario repasar la normativa ortográfica, leer y practicar. También es conveniente ampliar un interés por la literatura general del medio animado y cinematográfico (ejemplo: revista *Caimán Cuadernos de Cine*, las críticas de *Fotogramas*, etc.)”

3.2.5. Selección de contenidos y estructura de las unidades temáticas

La asignatura está dividida en tres partes, en las que se aborda:

- El origen conceptual de las imágenes animadas, para comprender el fenómeno óptico de la ilusión del movimiento, y cómo, en combinación con las técnicas cinematográficas, este principio da lugar a un nuevo arte.
- La consolidación de la animación como actividad artística individual, y también comercial, ocupando un lugar distintivo en la industria del cine, desde la fundación de los primeros estudios profesionales hasta la “edad de oro” bajo la protección de las *majors* de Hollywood.
- La eclosión de diferentes artistas, escuelas y estudios en otras localizaciones, abordando con especial interés la diversificación de la animación en Europa y Asia, hasta describir el nuevo cambio conceptual que supone el advenimiento de la animación por ordenador.

Estas ideas vertebran las tres Unidades Didácticas en las que se distribuye la asignatura, conteniendo un total de 13 temas o lecciones:

UNIDAD DIDÁCTICA 1:

Principios, prehistoria y pioneros del cine animado

1. Principios de la imagen-movimiento.
2. Aparatos precinematográficos.
3. Pioneros del cine de animación.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

Cine de animación clásico

4. Animadores independientes europeos
5. Los primeros estudios: EEUU.
6. Walt Disney Animation Studios
7. La edad de oro del Cartoon norteamericano.
8. Maestros de los efectos visuales.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

Animación moderna y contemporánea

9. Animación experimental.
10. Animación japonesa.
11. Animación en la esfera socialista.
12. Animación por ordenador.
13. Panorama de la animación actual

3.2.6. Metodologías de enseñanza-aprendizaje

Para la asignatura se establece una metodología teórico-práctica, invitando en las clases a la participación de los alumnos mediante el diálogo y el debate, para finalmente dejar que adquieran el protagonismo en las últimas lecciones del curso, que consiste en presentaciones grupales. En la asignatura se emplean las siguientes metodologías:

Lección magistral	Demostración documentada del tema a tratar, incluyendo esquemas y explicaciones.
Lecturas	Consulta bibliográfica, de estudio y de refuerzo, para ampliar las cuestiones tratadas en clase.
Trabajo académico	Estudio teórico o trabajo práctico de diversa complejidad, efectuado individualmente o en grupo.
Prueba escrita de respuesta abierta	Prueba cronometrada, efectuada bajo control, en la que el alumno construye su respuesta. Se le puede conceder o no el derecho a consultar material de apoyo.
Presentación oral	Presentación del resultado de un trabajo, individual o grupal, en el que se valora la fluidez de la presentación oral y los medios visuales empleados.
Caso	Análisis documentado de un ejemplo de estudio.
Coevaluación	Técnica de evaluación en la que los estudiantes se evalúan entre sí, unos a otros.
Tutorías	Reuniones privadas con los alumnos, concertadas previamente, para examinar su avance en la asignatura y responder sobre las evaluaciones.

Tabla 14. Metodologías de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. Elaboración propia.

3.2.7. Sistemas de evaluación

De acuerdo a las ponderaciones mínimas y máximas marcadas previamente para la Materia 8 – Arte y estudios culturales, según la Memoria de Verificación del título, se establecen las siguientes proporciones entre las metodologías de evaluación aplicadas, y el número de actos evaluativos:

Evaluación (min./max.)	Nº Actos	Peso (%)
Trabajo Académico (20%/80%)	4	70%
Prueba escrita abierta (0%/40%)	1	10%
Caso (0%/10%)	1	10%
Coevaluación (0%/10%)	1	10%

Tabla 15. Distribución de actos evaluativos y sistemas de evaluación. Elaboración propia.

Debe hacerse notar, además, que la Guía Docente determina la obligatoriedad de asistir a un 85% de la Teoría de Aula y Práctica de Laboratorio, estipulando la posibilidad de restar 0,2 puntos sobre la media final por cada ausencia sin justificar.

3.3. Distribución

En este apartado se tratará la distribución de metodologías de enseñanza-aprendizaje, el cronograma general de las sesiones en las que se distribuye la docencia, y la distribución de las entregas de trabajos evaluables. La programación detallada de las Unidades Didácticas se aportará en el punto 3.5.

De una forma general, por Unidades Didácticas, la distribución del trabajo presencial y trabajo no presencial, y sus diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje, aparecen recogidas en la siguiente tabla.:

Unidad Docente	Teoría de Aula	Práctica de Laboratorio	Trabajo Presencial	Trabajo No Presencial	Total horas
1	4,5	4,5	9	10,50	19'50
2	10	10	20	34,50	54,50
3	8	8	16	22,50	38,50
Total horas	22,50	22,50	45	67,50	112,50

Tabla 16. Distribución temporal de las metodologías de enseñanza-aprendizaje de la asignatura y el tiempo de dedicación del alumno al trabajo presencial y no presencial. Elaboración propia.

3.3.1. Cronograma

El cronograma representa la distribución temporal de cada uno de los temas de las Unidades Didácticas a lo largo del curso, con las actividades que en ellos se va a desarrollar. A continuación se presenta la distribución del trabajo del alumnado en las 30 sesiones que dura el semestre. Para cada sesión se especifican las actividades presenciales y no presenciales que se realizarán, las horas de dedicación que implican, y los temas desarrollados.

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
1	1	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
2	2	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
3	3	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
4	3	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
5	3	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
6	4	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
7	4	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
8	4	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
9	5	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
10	5	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
11	6	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
12	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
13	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
14	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
15	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
16	8	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
17	9	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	30'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
18	10	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	30'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
19	1-9	Clase teórica	-	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica (Examen)	1h 30'	Trabajos prácticos	30'
		Evaluación	-	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
20	11	Clase teórica	1h	Estudio teórico	30'
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h 30'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
21	11	Clase teórica	1h	Estudio teórico	30'
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h 30'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
22	12	Clase teórica	1h	Estudio teórico	30'
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h 30'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
23	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
24	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
25	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
26	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
27	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
28	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
29	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
30	13	Clase teórica (presentación grupos)	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	15'	Trabajos prácticos	1h
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			1h 30'		2h 15'

Tabla 17. Cronograma de la asignatura. Elaboración propia.

3.3.2. Resumen de entregas

A continuación se señalan los trabajos a realizar por el alumnado, indicando el tipo de metodología, la Unidad Didáctica a la que pertenece, si es una tarea individual o grupal, el peso que adquiere en la nota media, y si se emplea para valorar las Competencias Transversales. La cronología de entregas está establecida según la sesión del curso (de un total de 30) en la que se produce la entrega o se celebra el acto evaluativo.

Sesión	Tarea	Tipo	Unidad	Ind./Grupal	Peso %	CT
8	Análisis de estructura narrativa	T. académico	1	Individual	10%	-
15	Análisis de personajes	T. académico	1	Individual	15%	-
20	Examen teórico	Examen de respuesta abierta	1-2	Individual	10%	-
22	Análisis de puesta en escena	T. académico	1	Grupal	20%	-
27	Análisis crítico de un filme	T. académico	2	Individual	25%	09
23-30	Presentación en grupo	Caso / Coevaluación	1	Individual	20%	-

Tabla 18. Esquema de las entregas de tareas que cuentan para la nota media, especificando la que se utiliza para valorar la Competencia Transversal de las que la asignatura es punto de control: CT(09) Pensamiento crítico. Elaboración propia.

Respecto a la recuperación de pruebas, si en el plazo marcado para ello no se ha presentado alguno de los trabajos, éstos se podrán presentar tras el período docente, en un día especialmente marcado para ello. Igualmente, existe la posibilidad de recuperar o subir la nota del examen teórico.

3.4. Recursos de apoyo

A los recursos propios del aula y de la asignatura, que suelen consistir en pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD, se debe sumar la colección videográfica que supone el objeto de conocimiento del curso, que procede de la colección del Grupo Animación UPV y también de recursos online como Youtube, Vimeo y Dailymotion.

En los siguientes apartados nos centraremos en los recursos de consulta como la bibliografía del curso, webgrafía recomendada, y se presentará un recurso audiovisual creado específicamente para la asignatura: el canal *Animation Gossip*.

3.4.1. Bibliografía comentada

AMIDI, Amid (2006), *Cartoon modern: style and design in fifties animation*, San Francisco: Chronicle Books.

Libro de gran formato que despliega, con texto e imágenes, la brillantez del diseño moderno de los principales estudios de animación estadounidenses y europeos entre los años 40 y 60 del pasado siglo. Se trata de una obra informativa y también inspiradora, al estar la estética retro-moderna alineada con la animación contemporánea. Disponible en la Biblioteca de BBAA y también online.

ANIMA MUNDI (ed.) (2007), *Animation Now!*, Colonia: Taschen.

Libro trilingüe (en castellano, inglés y portugués) que aborda una interesante perspectiva de la animación mundial a comienzos del siglo XXI. Compilado por el festival de animación de Río de Janeiro, Anima Mundi, es una obra con un carácter muy visual, que permite conocer con concisión y brevedad a un buen número de autores independientes y estudios que todavía trabajan en la actualidad.

ANIMACIÓN UPV (ed.) (2011-2022), *Con A de animación*, Valencia: Universitat Politècnica de València, Nau Llibres (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA>).

Revista de investigación, de periodicidad anual entre 2011 y 2019, y semestral desde 2020. De libre acceso mediante PoliPapers, y también disponible en papel, la revista ha publicado numerosos artículos que examinan a animadores y estudios importantes de la historia de la animación y de la contemporaneidad. También supone un texto de referencia para formar al alumno en pensamiento crítico.

BENDAZZI, Giannalberto, 2003 [1995], *Cartoons. 110 años de cine de animación*, trad. Víctor Cremer, Madrid: Ocho y Medio (*Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Bloomington: Indiana University Press).

Obra pionera en el estudio de la historia de la animación, desde los pioneros hasta la época contemporánea, abrazando todas las latitudes, y desde la animación comercial hasta la animación de autor. Proporciona una narrativa base para la asignatura. Como es una obra descatalogada, se proporciona en escaneos de los capítulos que corresponden a las lecciones.

COSTA VILA, Jordi (2010), *Películas clave del cine de animación*, Madrid: Ma Non Troppo.

Obra escrita con un tono periodístico, que revisa más de cien largometrajes y cortometrajes significativos en la historia de la animación, ofreciendo análisis de los mismos, ofreciendo un interesante complemento formativo respecto al libro de Giannalberto Bendazzi.

ENCINAS SALAMANCA, Adrián, 2017, *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*, Madrid: Diábolo.

Los artistas visuales se encuentran a menudo con una serie de obligaciones fiscales que comportan difíciles operaciones, formalismos y trámites. Otra fuente de preocupación es su encaje en la Seguridad Social y sus consecuencias. El objetivo de esta publicación es informar al artista profesional o en vías de profesionalización el conjunto de normas legales que le interesan y le afectan o que regulan su actividad.

HORNO LÓPEZ, Antonio (2017), *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*, Madrid: Diábolo.

Obra de referencia para los estudiosos del *anime*, en castellano. Además de contener una interesante introducción a la historia de la animación japonesa, este libro escrito por el experto Antonio Horno muestra detalladamente cómo se crea una animación en Japón, ilustrando cada una de las etapas del proceso de elaboración de un *anime*.

LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*, Madrid: Diábolo.

El libro de texto por antonomasia para esta asignatura. Redactado por la docente a partir de la consulta de múltiples títulos, la obra compila, de manera comprensiva e interrelacionada, la labor de los pioneros más significativos del arte de la animación, cerrando el enfoque entre 1895 y 1995, dos importantes fechas entre las que emerge la animación cinematográfica y se consolida la animación por ordenador.

SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (2020), *La imaginación tangible: una historia esencial del cine de animación*, Barcelona: UOC.

Obra que traza un recorrido por las 50 películas esenciales del cine animado, en opinión de su autor, dando como resultado un panorama muy heterogéneo. Escrito con un tono académico, con análisis complejos y reflexiones de interés, el libro trata cada título como representante de un director, una cinematografía, un estudio o una corriente determinada.

3.4.2. Webgrafía

El listado comprende una serie de sitios web que ofrecen análisis de filmes vistos en clase, o bien sirven como herramientas de búsqueda de información sobre la actualidad de la industria y los festivales de animación:

- *3D Wire. Revista online de animación y videojuegos* (<http://www.3dwire.es/index.php>): web de actualidad, fundada en 2010 por José Luis Farias al mismo tiempo que el Festival y Mercado 3D Wire (ahora Weird Market). Aborda las noticias sobre proyectos, animación, videojuegos y nuevas tecnologías.
- *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/>): web creada en 2020 para ofrecer un panorama comprensivo de la animación, en castellano, con numerosas entrevistas y crónicas de actualidad. También aborda el análisis de todo tipo de obras históricas.
- *Cartoon Brew* (<https://www.cartoonbrew.com/>): revista online con noticias de la actualidad en el mundo de la animación, de ámbito mundial, fundada por los historiadores Amid Amidi y Jerry Beck en 2004.
- *El círculo vicioso de Jack el Tuerto* (<https://jackeltuerto.wordpress.com/>): blog creado por Luis M. Álvarez, que desde 2022 incluye una colección de análisis de inventos

precinematográficos, muy concisos y bien explicados, bajo la etiqueta *El cine en el siglo XIX*.

- *Puppets & Clay* (<http://www.puppetsandclay.blogspot.com>): web creada en 2008 por Adrián Encinas, al mismo tiempo que lanzaba su fanzine del mismo nombre. El tema principal es el análisis de obras de stop-motion y animación en volumen.
- *Sprockets* (<https://www.awn.com/blogs/sprockets>): blog de la periodista Nancy Denney-Phelps, con crónicas de los festivales, de los principales estrenos del cine de animación independiente, y con información siempre actualizada sobre convocatorias de festivales. El blog está integrado en la conocida revista *Animation World Network* (<https://www.awn.com/>).
- *Zippy Frames* (<https://www.zippyframes.com/>): web coordinada por Vassilis Kroustalis, fundada en 2008, que presenta noticias y crónicas con foco temático sobre la animación europea e independiente.

3.4.3. Vídeos docentes

En paralelo a las lecturas, para la docencia de Historia de la animación ha resultado de mucha utilidad el empleo de vídeos docentes, cuya finalidad es la de servir de refuerzo al aprendizaje. Estos vídeos se han realizado dentro del programa *Docencia en Red* de la UPV, que incentiva la producción de objetos de aprendizaje tales como vídeos y artículos docentes, grabaciones *screencast*, módulos de aprendizaje, producción de asignaturas OCW, etc. Siguiendo las orientaciones de *Docencia en Red*, estos vídeos deben tener un formato entre 5 y 10 minutos de duración, ser autoconclusivos, y deben de poder ser reutilizados en otras asignaturas.

El primer grupo de ellos se realizó con la finalidad de resumir los aspectos más importantes de lecciones que resumen un período extenso de tiempo, como las referidas a la prehistoria del cine o al desarrollo de la animación por ordenador, y que comprenden muchos nombres y tecnicismos. Estos vídeos, realizados entre 2013 y 2015, y que presentan un concepto de producción muy impersonal (con voz en off e imagen ilustrativa), son:

- *El efecto estroboscópico y su función en la animación.*
- *La luz como espectáculo: una historia de la Linterna Mágica.*
- *Los numerosos padres del cinematógrafo.*
- *Orígenes de la animación digital.*
- *La animación digital en el cine: integración y desarrollo.*

A partir de 2019 comenzó la producción de un grupo de vídeos docentes bajo una etiqueta “de marca”: *Animation Gossip*, con la finalidad de resumir los aspectos más importantes que presentaban los principales pioneros, artistas y estudios de la historia de la animación cinematográfica. La idea de este formato, más semejante a la webserie, es la de reforzar la identificación del contenido con un escenario o tratamiento concreto de presentación, a través de asociaciones de ideas: por ejemplo, si se va a hablar de los hermanos Fleischer —que dirigieron *Los viajes de Gulliver* (1939)—, el escenario elegido para grabar el vídeo es el Parque Gulliver de Valencia. Poner a la profesora hablando a cámara refuerza la interactividad, y ayuda a dosificar mejor los momentos de explicación y énfasis en los aspectos importantes, y los

momentos en que se muestra el contenido de la lección (fragmentos de películas, dibujos, fotogramas, etc.). Bajo este formato se han producido 30 vídeos entre 2019 y 2022, disponibles en un canal de la plataforma Vimeo.²²

Los primeros 18 capítulos, realizados en 2019, comprenden la parte más significativa del bloque de temas de la asignatura, yendo desde los pioneros de la animación cinematográfica, como Winsor McCay y Ladislav Starewicz, hasta la animación de estudio, experimental y para efectos especiales. Desde 2021 se ha retomado la producción, entregando 6 vídeos por año, centrados en animación moderna y contemporánea, y con mayor protagonismo de mujeres animadoras.

Por último, es de señalar que, aunque estos vídeos se concibieron como una herramienta de refuerzo posterior a la lección, han cumplido un importante papel en el contexto de la docencia a distancia, derivada de la crisis CoVid 19, empleándose como un material de docencia asíncrona *previo* a la lección, a fin de introducir a los alumnos en los aspectos más importantes de la lección y poder rentabilizar mejor el tiempo de conexión. Para ampliar sobre este aspecto se puede consultar la comunicación en congreso docente compartida en el Anexo II.



Figs. 16-19. Carátulas diseñadas para algunos de los *Animation Gossip* que sirven de apoyo a la asignatura.
Autora: María Lorenzo.

3.4.4. Colección de juguetes ópticos

Como complemento, la mostración presencial de una colección contemporánea de juguetes ópticos sirve para demostrar las teorías que los pioneros del cine se plantearon, como la hipótesis de la “persistencia de la visión”. Los elementos precinematográficos de los que se dispone para enseñar en el aula son:

²² Link al canal: <https://vimeo.com/channels/animationgossip> (acceso: julio, 2022).

- Colección de anamorfosis.
- Peonzas decoradas.
- Taumatropos.
- Libros mágicos.
- Fenakistiscopio.
- Zootropo.
- Praxinoscopio.
- Toupie Fantoche.
- Linterna mágica.



Fig. 20. Muestrario de algunos juguetes precinematográficos (Zoótrofo, Toupie Fantoche, Praxinoscopio, Fenakistiscopio) y animaciones del siglo XIX (reeditadas). Foto: María Lorenzo.

3.5. Programación detallada de las Unidades Didácticas

En este apartado se presenta una programación detallada de las tres unidades didácticas que componen la asignatura, siguiendo esta estructura por cada tema abordado:

- a) Objetivos de aprendizaje: se explican las metas que se desea que los alumnos alcancen, así como las condiciones en que debe producirse el aprendizaje.
- b) Contenidos: se especificará el listado de temas que se desea que los alumnos trabajen.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje: debe incluir las propuestas de trabajo dirigidas a los estudiantes (presenciales y no presenciales), diseñados para que puedan transformar la información en un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes.
- d) Recursos de apoyo: recursos del aula, materiales y bibliografía específica.
- e) Evaluación: criterios e instrumentos con los que se valora el aprendizaje adquirido en cada una de las unidades didácticas.

3.5.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Principios, prehistoria y pioneros del cine animado

Tema 1. Principios de la imagen-movimiento. Aparatos precinematográficos

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Procurar una comprensión de los fenómenos ópticos que proporcionan la percepción del movimiento en la imagen audiovisual y sus precedentes.
- b) Contenidos:
 - Introducción a la asignatura.
 - La representación del movimiento en las Artes. Fenómenos ópticos.
 - La teoría de la “persistencia de la visión”. Elementos precinematográficos.
 - De la fotografía del movimiento a la invención del cine.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Discusión inicial buscando una definición de la animación. Visionado de ejemplos y fragmentos de reportajes. Mostración presencial de juguetes ópticos.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): test de bienvenida.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Colección de juguetes precinematográficos.
 - Vídeos docentes: *El efecto estroboscópico y su función en la animación* (<https://www.youtube.com/watch?v=cxJc8TiuS1U>). *La luz como espectáculo: una historia de la Linterna Mágica* (<https://www.youtube.com/watch?v=Qtz12WnDir8>). *Los numerosos padres del cinematógrafo* (<https://www.youtube.com/watch?v=MMK0Em3iZrl>).
 - Web para ampliar: Álvarez, Luis M. (2022), *El círculo vicioso de Jack el Tuerto*, entradas de la línea *El cine en el siglo XIX*.
- e) Evaluación:
 - En clase se comentarán algunos de los resultados del test de bienvenida (no tiene calificación), identificando algunos aspectos comunes de interés para los alumnos. El modelo del test de bienvenida puede consultarse en el Anexo I.
 - Este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.

Tema 2. Pioneros del trucaje en el cine

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Identificar las aportaciones específicas que hace la animación al lenguaje del cine.
- b) Contenidos:
 - Los efectos visuales de Georges Méliès.
 - Los trucajes y stop-trick de Segundo de Chomón.
 - Las técnicas de animación de James Stuart Blackton.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de películas y reportajes que explican los efectos visuales.

- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas para ampliar: ENCINAS SALAMANCA, Adrián, 2017, *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeo docente: *Segundo de Chomón. Trucajes de cine* (<https://vimeo.com/353207797>).
- e) Evaluación:
- Este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.

Tema 3. Pioneros del cine de animación

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Conocer las primeras manifestaciones del cine de animación como tal, en dibujo y filmes de marionetas y stop-motion.
 - Iniciarse en el análisis narrativo de largometrajes de animación.
- b) Contenidos:
- Émile Cohl, el primer animador profesional.
 - Winsor McCay, el animador multimedia.
 - Ladislav Starewicz, pionero del cine de marionetas.
 - Quirino Cristiani y los primeros largometrajes animados.
 - Análisis de estructura narrativa de un largometraje.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de filmes en clase.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): análisis de la estructura narrativa de un largometraje de la época clásica de Disney.
- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas para ampliar: ENCINAS SALAMANCA, Adrián, 2017, *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *Émile Cohl, animador de cartoons* (<https://vimeo.com/345315348>). *Winsor McCay, pionero de la animación* (<https://vimeo.com/338593977>). *Ladislav Starewicz, domador de marionetas* (<https://vimeo.com/345316398>). *Quirino Cristiani. El animador que se llevó el fuego* (<https://vimeo.com/565573833>).
 - Instrucciones y modelos de ejercicio para el análisis de estructura narrativa.
- e) Evaluación:
- Este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.
 - En el ejercicio de análisis de la estructura narrativa de un largometraje se valorará la selección de contenidos en el resumen, la correcta identificación de la estructura en actos y puntos de giro, y el estilo de redacción.

3.5.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Cine de animación clásico

Tema 4. Animadores independientes europeos

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Conocer las aportaciones de los lenguajes artísticos a la animación, y viceversa.
 - Presentar un conocimiento amplio del cine de animación, que sea inclusivo y que contemple la animación producida fuera de los canales *mainstream*.
- b) Contenidos:
 - Abstracción: animadores de la República de Weimar.
 - Expresionismo: Lotte Reiniger, Berthold Bartosch y la animación con siluetas.
 - Surrealismo: Alexandre Alexeïeff, Claire Parker y la pantalla de agujas.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Debate y puesta en común para comprender el contexto y aportaciones de estos artistas.
 - Visionado de filmes en clase.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas para ampliar: BENDAZZI, Giannalberto, 2003 [1995], *Cartoons. 110 años de cine de animación*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *Oskar Fischinger y la animación abstracta* (<https://vimeo.com/345300002>). *Lotte Reiniger, maestra de las sombras* (<https://vimeo.com/341242700>). *Alexeïeff, Parker y la pantalla de agujas* (<https://vimeo.com/353150863>).
- e) Evaluación: este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.

Tema 5. Los primeros estudios: EEUU

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Conocer cómo se originó la industria de la animación, a través de pequeños estudios independientes.
- b) Contenidos:
 - Pat Sullivan, Otto Messmer y Félix el Gato.
 - El estudio Fleischer.
 - Charley Bowers.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - *Kahoot!* de refuerzo en clase.
 - Visionado de filmes en clase.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.

- Lecturas para ampliar: COSTA VILA, Jordi (2010), *Películas clave del cine de animación*.
 - LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *El misterio de Félix el Gato* (<https://vimeo.com/347313299>).
 - Los hermanos Fleischer, animadores e inventores* (<https://vimeo.com/339730493>).
 - Animación y modernidad industrial. Charley Bowers* (<https://vimeo.com/353205158>).
- e) Evaluación: este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.

Tema 6. Walt Disney Animation Studios

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Identificar las claves del desarrollo y éxito del estudio de animación más famoso del mundo.
 - Comprender narrativamente el diseño y el *acting* (actuación) de los personajes de animación.
- b) Contenidos:
- El recorrido de Walt Disney Animation Studios, desde su fundación hasta la muerte de Walt Disney en 1966.
 - Análisis de personajes de un filme animado: psicología, diseño y movimiento.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Lección magistral (presencial).
 - Visionado de filmes en clase y debate.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): análisis de los personajes de un largometraje de animación, a elección del alumno.
- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas para ampliar: SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (2020), *La imaginación tangible: una historia esencial del cine de animación*.
 - LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeo docente: *El estudio de animación más famoso del mundo. Walt Disney* (<https://vimeo.com/359947328>).
 - Instrucciones y modelos de ejercicio para el análisis de personajes.
- e) Evaluación:
- Este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.
 - En el ejercicio de análisis de personajes de un largometraje se valorará la síntesis al identificar los principales roles del filme, el análisis de un personaje en concreto, y el estilo de redacción.

Tema 7. La edad de oro del Cartoon norteamericano

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Comprender la relación entre las *majors* de Hollywood y los estudios de animación, dando lugar a *star systems* animados.
 - Conocer la transición de la animación cinematográfica a la televisiva.
 - Comprender los diferentes mensajes y subtextos de un medio audiovisual dirigido a una audiencia compuesta.

- b) Contenidos:
 - Warner Studios.
 - Tex Avery y el lenguaje del Cartoon.
 - La United Productions of America (UPA).
 - William Hanna y Joe Barbera: de Metro Goldwin Mayer a televisión.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de filmes en clase.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
 - Lecturas para ampliar: AMIDI, Amid (2006), *Cartoon modern: style and design in fifties animation*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *La edad dorada el cartoon americano. Los estudios Warner* (<https://vimeo.com/353630707>). *Tex Avery. El rey del cartoon* (<https://vimeo.com/353627088>). *Los renegados de Disney. United Productions of America* (<https://vimeo.com/360135337>). *La animación se vuelve televisiva. El estudio Hanna-Barbera* (<https://vimeo.com/359726837>).
- e) Evaluación: este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.

Tema 8. Maestros de los efectos visuales

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Conocer diferentes aplicaciones de la animación stop-motion, centrándose en el cine publicitario y en la creación de efectos visuales en filmes de fantasía y ciencia-ficción.
 - Valorar los elementos que constituyen la puesta en escena de la animación.
- b) Contenidos:
 - George Pal.
 - Willis O'Brien y Ray Harryhausen.
 - Karel Zeman.
 - Análisis de la puesta en escena de un filme animado: escenario, encuadre, música y elementos retóricos.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de filmes en clase y debate.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): análisis de la puesta en escena de un largometraje de animación, a elección del alumno.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
 - Lecturas para ampliar: ENCINAS SALAMANCA, Adrián, 2017, *Animando lo imposible. Los orígenes de la animación stop-motion (1899-1945)*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *George Pal y los Puppertoons* (<https://vimeo.com/353149093>). *Maestros de los efectos visuales. Ray Harryhausen* (<https://vimeo.com/359403222>).
 - Instrucciones y modelos de ejercicio para el análisis de puesta en escena.

e) Evaluación:

- Este tema entra en el examen teórico de mitad de curso.
- En el ejercicio de análisis de puesta en escena de un largometraje se valorará la selección de los principales aspectos visuales y sonoros del filme, la descripción de su funcionamiento, la identificación de recursos retóricos, y el estilo de redacción.

3.5.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Animación moderna y contemporánea

Tema 9. Animación experimental

a) Objetivos de aprendizaje:

- Comprender la eclosión de artistas individuales y experimentales que tiene lugar en la animación a partir de los años 40 del pasado siglo.
- Valorar la obra de animación como una forma de expresión artística.

b) Contenidos:

- Norman McLaren y la National Film Board de Canadá.
- Animación en Europa Occidental a partir de 1960.

c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:

- Lección magistral (presencial).
- Visionado de filmes en clase.
- Examen teórico de mitad de curso (individual, presencial): entra desde el principio de curso hasta Norman McLaren.

d) Recursos de apoyo:

- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
- Lecturas para ampliar: BENDAZZI, Giannalberto, 2003 [1995], *Cartoons. 110 años de cine de animación*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
- Vídeo docente: *Norman McLaren y la animación experimental* (<https://vimeo.com/353209105>).

e) Evaluación: el examen teórico consistirá en una prueba escrita cronometrada, en la que se proyectarán 5 ejemplos de animaciones vistas en clase. El alumno debe desarrollar los 4 que conozca mejor, identificando el título, autor, época aproximada y localización geográfica. Se comentarán aspectos artísticos y técnicos de la obra en cuestión, y en relación con su artífice o estudio de origen. El modelo examen escrito puede consultarse en el Anexo I.

Tema 10. Animación japonesa

a) Objetivos de aprendizaje:

- Conocer el origen y características esenciales del *anime*, en relación con el legado cultural japonés y las nuevas influencias a mediados del s. XX.

b) Contenidos:

- El *anime* como estilo de animación.

- Osamu Tezuka: obra personal y comercial.
- Panorama de otros animadores japoneses.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial).
 - Visionado de filmes en clase y debate.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: reseñas de filmes de anime en *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/>).
 - Lectura para ampliar: HORNO LÓPEZ, Antonio (2017), *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*.
 - Vídeo docente: *Osamu Tezuka. El Dios del Anime* (<https://vimeo.com/556632425>).
 - Kihachiro Kawamoto. Marionetas legendarias* (<https://vimeo.com/711219056>).
- e) Evaluación: no hay evaluación específica de este tema, aunque con frecuencia los alumnos desarrollan temas relativos a la animación japonesa en sus presentaciones grupales.

Tema 11. Animación en la esfera socialista

- a) Objetivos de aprendizaje:
 - Comprender los aspectos generales y específicos de una producción animada procedente de muy diversos ámbitos geográficos, pero bajo una filosofía común.
 - Fomentar el pensamiento crítico.
- b) Contenidos:
 - Animación en la URSS.
 - Países satélite: Checoslovaquia, Yugoslavia, Polonia.
 - La Escuela de Shanghái.
 - El ICAIC de La Habana.
 - Análisis crítico de un filme de animación.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de filmes en clase y debate.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): análisis crítico de un largometraje de animación, a elección del alumno, prestando atención a las principales ideas de la película y a la eficacia de la realización.
- d) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: reseñas de filmes soviéticos y de la Europa del Este en *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/>).
 - Lecturas para ampliar: BENDAZZI, Giannalberto, 2003 [1995], *Cartoons. 110 años de cine de animación*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *Las hermanas Brumberg, pioneras de la animación soviética* (<https://vimeo.com/716817939>). *Te Wei y la Escuela de Shanghái*

(<https://vimeo.com/711178316>). *Juan Padrón y el ICAIC de La Habana* (<https://vimeo.com/711211211>).

- Instrucciones y modelos de ejercicio para el análisis crítico.

- e) Evaluación: en el ejercicio de análisis crítico de un largometraje se valorará la búsqueda de documentación en torno al filme, la síntesis del argumento, la identificación de sus claves narrativas y estéticas, la calidad de las conclusiones y el estilo de redacción.

La Competencia Transversal *CT(09) Pensamiento crítico*, se evaluará a partir del ejercicio propuesto de análisis crítico de un filme, pero la calificación no tendrá en consideración el descuento en la nota por posibles errores de expresión u ortográficos, sino que solo atenderá al contenido del ejercicio.

Tema 12. Animación por ordenador

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Conocer la progresión técnica y artística que ha conllevado el desarrollo de los gráficos digitales, desde sus inicios hasta realizar el primer largometraje creado enteramente por ordenador.
- b) Contenidos:
- Orígenes y experimentación con los gráficos digitales.
 - Primeras aplicaciones al mundo del entretenimiento audiovisual.
 - Evolución de la animación digital hacia el lenguaje de la animación clásica.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Lecciones magistrales (presenciales).
 - Visionado de filmes en clase y *Kahoot!*
- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: artículos en *3D Wire. Revista online de animación y videojuegos* (<http://www.3dwire.es/index.php>).
 - Lecturas para ampliar: ANIMA MUNDI (ed.) (2007), *Animation Now!* COSTA VILA, Jordi (2010), *Películas clave del cine de animación*. LORENZO HERNÁNDEZ, María (2021), *La imagen animada. Una historia imprescindible*.
 - Vídeos docentes: *Mary Ellen Bute. Sueños eléctricos* (<https://vimeo.com/710947964>). *Orígenes de la animación digital* (https://www.youtube.com/watch?v=s_0yGG45E8). *La animación digital en el cine: integración y desarrollo* (<https://www.youtube.com/watch?v=nIIDz8h5q2s>).
- e) Evaluación: no hay evaluación específica de este tema, aunque con frecuencia los alumnos analizan estudios de animación 3D en sus presentaciones grupales.

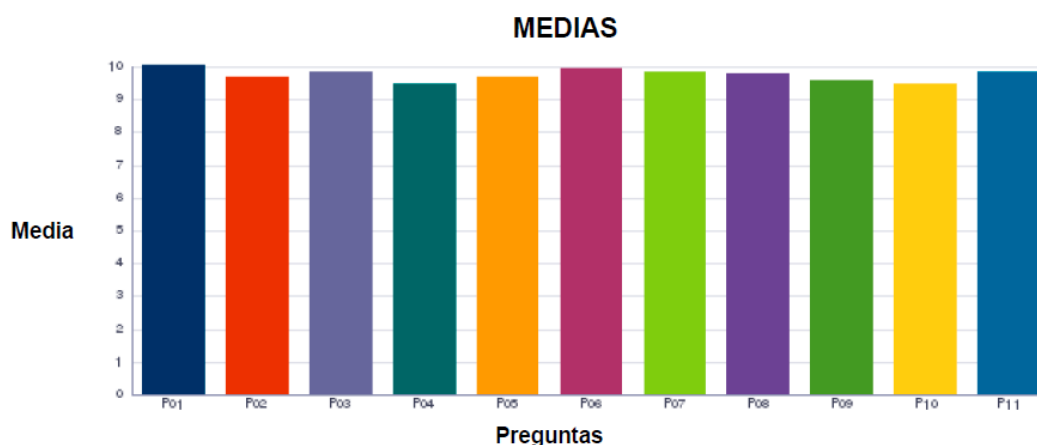
Tema 13. Panorama de la animación actual

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Conocer diferentes tendencias en la animación actual.
 - Estimular el estudio individual y grupal, ampliando las técnicas de búsqueda de documentación.
 - Iniciarse en las presentaciones orales.
- b) Contenidos:
- Animación de autor.
 - Animación de estudio.
 - Escuelas de animación.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Presentación de un tema en grupo (presencial), desarrollando un determinado autor, estudio o escuela. Los alumnos desarrollan un índice básico (origen, referentes, etapas y evolución, influencia y documentación consultada). Tienen autonomía para elegir los vídeos a mostrar, y para compartir cualquier actividad de evaluación o lúdica. También pueden generar sus propios materiales de exposición como teasers, recopilatorios, o poner en prácticas técnicas escenográficas como el *cosplay*.
- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
 - Webs de consulta: *3D Wire. Revista online de animación y videojuegos* (<http://www.3dwire.es/index.php>). *Animación para adultos* (<https://animacionparaadultos.es/>). *Cartoon Brew* (<https://www.cartoonbrew.com/>). *Puppets & Clay* (<http://www.puppetsandclay.blogspot.com>). *Sprockets* (<https://www.awn.com/blogs/sprockets>). *Zippy Frames* (<https://www.zippyframes.com/>)
 - Lecturas de consulta: ANIMA MUNDI (ed.) (2007), *Animation Now!* COSTA VILA, Jordi (2010), *Películas clave del cine de animación*. SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (2020), *La imaginación tangible: una historia esencial del cine de animación*.
- e) Evaluación: para evaluar cada una de estas presentaciones se recurre a dos metodologías, ponderadas al 50% entre sí:
- Caso: el docente evalúa el resultado de la presentación atendiendo fundamentalmente a la **calidad y amplitud de la documentación consultada sobre el tema de estudio**.
 - Coevaluación: el resto de alumnos que ha presenciado la clase se reúne en grupos y, a partir de una plantilla, valoran la exposición de los compañeros atendiendo a tres criterios: **organización y coordinación del grupo; materiales generados e interactividad; desarrollo de los contenidos**. La plantilla es uno de los materiales accesibles en el Anexo I.

3.6. Evaluación de la asignatura y vías futuras

Este Proyecto Docente se ha elaborado desde la experiencia de haber impartido esta materia desde el curso 2012-13 hasta la actualidad. Asimismo, se han tenido en cuenta las ponderaciones de metodologías de evaluación y las competencias marcadas en la *Memoria de Verificación del Grado en Bellas Artes* (2015). Durante los años en los que se ha ejercido esta docencia, la valoración de la labor docente a partir de las encuestas oficiales del curso se ha mantenido alta, con una puntuación que ha oscilado entre el 8,71 y 9,87.

Generalmente, entre las dimensiones mejor valoradas figuran la preparación de la profesora para impartir la materia, y los materiales de consulta y refuerzo disponibles. Entre los aspectos que aparecen con una puntuación más baja, aunque dentro de la media alta que se ha señalado anteriormente, aparecen la programación y el tiempo dedicado a cada actividad, y las actividades de seguimiento y tutoría.



Dimensiones

Dimensión	Prof.-Asig.	Dept	Profesor
CONOCIMIENTO DE LA MATERIA	9,81	8,91	9,59
ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN	9,63	8,32	9,41
DESARROLLO/METODOLOGIA DOCENTE	9,78	8,48	9,39
MOTIVACIÓN/INTERACCIÓN/AYUDA	9,57	8,3	9,03
SATISFACCION GENERAL	9,81	8,77	9,46

Fig. 21. Captura de la última encuesta recibida en la asignatura (curso 2021-22), que representa gráficamente los resultados obtenidos en cada pregunta y la valoración de las principales dimensiones.

Es cierto que la asignatura presenta un temario intensivo y que, como sucede con otras materias relativas a cinematografía, cabría la posibilidad de crear dos asignaturas de 4,5 créditos a partir del mismo material. Hay que tener en cuenta que, en este mismo grado, la historia del cine se imparte en dos asignaturas consecutivas de 9 créditos cada una (*Hª y Tª del cine clásico*, e *Hª y Tª del cine moderno. Taller de crítica cinematográfica*), a las que se añade la asignatura *Estudios Fílmicos*, de 4'5 créditos.

Sin embargo, no es una solución aplicable al Plan de Estudios —al menos si siguiera en la Materia 8 – Arte y Estudios Culturales—, como tampoco lo sería su eventual transformación en una asignatura de 6 o de 9 créditos, puesto que igualmente exigiría cambiar de Materia. Para gestionar mejor el tiempo de la asignatura se pueden valorar otras estrategias:

- Reducir el temario: algunos artistas que son tratados en los dos primeros tercios de la asignatura, que es impartido por la profesora, se pueden proponer como tema de estudio en la parte del curso que desarrollan los alumnos en sus presentaciones grupales.
- Reducir el número de actos evaluativos: es posible cambiar la naturaleza de algunas prácticas, como los análisis escritos de estructura narrativa, personajes y puesta en escena, y en su lugar aplicarlos a pequeños análisis y debates en clase a partir de los filmes que se revisan.
- Implementar una metodología de clase inversa: utilizar las lecturas y vídeos docentes disponibles para optimizar mejor el tiempo de la clase, dando un mayor espacio para pequeñas prácticas de aula y seguimiento de actividades.

Hay que considerar, además, el notable cambio que ha supuesto la crisis CoVid 19 en el seguimiento de todas las actividades académicas. Aunque en el curso 2019-20 no supuso un obstáculo para la asignatura —dado que se impartió en el primer cuatrimestre, antes de la declaración de pandemia—, durante el curso 2020-21 se impartió totalmente online, lo que implicó comenzar a ensayar estrategias docentes cercanas a la tercera solución propuesta: la utilización de lecturas y vídeos previamente a la clase, máxime cuando el tiempo de docencia online es más costoso de gestionar. En esta ocasión se compartió con el alumnado un cuestionario informal para tantear la satisfacción general con las actividades, y la valoración de los materiales de refuerzo que se empezaban a utilizar de manera sistemática en la asignatura. Los resultados de este cuestionario pueden consultarse en el Anexo III.

Por lo general, durante sucesivos años se ha pedido a los alumnos que rellenen cuestionarios no oficiales, a fin de valorar las diferentes actividades de enseñanza-aprendizaje e incluso detectar si era conveniente eliminar alguna. Los comentarios reflejados suelen valorar positivamente la variedad de aproximaciones de análisis a la animación, y también la realización de exámenes, incluso cuando el peso en la nota media no es especialmente alto (un 10%). Las valoraciones de las presentaciones en grupo suelen ser más dispares, puesto que el hábitat de aprendizaje cambia muy significativamente, y no todos los grupos consiguen atraer la atención con éxito o le proporcionan un enfoque adecuado al tema de presentación. Quizá puede estudiarse hacer presentaciones más breves, por parte de grupos más pequeños, dividiendo entre dos grupos el tiempo de clase. En cualquier caso, el nivel de las exposiciones se ha incrementado notablemente tras la pandemia, con la vuelta a la docencia presencial en 2021-22, incluso con las limitaciones que aún persisten, puesto que los mismos alumnos han incorporado a sus presentaciones las técnicas didácticas y lúdicas que empezaron a practicar con la docencia online, como la realización de pequeños juegos y cuestionarios (*Kahoot!*) que atrapan la atención de sus compañeros.

En resumen, el plan de mejora de la asignatura pasa necesariamente por una mejor gestión del tiempo y un seguimiento tutorial más regular, pudiendo incluso ofrecer un tiempo de atención presencial adicional a las tutorías a demanda (online) que están establecidas para esta

asignatura. Asimismo, la modificación del listado de Competencias Transversales que está preparando la universidad hace prever un cambio en la competencia de la que esta asignatura será punto de control, lo que condicionará el diseño de alguna actividad diferente que sirva para evaluarla. En el punto 4.6.2 de esta memoria se ofrece la definición de las cinco competencias que se están planteando. La propuesta también está disponible en el documento *Convocatoria Aprendizaje + Docencia 2022* publicado por el ICE.²³

* * *

Historia de la animación es una asignatura que pone en valor una actividad tan popular y, a la vez, tan estigmatizada como la animación, proponiendo un conocimiento integral de la misma y una serie de metodologías de análisis que fomentan la reflexión sobre el medio y una comprensión más sistemática de sus diferentes manifestaciones. La inclusión de esta asignatura en el Plan de Estudios de Bellas Artes denota la voluntad de crear una Línea de Especialización con un fundamento teórico sólido, lo que también se ha llevado al nuevo Grado en Diseño y Tecnologías Creativas —con la creación de *Teoría y Análisis de la Animación*, de 6 créditos—, y en el módulo de *Historia de la Animación* en los estudios de Máster en Animación UPV. Pero, independientemente del seguimiento de la especialización, la idea central de la asignatura es la de crear *cultura de la animación*, de la misma forma que se conoce la Historia del Arte o la Historia del Cine, para que el trabajo de sus principales pioneros y artistas sea una referencia y una inspiración para cualquier egresado de esta titulación.

²³ Disponible en: <https://www.ice.upv.es/wp-content/uploads/2022/06/CONV-AD-2022-JUNIO-2022.pdf> (acceso: julio, 2022).

4. Diseño de la asignatura *Metodología de proyectos*

En este apartado se presenta el proyecto docente elaborado para la asignatura obligatoria que define el perfil de la plaza. La exposición sigue los apartados establecidos por la UPV para la confección de las guías docentes de las asignaturas. También se extrae información fundamental de la *Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes* de 2015. Inicialmente se dedica un epígrafe a la definición y concepto de la metodología de proyectos; después se profundiza en los descriptores, características y recursos de la asignatura según la guía docente, yendo después al detalle de las unidades temáticas y actividades diseñadas para este proyecto; al cierre de este capítulo se dedica un apartado a la revisión de la asignatura y vías de futuro.

4.1. Epistemología

4.1.1. Definición y concepto de la materia

Metodología es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: *metà* (“más allá”), *odòs* (“camino”) y *logos* (“estudio”). El concepto hace referencia al plan de investigación que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una ciencia. Sin embargo, la metodología también puede ser aplicada en el ámbito artístico cuando se produce desde una observación rigurosa.²⁴

Centrándonos ahora en el sentido que *metodología* adquiere asociada a *proyecto*, *Proyectar* significa “Idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo”,²⁵ de tal forma que *proyecto* sería la constatación por escrito, con documentos, cálculos y dibujos, que serviría para dar idea de lo que sería la obra terminada. Aunque la concepción de proyecto ha venido dada por su utilización en ingeniería y arquitectura, la creación artística como proyecto juega un importante papel en nuestra sociedad, dándose en diferentes entornos —la sala de exposiciones, o el entorno urbano donde se dispone una acción—, o a nivel de entretenimiento cotidiano, como en la sala de cine o la pantalla televisiva.

Una característica propia del proyecto es su *complejidad*: en un proyecto se da una variedad de planteamientos, métodos, instrumentos y soluciones que son precisas para alcanzar nuestro objetivo (Gómez Senent, 1992: 7). El proyecto es un sistema donde el todo es más que la suma de las partes, y para poder abordarlo es necesario establecer una *jerarquía*, dividiendo el trabajo en fases. De esta forma, si una producción se detiene por problemas de cualquier tipo —por ejemplo, tener que sustituir a un actor en pleno rodaje de un filme—, en el futuro será posible retomarla desde la fase que se interrumpió, y no desde el comienzo.

Otra de las propiedades del proyecto es que *la solución deseada no puede alcanzarse de manera inmediata*. En la mayoría de los casos, el resultado del proyecto no puede describirse de manera concisa desde el comienzo, porque éste puede alcanzarse siguiendo diversos caminos, e incluso cambiar totalmente al término de su ejecución. Por ello, a pesar de la estricta planificación que

²⁴ Definición.de (<https://definicion.de/metodologia/> [acceso: julio, 2022]).

²⁵ Diccionario online de la Real Academia Española (<https://dle.rae.es/proyectar> [acceso: julio, 2022]).

debe regir cualquier proyecto, la casualidad y la improvisación terminan por contribuir al resultado final.

Para prevenir aquellos cambios que podrían perjudicar este resultado, en la metodología de todo proyecto existen *puntos de revisión* que sirven como realimentación del trabajo. Esas revisiones marcan los hitos del inicio y final de una fase, y permiten que la realización del proyecto se impulse hacia adelante. Por ejemplo, en la creación de una imagen corporativa, el cliente y el diseñador jefe tienen la responsabilidad de efectuar estas revisiones en las diferentes fases, dependiendo del resto de trabajadores de las decisiones que tomen. La toma de *feed-back interna* —con otros trabajadores del proyecto— y externa —con público más heterogéneo o potenciales usuarios— es fundamental para prever las posibilidades de éxito y corregir posibles errores.



Fig. 22. La creación depende de la imaginación, pero la producción depende de la organización. El diario de trabajo permite organizar el proceso de una forma ordenada y recuperable. Autor: Enrique Millán Almenar.

Por último, las fases del proyecto se clasifican en: 1) Creativas; 2) de Producción; y 3) de Explotación:

- En la **fase creativa**, la idea se transforma en un proyecto definido —por ejemplo, pasar de una vaga idea argumental a escribir un guion—, pero también sirve también para hallar el posicionamiento del proyecto en la sociedad y el mercado o público a que se dirige. Asimismo, se estudia su viabilidad y se cierran los presupuestos.
- En la **fase de producción**, el proyecto se transforma en una realidad física. Generalmente, cuanto más avanza la realización de un proyecto, los recursos humanos necesarios son mayores en cada fase.

- La **fase de explotación** consiste en los pasos a dar durante la vida útil de un proyecto, es decir, las acciones que se llevan a cabo para rentabilizarlo, su *distribución*. Se espera que el producto del proyecto alcance a su público y genere un impacto económico, directo o indirecto. También se generan productos adyacentes – ‘merchandising’–, derechos de reproducción, etc.

Es evidente que las *metodologías* de proyectos que involucran creación artística son múltiples y dependen de una serie de factores que condicionan su formato, como son: 1) el mercado al que se dirige; 2) el público que lo consume; y 3) la intencionalidad intrínseca del proyecto, siendo incluso posible que la intención del creador con su obra sea que sólo se conozca en círculos íntimos.

4.1.2. Metodología para proyectos artísticos

La asignatura *Metodología de Proyectos* forma parte del *Módulo 5 - Trabajo Final de Grado*, no solo por su estratégica importancia en lo que se refiere a apoyo en la presentación formal de la memoria de TFG sino, fundamentalmente, por lo que tiene de soporte esencial para la concepción de este trabajo de fin de estudios, en el que el alumnado debe demostrar una síntesis de los conocimientos aprendidos.

Es, por tanto, indispensable que la asignatura **fomente la creatividad, estimule la interdisciplinariedad**, y que **impulse el trabajo en equipo**, tres características clave en la producción de cualquier proyecto artístico de relevancia. En el curso de la asignatura se cumplirá la importante tarea de reflexionar sobre la creación artística, ya no vista desde el exterior o filtrada por el paso del tiempo, como cuando el alumnado se aproxima a los hitos de la Historia del Arte o los grandes artistas de la contemporaneidad, sino siendo ellos los protagonistas de un ejercicio original de creación y, a ser posible, de innovación artística.

En el ejercicio que supone proyectar una idea artística, independientemente de su disciplina, la metodología viene a ser básicamente la misma. El tema es una excusa cualquiera para explorar un amplio abanico de posibilidades gráficas e incluso argumentales. En aquellos proyectos que requieren la conceptualización de un mundo, será necesario crear personajes, escenarios, complementos, aventura... En este proceso, la búsqueda de referentes es indispensable para dar forma posible a lo imposible de nuestra imaginación. Incluso, el encuentro en nuestra mente de dos referencias sin relación aparente, dando lugar a un mundo ecléctico, puede ser el inicio de un potente universo narrativo.

En este proceso, hay algunos medios que siguen siendo privilegiados en el suministro de ideas y referencias: la biblioteca y los libros. Porque, incluso en nuestra era de la información digital, un buen libro con fotografías es capaz de ofrecer más información original y exclusiva que las cien primeras entradas de cualquier buscador online.

El trabajo creativo exige probar diferentes variantes y no quedarse nunca con la primera opción. Asimismo, a pesar de la importancia de la planificación, el azar suele jugar a favor del artista, mostrando nuevos caminos y soluciones a las que es preciso atender.



Fig. 23. Deconstructeam (Paula Ruiz, Jordi de Paco y Marina González), un equipo valenciano de creadores de videojuegos indie, formados en la Facultad de Bellas Artes, que han triunfado por su lenguaje de Pixel Art y su estimulante jugabilidad. Fuente: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350743302/jordi-de-paco-recuerda-como-ha-sido-el-camino-de-deconstructeam/> (acceso: julio, 2022).

Sin embargo, a pesar de la importancia del trabajo conceptual del inicio, es evidente que se aprende más cuando aquello que buscamos se transfiere a un soporte. Es en ese paso al mundo físico cuando se plantean nuevas problemáticas que no pueden resolverse sin la debida experimentación —igual que el buen ilustrador debe conocer el mundo de la imprenta, o el buen escultor debe conocer las propiedades de los materiales—. Es necesario conocer el terreno, visitar tiendas, estudios, hacer preguntas a los profesionales y suministradores de material, porque las técnicas, las herramientas y los materiales son el arsenal del artista, que debe ayudarlo a dar forma final a su idea.

La importancia de los plazos, de la gestión del tiempo, así como los condicionantes económicos, sientan la necesidad de implementar métodos de control durante el proceso, incorporando el calendario de trabajo, el presupuesto, y también otras herramientas como el cuaderno de taller, verdadera bitácora de la producción para no perderse en el mar de los detalles olvidados: un documento al que regresar cuando haga falta recuperar un *pantone*, un pincel digital o el gramaje de un papel; o incluso regresar a un momento anterior de la producción, si se han cometido errores.

La obra siempre parece transformarse cuando llega al lugar para la que está pensada: la pantalla de cine, la sala de exposiciones. Ahí es donde cobra su verdadera dimensión, cuando alcanza la realidad: una escala que el artista debe tener siempre en cuenta.

Por último, que el camino esté sembrado de errores no significa que sean fracasos. Al contrario: el error es indicativo de aprendizaje, es el camino hacia el descubrimiento, y es en este proceso propio del proyecto —y no tanto en el resultado— es donde se puede alcanzar el verdadero disfrute de la creación artística.

4.2. Descripción de la asignatura

Nombre: Metodología de proyectos		
Código: 13147	Módulo: 5 - Trabajo Final de Grado	
Titulación: 144 - Grado en Bellas Artes	Materia: 9 - Metodología de Proyectos	
Centro: Facultad de Bellas Artes	Curso: 3º semestre B	
Créditos: 9,00	Teoría: 4,50	Prácticas: 4,50

Tabla 19. Descripción básica de la asignatura. Fuente: https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

Metodología de proyectos es una asignatura troncal, de carácter teórico-práctico y fundamental para la capacitación en el ámbito de la profesionalización del alumnado y el correcto desarrollo del trabajo final del grado en BBAA.

Según la *Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes*, los principales objetivos que persigue la asignatura son:

- Formar al alumno en la metodología de proyectos estimulando su capacidad creativa en la definición del tema.
- Incentivar el proceso cognitivo mediante modelos de búsqueda, captación y organización de la información.
- Desarrollar las facultades de organización considerando las distintas estrategias metodológicas en la concepción del proyecto.
- Fomentar la experimentación, midiendo las posibilidades de sus recursos materiales.
- Formar al alumno en la evaluación de los resultados y la presentación.
- Orientar el desarrollo artístico del alumno considerando el futuro laboral y profesional.

El carácter troncal de esta asignatura garantiza ofrecer los materiales y conocimientos mínimos que se considera que el alumnado debe obtener para terminar sus estudios de Grado en BBAA, siendo un profesional cualificado.

Fundamentalmente, esta asignatura tiene como misión formar creadores que sean capaces de comprender los procesos generadores de proyectos artísticos de acuerdo con las exigencias profesionales, y de llevarlos a cabo.

Adicionalmente, en esta asignatura existe la posibilidad, que no la obligatoriedad, de realizar una actividad dentro del Programa Internacional Europeo *Erasmus+ Virtual Exchange Project*.

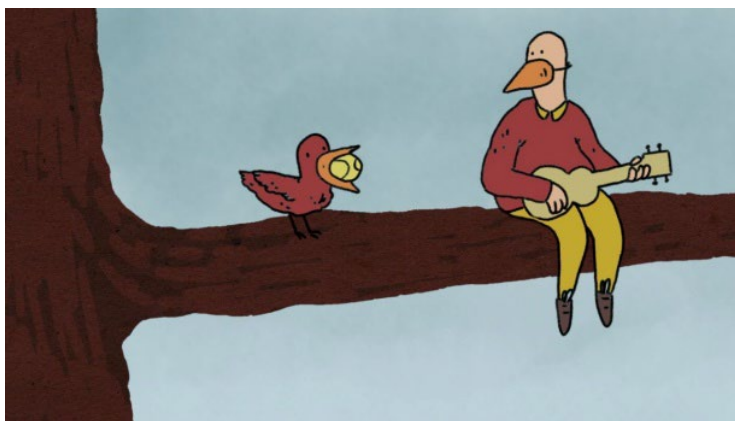


Fig. 24. Fotograma de *A Table Game* (2017), corto de animación realizado por el alumno Nicolás Petelski durante su estancia Erasmus en la Academia de Bellas Artes de Tallin (Estonia) y finalizado y defendido en la UPV. Fuente: <https://mubi.com/es/films/a-table-game> (acceso: julio, 2022).

4.2.1. Alumnado

Al tratarse de una asignatura de carácter obligatorio, y que se imparte en ocho grupos, todos los alumnos del Grado en Bellas Artes que empiezan la carrera en el mismo curso se suelen reencontrar en ella.

Del alumno que entra a estudiar Bellas Artes se espera que tenga una actitud creativa. Las salidas profesionales a las que aspira el alumnado se corresponden con el desarrollo de la creación artística en cualquier expresión: pintura, escultura, dibujo, grabado, animación, ilustración, escenografía, fotografía o diseño; la creatividad en el ámbito audiovisual y de las nuevas tecnologías y también en otros aspectos relacionados con el análisis del arte: experto/a cultural, asesoría artística y comisariado de exposiciones, o crítica, como también docencia. Todos estos aspectos están estrechamente relacionados con los objetivos de la asignatura *Metodología de proyectos*.

4.2.2. Asignaturas relacionadas

Metodología de proyectos se cursa en 3º de Bellas Artes y pertenece al Módulo 5 – Trabajo Fin de Grado y, como tal la única asignatura con la que tiene una relación establecida en el plan de estudios es el *Trabajo Fin de Grado*, que se ejecuta en el 4º curso. Estratégicamente, la Facultad restringe el número de asignaturas optativas en el semestre B de 4º curso a fin de que el alumnado tenga la suficiente disponibilidad de tiempo para emprender el TFG con éxito.

MÓDULO 5: Trabajo de Final de Grado Créditos Mínimos: 18 Carácter: Mixto	MATERIA: Metodología de proyectos Créditos Mínimos: 9 Carácter: Obligatorio
	MATERIA: Trabajo Final de Grado Créditos Mínimos: 9 Carácter: Trabajo Fin Titulación

Tabla 20. Esquematización del Módulo 5: Trabajo Final de Grado. Extracto de la Tabla 3.

Por su parte, el Trabajo Fin de Grado consistirá en la realización y presentación de un proyecto en el que se pueda verificar la adquisición por parte del estudiante de las competencias descritas en el título que le habilitan para el ejercicio de la profesión. Las modalidades de Trabajo Fin de Grado que pueden solicitar los alumnos son:

- a) Proyecto o estudio relacionado con el ámbito profesional de la titulación (p.e. desarrollo parcial de un proyecto general, estudio de viabilidad, planificación, trabajo monográfico, trabajo de iniciación a la investigación, etc.).
- b) Trabajos que cumplan las características indicadas en el apartado a) y que hayan sido realizados en Universidades extranjeras en el marco de programas internacionales de intercambio académico.

El TFG será un trabajo individual. Excepcionalmente y cuando el trabajo presentado forme parte de un proyecto más amplio, deberá definir claramente la tarea realizada por el alumno en el marco del mismo.



Fig. 25. Los alumnos Josema Palenzuela y Mario Ceballos, autores del proyecto de TFG *Shalott*, recibiendo la respuesta del tribunal tras su intervención (junio de 2017). Foto: María Lorenzo.

4.2.3. Competencias y objetivos formativos

Las competencias de la asignatura están definidas en el Plan de Estudios del Grado en Bellas Artes, verificado por ANECA, y se dividen en competencias generales (CG) —correspondientes a la titulación—, específicas (CE) —referidas al saber hacer— y transversales (CT) —marcadas por la Universidad.

COMPETENCIAS GENERALES
CG(01) Diseñar y evaluar un proyecto artístico y cultural.
CG(02) Comunicar de forma efectiva, oralmente y por escrito, ideas y conocimientos artísticos y culturales.
CG(03) Pensar de forma crítica analizando la realidad que le rodea, sintetizando reflexiones en el ámbito artístico.
CG(04) Innovar para responder satisfactoriamente y de forma original a las situaciones del mundo profesional, y evolucionar en los planteamientos del ámbito artístico.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
CE(03) Sintetizar propuestas de interés en el orden conceptual, surgidas de la observación de su entorno a través del pensamiento crítico, plasmándolas en las creaciones artísticas.
CE(04) Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.
CE(08) Generar, gestionar y exponer adecuadamente proyectos artísticos, mostrando conocimiento de la metodología del proceso y manifestando habilidades para su gestión y elaboración.
CE(09) Documentar adecuadamente el propio trabajo artístico, desarrollar estrategias para su difusión y presentarlo con claridad, oralmente y por escrito.
CE(10) Contribuir a la consolidación y desarrollo de equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural.
CE(11) Proceder con responsabilidad social de acuerdo con los parámetros éticos establecidos en el ejercicio de las profesiones vinculadas al ámbito artístico y cultural.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES
CT(04) Innovación, creatividad y emprendimiento.
CT(05) Diseño y proyecto.

Tabla 21. Esquema de las competencias de la asignatura. Fuente: https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_1014548c.html (acceso: julio, 2022).

Asimismo, la asignatura es punto de control de las dos competencias transversales, definiéndose una serie de actividades para su evaluación, como se describirá en el punto 4.3.2. Resumen de entregas.

4.2.4. Conocimientos recomendados

Como explica la Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes, para cursar esta materia será necesario tener superado al menos el 75% de los créditos de los módulos 1 (Principios básicos para la formación artística) y 2 (Fundamentos para la creación artística), lo que supone un total de 90 ECTS.

4.2.5. Selección de contenidos y estructura de las unidades temáticas

La asignatura está dividida en tres partes interrelacionadas, con las siguientes intenciones:

- Proporcionar al alumnado los recursos conceptuales necesarios para iniciar su profesionalización.
- Adquirir las claves metodológicas necesarias para fomentar la creatividad del alumnado y su experimentación en el campo de especialización.
- Iniciarse en los conocimientos y técnicas de escritura que serán necesarias para la estructuración del Trabajo Fin de Grado, y de su memoria correspondiente.

Estas ideas vertebran las tres Unidades Didácticas en las que se distribuye la asignatura, conteniendo un total de 14 temas o lecciones:

UNIDAD DIDÁCTICA 1:

Contexto profesional

1. El mapa profesional de las Bellas Artes.
2. El arte como profesión reglada.
3. Técnicas para la presentación profesional del artista.
4. Espacios y medios para la profesionalización e inserción laboral.
5. Las redes sociales como herramienta para la difusión de contenidos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

Metodologías proyectuales para la producción plástica y visual

6. La creatividad. Concepción de un proyecto.
7. Tipologías de proyectos desarrollados por creadores contemporáneos.
8. Modelos de búsqueda, captación y organización de la información.
9. Experimentación mediante los recursos materiales y tecnológicos.
10. Análisis de los procesos proyectuales y creativos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

Aproximación al Trabajo Final de Grado

11. El TFG: naturaleza y tipologías.
12. El Manual de Estilo del Grado en Bellas Artes UPV.
13. Claves para la redacción de la memoria de TFG.
14. Técnicas de presentación oral del TFG.

4.2.6. Metodologías de enseñanza-aprendizaje

Para la asignatura se establece una metodología basada en la participación activa de los alumnos. Las clases magistrales se intercalan con momentos de trabajo y resolución de ejercicios de forma individual o en grupo. También se proponen otro tipo de experiencias, como seminarios y visitas guiadas, que estimulen al alumnado y lo aproximen de manera eficaz a la realidad de la profesión. En el curso de la asignatura se emplean las siguientes metodologías de aprendizaje:

Lección magistral	Demostración documentada del tema a tratar, incluyendo esquemas y explicaciones.
Seminario	Lección específica sobre un tema presentada por un experto invitado.
Visita guiada	Actividad fuera del aula para conocer la realidad de la profesión.
Lecturas	Consulta bibliográfica, de estudio y de refuerzo, para ampliar las cuestiones tratadas en clase.
Trabajo académico	Estudio teórico o trabajo práctico de diversa complejidad, efectuado individualmente o en grupo.
Prácticas de clase	Ejercicios breves, individuales y grupales, que se resuelven con una puesta en común en el aula.
Presentación oral	Presentación del resultado de un trabajo, individual o grupal, en el que se valora la fluidez de la presentación oral y los medios visuales empleados.
Proyecto	Propuesta original de creación o de estudio documentado, que puede presentarse como planteamiento o con resultados alcanzados.
Caso	Análisis documentado de un ejemplo de estudio.
Tutorías	Reuniones privadas con los alumnos, concertadas previamente, para examinar su avance en la asignatura y responder sobre las evaluaciones.

Tabla 22. Metodologías de enseñanza-aprendizaje de la asignatura. Elaboración propia.

Con todo, para que la enseñanza sea de provecho, no solo es indispensable que las lecciones estén preparadas con rigor y bien documentadas, y que el ritmo de las clases sea estimulante, equilibrando entre sí los momentos de lección magistral y trabajo autónomo; sino que también es importante introducir un aspecto lúdico y que aporte emoción, porque el aprendizaje pivota esencialmente sobre ello, como bien señala el neurólogo y Catedrático de Fisiología Francisco Mora (Educación 3.0: 2018): “Nada se puede aprender sin una atención despierta, sostenida, consciente. Y nada despierta más la atención que aquello que se hace diferente y curioso.” Como también puede observarse, no se plantean exámenes para la asignatura.

4.2.7. Sistemas de evaluación

De acuerdo a las ponderaciones mínimas y máximas marcadas previamente para la Materia 5 – Trabajo Fin de Grado, según la Memoria de Verificación del título, se establecen las siguientes proporciones entre las metodologías de evaluación aplicadas, y el número de actos evaluativos:

Evaluación (min./max.)	Nº Actos	Peso (%)
Trabajo Académico (20%/80%)	12	70%
Proyecto (0%/20%)	2	20%
Caso (0%/10%)	1	10%

Tabla 23. Distribución de actos evaluativos y sistemas de evaluación. Elaboración propia.

Debe hacerse notar, además, que la Guía Docente determina la obligatoriedad de asistir a un 85% de la Teoría de Aula y Práctica de Laboratorio, estipulando la posibilidad de restar 0’2 puntos sobre la media final por cada ausencia sin justificar.

4.3. Distribución

En este apartado se tratará la distribución de metodologías de enseñanza-aprendizaje, el cronograma general de las sesiones en las que se distribuye la docencia, y la distribución de las entregas de trabajos evaluables. La programación detallada de las Unidades Didácticas se aportará en el punto 4.5.

De una forma general, por Unidades Didácticas, la distribución del trabajo presencial y trabajo no presencial, y sus diferentes metodologías de enseñanza-aprendizaje, aparecen recogidas en la siguiente tabla. Como puede verse, las tres unidades requieren de un tiempo equivalente de desarrollo:

Unidad Docente	Teoría de Aula	Seminario	Práctica de Laboratorio	Trabajo Presencial	Trabajo No Presencial	Total horas
1	10	5	15	30	45	75
2	10	5	15	30	45	75
3	15	0	15	30	45	75
Total horas	35	10	45	90	135	225

Tabla 24. Distribución temporal de las metodologías de enseñanza-aprendizaje de la asignatura y el tiempo de dedicación del alumno al trabajo presencial y no presencial. Elaboración propia.

4.3.1. Cronograma

El cronograma representa la distribución temporal de cada uno de los temas de las Unidades Didácticas a lo largo del curso, con las actividades que en ellos se va a desarrollar. A continuación se presenta la distribución del trabajo del alumnado en las 30 sesiones que dura el semestre. Para cada sesión se especifican las actividades de trabajo presencial y no presencial que se realizarán, las horas de trabajo que implican, y los temas desarrollados.

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
1	1	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
2	2	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 20'
		Actividad práctica	1h 40'	Trabajos prácticos	2h
		Evaluación	20'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
3	2	Clase teórica	30'	Estudio teórico	1h 20'
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	2h
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
4	2	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 10'
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	3h
		Evaluación	30'	Tutoría	20'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
5	3	Clase teórica	45'	Estudio teórico	1h 10'
		Actividad práctica	1h 45'	Trabajos prácticos	3h
		Evaluación	30'	Tutoría	20'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
6	4	Clase teórica	1h 30'	Estudio teórico	2h
		Actividad práctica	1h	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
7	4	Clase teórica	30'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
8	4	Clase teórica	1h 30'	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica	1h	Trabajos prácticos	2h 50'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
9	5	Clase teórica	1h	Estudio teórico	45'
		Actividad práctica	1h 40'	Trabajos prácticos	3h 30'
		Evaluación	20'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
10	5	Clase teórica	15'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	3h 15'
		Evaluación	45'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
11	6	Clase teórica	1h	Estudio teórico	2h
		Actividad práctica	1h 40'	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	20'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
12	6	Clase teórica	15'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	3h 15'
		Evaluación	45'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
13	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 40'	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	20'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
14	7	Clase teórica	30'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	1h	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
15	7	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 20'
		Actividad práctica	1h	Trabajos prácticos	3h
		Evaluación	1h	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
16	8	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica	1h 15'	Trabajos prácticos	2h 50'
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
17	8	Clase teórica	30'	Estudio teórico	1h 30'
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	2h 50'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
18	9	Clase teórica	1h	Estudio teórico	30'
		Actividad práctica	1h 45'	Trabajos prácticos	3h 45'
		Evaluación	15'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
19	9	Clase teórica	15'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h 15'	Trabajos prácticos	3h 15'
		Evaluación	30'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
20	10	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	3h 15'
		Evaluación	30'	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
21	10	Clase teórica	30'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	3h 15'
		Evaluación	1h	Tutoría	15'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
22	11	Clase teórica	1h	Estudio teórico	3h
		Actividad práctica	1h 45'	Trabajos prácticos	1h 20'
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
23	12	Clase teórica	45'	Estudio teórico	3h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	1h 20'
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
24	12	Clase teórica	15'	Estudio teórico	3h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	1h 20'
		Evaluación	45'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
25	13	Clase teórica	1h	Estudio teórico	2h
		Actividad práctica	1h 45'	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	15'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
26	13	Clase teórica	1h	Estudio teórico	2h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
27	13	Clase teórica	15'	Estudio teórico	2h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	2h 20'
		Evaluación	45'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
28	14	Clase teórica	15'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	45'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
29	14	Clase teórica	1h	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	1h 30'	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	30'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Sesión	Tema	Actividades presenciales	Horas	Actividades no presenciales	Horas
30	14	Clase teórica	15'	Estudio teórico	1h
		Actividad práctica	2h	Trabajos prácticos	3h 20'
		Evaluación	45'	Tutoría	10'
Total horas:			3h		4h 30'

Tabla 25. Cronograma de la asignatura. Elaboración propia.

4.3.2. Resumen de entregas

En la siguiente tabla se señalan los trabajos a realizar por el alumnado, indicando el tipo de metodología, la Unidad Didáctica a la que pertenece, si es una tarea individual o grupal, el peso que adquiere en la nota media, y si se emplea para valorar las Competencias Transversales. La cronología de entregas está establecida según la sesión del curso (de un total de 30) en la que se produce la entrega.

Hay que indicar que, aunque la mayor parte del peso del trabajo del alumnado es no presencial, también se produce tiempo de revisión en clase, puesta en común y trabajo supervisado por la profesora.

Sesión	Tarea	Tipo	Unidad	Ind./Grupal	Peso %	CT
4	Informe sobre perfiles profesionales	T. académico	1	Grupal	5%	04
5	Briefing de empresa / artista	T. académico	1	Individual	5%	04
8	Dossier profesional de artista	T. académico	1	Individual	10%	04
10	Análisis concurso / festival	T. académico	1	Grupal	5%	04
13	Análisis de un proyecto artístico	Caso	2	Individual	5%	05
14	Planteamiento de web de artista	T. académico	1	Individual	10%	04
15	Tratamiento editorial de una idea	T. académico	2	Grupal	5%	05
19	Briefing del TFG	Proyecto	2	Individual	5%	05
21	Pruebas de estilo y técnicas	T. académico	2	Individual	5%	05
21	Catalogación de materiales	T. académico	2	Grupal	5%	05
25	Comparativa de memorias TFG	T. académico	3	Individual	10%	-
27	Índice y resumen del TFG	T. académico	3	Individual	5%	-
29	Citas y bibliografía	T. académico	3	Individual	5%	-
30	Boceto de Power Point	T. académico	3	Individual	5%	-
30	Diario artístico	Proyecto	3	Individual	15%	05

Tabla 26. Esquema de las entregas de tareas que cuentan para la nota media, especificando aquellas cuya ponderación común se utiliza para valorar las Competencias Transversales de las que la asignatura es punto de control: CT(04) Innovación, creatividad y emprendimiento. CT(05) Diseño y proyecto. Elaboración propia.

4.4. Recursos de apoyo

A los recursos propios del aula y de la asignatura, que suelen consistir en pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD, se deben sumar los recursos de consulta, tales como bibliografía, webgrafía y otras lecturas recomendadas para ampliar y reforzar los contenidos tratados.

4.4.1. Bibliografía comentada

BARTOLÍ, Josep (2020), *La Retirada. Éxodo y exilio de los republicanos españoles*, Barcelona: El Mono Libre.

En febrero de 1939, casi 500.000 españoles cruzaron la frontera de Francia para evitar las represalias franquistas, en lo que se conoció como La Retirada. El libro incluye el cuaderno de dibujo que el artista Josep Bartolí pudo esconder en los campos de concentración por los que pasó. El dibujo se convirtió en su única arma de lucha para gritar en silencio y sobrevivir aun sin un proyecto de vida firme, pero sin dejar de lado la necesidad de dibujar todos los días.

BRUN, Lluís (2008), *Manual de buenas prácticas profesionales en las artes visuales 2*, Madrid: Unión de Asociaciones de Artistas Visuales (https://avvac.files.wordpress.com/2013/05/avvac_manual_buenas_practicas_02.pdf).

Documento orientativo de interés general, aprobado por el Ministerio de Cultura y acordado por todos los Sectores del Mundo del Arte Contemporáneo (Asociaciones de directores de museos y Centros de Arte, Galerías, Críticos y la Unión de Asociaciones de Artistas Visuales).

CATMULL, Edwin (2014), *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*, Madrid: Conecta.

Ed Catmull es uno de los fundadores de Pixar. *Creatividad, S.A.* es un libro para profesionales que deseen gestionar mejor el trabajo en equipo, pero también para cualquier lector que valore la originalidad. Es, en el fondo, un libro acerca de cómo se construye una cultura creativa, pero también, como afirma su autor, “un reflejo de las ideas que creo que hacen aflorar lo mejor que llevamos dentro.”

FERNÁNDEZ, Luis Alonso; GARCÍA FERNÁNDEZ, Isabel (2010), *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*, Madrid: Alianza.

Las exposiciones se han convertido en un fenómeno sociocultural insustituible entre las actividades habituales de los museos. Este libro se plantea como un manual sencillo, completo y práctico que contribuirá a formar profesionales en el campo del diseño y montaje de exposiciones.

GUIU I BADIA, Josep; GUTIÉRREZ VICÉN, Javier (2001), *Manual de arte y legislación 1*, Madrid: Unión de Asociaciones de Artistas Visuales (<https://avvac.files.wordpress.com/2011/07/manual-de-arte-y-legislacion3b3n.pdf>).

Los artistas visuales se encuentran a menudo con una serie de obligaciones fiscales que comportan difíciles operaciones, formalismos y trámites. Otra fuente de preocupación es su encaje en la Seguridad Social y sus consecuencias. El objetivo de esta publicación es informar al artista profesional o en vías de profesionalización el conjunto de normas legales que le interesan y le afectan o que regulan su actividad.

HEIT, Laura (2013), *Animation Sketchbooks*, San Francisco: Chronicle Books.

El libro reúne el trabajo de cincuenta de los principales artistas animadores contemporáneos, mostrando sus cuadernos de bocetos donde reflejan las etapas conceptuales de sus proyectos, emplenado variedad de medios para ejercitar su creatividad. Cada artista comparte reflexiones sobre sus influencias y los procesos artísticos detrás de sus bocetos, estudios de personajes, guiones gráficos y tanteos, brindando inspiración y una visión única del arte de la animación.

KAHLO, Frida (2019), *El diario de Frida Kahlo*, México D.F.: La vaca independiente.

El diario ilustrado de Frida Kahlo refleja los últimos diez años de una vida turbulenta. Este documento apasionado e íntimo, custodiado bajo llave durante aproximadamente cuarenta años, proporciona distintas visiones del proceso creativo de la artista y, al mismo tiempo, muestra con qué frecuencia acudía a su diario para desarrollar las ideas que posteriormente plasmaría en sus lienzos.

MUNARI, Bruno (2016), *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, Barcelona: Editorial GG.

El libro analiza el trayecto que un diseñador recorre desde que se enfrenta a un problema funcional hasta que logra la proyección y configuración de su solución material. A partir de su experiencia como pedagogo y valiéndose de un rico repertorio de ejemplos e ilustraciones, Bruno Munari algunas de las cuestiones clave que entran en juego en el proceso de diseño, al tiempo que proporciona reflexiones sobre diferentes aspectos del desarrollo de un proyecto, desde su

planteamiento como problema-solución o la realización de bocetos, hasta el uso de maquetas o fichas de análisis.

MUNUERA, José Luis (2012), *Oficio: dibujante*, Bilbao: Astiberri.

José Luis Munuera, dibujante de cómics internacional, presenta sus vivencias en el mundo profesional, desde sus inicios hasta su experiencia como dibujante de Spirou. Por la calidad de sus observaciones y consejos técnicos y profesionales, se trata de un valioso documento para todo aquel que quiera hacer cómics.

POLSON, Tod; NOBLE, Maurice (2013), *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design*, San Francisco: Chronicle Books.

El trabajo de Maurice Noble como director artístico sirve como base y punto de referencia para toda una generación actual de animadores, artistas de historias y diseñadores. Basado en el borrador del manuscrito en el que Noble trabajó en los años previos a su muerte, este libro transmite su enfoque del diseño de animación desde el Briefing inicial hasta el resultado final.

RAMÍREZ, Juan Antonio (ed.) (2010), *El sistema del arte en España*, Madrid: Cátedra.

Este libro pretende facilitar una comprensión del modo en el que nuestro país se ha insertado en el sistema internacional del arte. También permite forjar paradigmas intelectuales que ayuden a describir el funcionamiento de los nuevos "sistemas del arte" que están apareciendo ahora en otros países emergentes.

REYNOLDS, Garr (2011), *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*, Voices That Matter.

El libro combina sólidos principios de diseño con los principios de la simplicidad zen para ayudar a los lectores en el camino hacia presentaciones más simples y efectivas que serán recordadas y puestas en práctica.

TERRAS TORRES, Mateo (2022), *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*, Gijón: Shangrila.

Este libro aborda la estética del videojuego, usando una perspectiva amplia en la que tienen cabida tanto la dimensión mecánica del juego como la ficcional, así como también el relevante papel del jugador. Este libro propone treinta herramientas de análisis estético que ayudarán a entender mejor cómo y por qué nos enfrentamos a (y disfrutamos) lo difícil.

VALLEJO NÁGERA, Juan Antonio (2013). *Aprender a hablar en público hoy*, Barcelona: Planeta.

Este libro, escrito por el famoso neurólogo, narrador y divulgador, está enfocado en la búsqueda de una oratoria eficaz, pero sin necesidad de ser *grandes oradores*. Para ello se requieren dos cosas que se combinan: proporcionar una impresión favorable y presentar las ideas de una forma sugerente. En dos palabras: cautivar y convencer.

YOUNG, Trevor (1999), *30 minutos... para diseñar un proyecto*, Barcelona: Granica.

Esta es una guía práctica para diseñar un proyecto y prepararlo para lanzarlo con éxito. Ofrece una breve orientación a los principios esenciales y acciones claves de cada paso de este proceso.

4.4.2. Webgrafía

El listado comprende una serie de sitios web que documentan algunas cuestiones tratadas en el aula, o bien sirven como herramientas de trabajo y de consulta para mejorar habilidades, como el estilo de escritura.

- BERMÚDEZ, Adriana (2022), *Marketing para artistas visuales* (<https://marketingparacreativos.com/marketing-para-artistas-visuales/>).
- BUSTOS, Alberto (s/f), *Blog de lengua* (<https://www.youtube.com/c/BlogdeLengua>).
- LAFUENTE, Alex (2017), *Qué es un statement y cómo realizarlo* (<https://alexlafuente.com/que-es-un-statement-y-como-realizarlo/>).
- NORMAS APA (2022), *Normas APA: la guía definitiva para presentar trabajos escritos* (<https://normasapa.in/>).
- REDAPS (s/f), *¿Qué es? Aprendizaje – Servicio* (<https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>).
- SALVADOR, Carlos (2022), *Estrategias de Marketing Digital para artistas – 7 consejos* (<https://carlosalvador.com/estrategia-marketing-digital-artistas-7-consejos/>).
- UPV (2022), *Trabajo Final de Grado* (https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_812294c.html).
- WORDPRESS.COM (s/f), *WordPress.com* (<https://wordpress.com/es/>).

4.4.3. Otras obras de consulta

Se trata de memorias de TFG de trabajos ya defendidos, de diversa índole, para que los alumnos puedan hacer comparativas y establecer su propia estrategia de presentación.

- ÁLVAREZ MUÑOZ, Carmen (2021), *Ensueño: preproducción de un cortometraje de animación*, Valencia: UPV (<https://riunet.upv.es/handle/10251/172701>).
- COLAZO LIMÓN, Anabel (2015), *Proyecto de cómic*, Valencia: UPV.
- GARRIT BODOQUE, Anna (2021). *¿Cómo entrar en Cal Arts? Elaboración de un portafolio, un sketchbook y una demo reel*, Valencia, UPV (<https://m.riunet.upv.es/handle/10251/171068>).
- GUILLÉN FERNÁNDEZ, Anna (2015), *Producción de joyería fabricada mediante impresión 3D*, Valencia: UPV (<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/57057/GUILL%C3%89N%20-%20Producci%C3%B3n%20de%20joyer%C3%ADa%20fabricada%20mediante%20impresi%C3%B3n%203D.pdf?sequence=1>).
- LINDEMANN, Paola (2022), *Con o sin sombrero. Preproducción: construcción de personajes*, Valencia, UPV (<https://riunet.upv.es/handle/10251/184150>).

4.5. Programación detallada de las Unidades Didácticas

En este apartado se presenta una programación detallada de las tres unidades didácticas que componen la asignatura, siguiendo esta estructura por cada tema abordado:

- f) Objetivos de aprendizaje: se explican las metas que se desea que los alumnos alcancen, así como las condiciones en que debe producirse el aprendizaje.
- g) Contenidos: se especificará el listado de temas que se desea que los alumnos trabajen.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje: debe incluir las propuestas de trabajo dirigidas a los estudiantes (presenciales y no presenciales), diseñados para que puedan transformar la información en un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes.
- i) Recursos de apoyo: recursos del aula, materiales y bibliografía específica.
- j) Evaluación: criterios e instrumentos con los que se valora el aprendizaje adquirido en cada una de las unidades didácticas.

4.5.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Contexto profesional

Tema 1. El mapa profesional de las Bellas Artes

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Reflexionar sobre el ámbito artístico y las condiciones en las que se produce el acto creativo.
 - Búsqueda de información encaminada al conocimiento del medio profesional y el empleo.
- g) Contenidos:
 - Introducción a la asignatura.
 - Conocimiento de las áreas profesionales que comprende el ámbito artístico, así como sus aplicaciones a otras industrias.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): introducción a los sistemas profesionales del arte, haciendo hincapié en la variedad de salidas profesionales.
 - Visionado de un filme y debate inicial sobre las diversas visiones de la creación artística (presencial).
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): cumplimentación de test de bienvenida (según el modelo del Anexo IV).
 - Trabajo autónomo (grupal, no presencial): recopilación de perfiles profesionales específicos de su campo de especialización.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Webs, libros blancos de ámbitos profesionales.
 - Filmes sugeridos para el visionado en clase: *Buñuel en el laberinto de las tortugas* (Salvador Simó, 2018); *Exit Through the Gift Shop* (Banksy, 2010); *Cortar por la línea de puntos* (Zerocalcare, 2021, primer capítulo).
 - Libros relativos al filme que se comenta (para compartir en clase).

- Lectura para ampliar: CATMULL, Edwin (2014), *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*.
- j) Evaluación: en el trabajo de recopilación de perfiles profesionales específicos de su campo de especialización se valorará la profundidad con la que se han indagado en la materia y la especificidad de la información reunida.

Tema 2. El arte como profesión reglada

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Iniciación al emprendimiento.
 - Proceder con responsabilidad social de acuerdo con los parámetros éticos establecidos en el ejercicio de las profesiones vinculadas al ámbito artístico y cultural.
- g) Contenidos:
 - Cómo definir tu empresa artística.
 - Conocimientos básicos sobre legislación: altas, índice de actividad económica, tributaciones, regímenes laborales del autónomo y del autónomo dependiente.
 - Derechos de autor, morales y editoriales. Contratos y cesiones.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Seminario (presencial): profesional invitado presenta su propia experiencia cuando creó su empresa artística.
 - Actividad fuera del aula: visita a un taller artístico o estudio de producción (diseño, animación, videojuegos, fabricación digital, etc.).
 - Lección magistral (presencial): posibilidades del trabajo autónomo o contratado, obligaciones y derechos. Documentación.
 - Preguntas del minuto: en clave lúdica, se resolverá un *Kahoot!* para reforzar lo visto en la lección.
 - Práctica de aula: elaboración de una factura. Puesta en común en el aula.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): ejercicio de briefing para la creación conceptual de tu empresa artística. ¿Qué servicio se ofrece? ¿Qué distingue tu servicio/estilo? ¿A qué público se dirige?
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: *Estrategias de Marketing Digital para artistas – 7 consejos* (<https://carlosalvador.com/estrategia-marketing-digital-artistas-7-consejos/>).
 - Lecturas para ampliar: MUNUERA, José Luis (2012), *Oficio: dibujante*. GUIU I BADIA, Josep; GUTIÉRREZ VICÉN, Javier (2001), *Manual de arte y legislación 1*. BRUN, Lluís (2008), *Manual de buenas prácticas profesionales en las artes visuales 2*.
- j) Evaluación: en el ejercicio de Briefing se valora la concreción de las ideas, el estilo de redacción y la calidad de la información reunida.

Tema 3. Técnicas para la presentación profesional del artista

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Documentar adecuadamente el propio trabajo artístico, desarrollando estrategias para su difusión y presentarlo con claridad, oralmente y por escrito.

- g) Contenidos:
 - Componentes del currículum del artista.
 - Qué es un *statement*.
 - Dossier artístico: la presentación visual.
 - Técnicas de redacción y presentación
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): definiciones y análisis de ejemplos.
 - Trabajo autónomo (individual): creación de un dossier en PDF que comprenda: presentación del artista, currículum y selección de obra representativa.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: *Qué es un statement y cómo realizarlo* (<https://alexlafuente.com/que-es-un-statement-y-como-realizarlo/>).
 - Web: páginas de artistas que sigan los alumnos en redes sociales, donde conste su presentación profesional.
- j) Evaluación: en el ejercicio del dossier se valorará la claridad de la presentación, la selección de contenidos y el estilo de redacción.

Tema 4. Espacios y medios para la profesionalización e inserción laboral

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Conocer las situaciones del mundo profesional.
 - Crear grupos de trabajo para reforzar la búsqueda de información y perfilar mejor sus intenciones profesionales.
- g) Contenidos:
 - Iniciación a la búsqueda de prácticas de empresa.
 - Conocimiento de la recepción exterior del propio trabajo, a través de la evaluación y selección de contenidos en concursos y otras convocatorias.
 - Comprensión de las tendencias en el mundo del arte.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): introducción a las prácticas de empresa mediante el SIE de la UPV.
 - Seminario (presencial): visita de antiguo alumno/a donde expondrá los principales puntos de su experiencia en una práctica de empresa.
 - Práctica de aula (grupal): búsqueda de información para detectar empresas artísticas ofertadas en el SIE donde poder solicitar prácticas.
 - Seminario (presencial): visita de uno de los responsables del festival *Prime the Animation!*, para explicar el funcionamiento del programa y los criterios que se siguen para la selección de contenidos.
 - Trabajo autónomo (grupal): análisis razonado de un determinado festival, concurso o grupo de concursos, atendiendo al conjunto de obras premiadas o seleccionadas, extrayendo conclusiones sobre los criterios de calidad que guían estas selecciones.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Internet: webs de concursos, catálogos y mercados online.

- Lectura recomendada: RAMÍREZ, Juan Antonio (ed.) (2010), *El sistema del arte en España*.
- j) Evaluación: en el análisis razonado de un festival o concurso artístico se valorará el alcance de la documentación consultada, la extracción de conclusiones y el estilo de redacción.

Tema 5. Las redes sociales como herramienta para la difusión de contenidos

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Innovar en la propia presentación de contenidos para responder satisfactoriamente a las situaciones del mundo profesional.
 - Evolucionar en los planteamientos del ámbito artístico mediante las nuevas tecnologías.
- g) Contenidos:
 - La creación de una marca personal (Branding).
 - El sitio web del artista visual.
 - El posicionamiento de tu web en buscadores.
 - Las redes sociales: diversidad y orientaciones técnicas.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): introducción a la difusión del trabajo artístico en internet y redes sociales. Usos, técnicas, ventajas y precauciones.
 - Seminario (presencial): videoconferencia con antiguo alumno/a que compartirá sus consejos sobre cómo potenciar la visibilidad de un perfil.
 - Práctica de aula (individual): crear un perfil específico como artista en una red social relevante, y subir un contenido. Puesta en común en el aula.
 - Lección magistral: introducción a WordPress para crear un sitio web. Diseño, comunicación y optimización de recursos.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): creación del concepto de una página web personal. A partir de los materiales generados en actividades anteriores (CV, dossier, *statement*), crear una web utilizando WordPress.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
 - Web: *Marketing para artistas visuales* (<https://marketingparacreativos.com/marketing-para-artistas-visuales/>).
 - Sitio web de trabajo: <https://wordpress.com/es/>
 - Lectura recomendada: REYNOLDS, Garr (2011), *Presentation Zen: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*.
- j) Evaluación: para valorar la página web creada se tendrá en cuenta la selección de contenidos, la facilidad de la navegabilidad, la rapidez en la carga de contenidos y la sencillez e impacto del diseño.

La media de las evaluaciones de los trabajos autónomos que comprende esta unidad se aplicará en la calificación de la Competencia Transversal CT(04) *Innovación, creatividad y emprendimiento*.

4.5.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Metodologías proyectuales para la producción plástica y visual

Tema 6. Tipologías de proyectos desarrollados por creadores contemporáneos

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Conocimiento de artistas y problemas contemporáneos.
 - Aproximación teórica a diferentes ejemplos y metodologías creativas e interdisciplinares.
- g) Contenidos:
 - Proyectos ágiles y proyectos planificados.
 - Open Innovation y la interdisciplinariedad.
 - Aplicación y Servicio (ApS): arte y sociedad.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): introducción y análisis de diferentes tipologías de proyectos que han producido un impacto en el mundo contemporáneo (diseño, cine, videojuegos, instalación, etc.).
 - Preguntas del minuto: se resolverá un *Kahoot!* para reforzar lo visto en la lección.
 - Práctica de aula (grupal): idea una ApS que genere un beneficio en tu entorno cercano. Puesta en común en el aula.
 - Trabajo autónomo (individual): trabajo de documentación y análisis en torno a un proyecto artístico o de entretenimiento determinado, identificando sus principales claves creativas y metodológicas.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormat, DVD.
 - Web: *¿Qué es? Aprendizaje – Servicio* (<https://www.aprendizajeservicio.net/que-es-el-aps/>).
 - Lecturas recomendadas: MUNARI, Bruno (2016), *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. YOUNG, Trevor (1999), *30 minutos... para diseñar un proyecto*. FERNÁNDEZ, Luis Alonso; GARCÍA FERNÁNDEZ, Isabel (2010), *Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje*. TERRAS TORRES, Mateo (2022), *La estética de la dificultad. Teoría y motivos en el videojuego*.
- j) Evaluación: el trabajo autónomo de análisis y comentario a partir de un proyecto artístico destacado se valorará de acuerdo a la calidad de la selección de contenidos y el estilo de redacción.

Tema 7. La creatividad. Concepción de un proyecto

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Diseñar y evaluar un proyecto artístico y cultural.
 - Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas.
- g) Contenidos:

- Acercamiento a la escritura creativa: crear un relato / idea artística a partir de “semillas” (anécdotas singulares o hechos de la vida cotidiana).
 - Salir de la zona de confort: desarrollar un proyecto ajeno.
 - El diario como metodología creativa.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Taller de escritura creativa (presencial): realización de pequeños ejercicios individuales para tantear ideas narrativas a partir de estímulos como el color, fotografías y, finalmente, las “semillas”.
 - Trabajo autónomo (individual): escritura de un relato breve (entre medio folio y un folio) a partir de una “semilla”. Puesta en común en el aula.
 - Trabajo en equipo (presencial): en pequeños grupos (3-4 personas), proponer un proyecto editorial o artístico a partir de uno de estos relatos, siendo importante que el autor del mismo no esté formando parte del grupo. Propuestas estéticas y pruebas de color a partir de los *story beats* (momentos clave) del relato. Puesta en común en el aula.
 - Lección magistral: el diario del artista.
 - Trabajo autónomo (individual): llevar un diario escrito y gráfico, con técnicas de dibujo, scrap-book o fotografías, que recoja las impresiones o vivencias más destacadas de cada día, durante un mes.
- i) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas recomendadas: BARTOLÍ, Josep (2020), *La Retirada. Éxodo y exilio de los republicanos españoles*. HEIT, Laura (2013), *Animation Sketchbooks*. KAHLO, Frida (2019), *El diario de Frida Kahlo*.
- j) Evaluación:
- Propuesta en equipo de proyecto artístico a partir de un relato: se valorará la participación de todo el equipo, y la originalidad del planteamiento visual y plástico.
 - Diario: se valorará la continuidad diaria de la actividad y el esfuerzo de introspección y de observación de la vida cotidiana.

Tema 8. Modelos de búsqueda, captación y organización de la información

- f) Objetivos de aprendizaje:
- Generar, gestionar y exponer adecuadamente proyectos artísticos, mostrando conocimiento de la metodología del proceso y utilizando herramientas específicas para su planificación.
- g) Contenidos:
- El Briefing de un proyecto (encargo o personal).
 - El Moodboard como herramienta para articular las referencias.
 - El plan de trabajo como elemento gestor del tiempo.
 - El cuaderno de taller como memoria cuantitativa y cualitativa del proceso de producción.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Lección magistral (presencial): explicación ilustrada con ejemplos de los principales aspectos del tema.
 - Preguntas del minuto: se resolverá un *Kahoot!* para reforzar lo visto en la lección.

- Trabajo autónomo individual (presencial y no presencial): iniciación al proyecto, elaborando un Briefing para tomar nota de las características y necesidades del planteamiento; un plan de trabajo preliminar y una recopilación de referencias (Moodboard).
- Puesta en común en el aula de las fases planteadas en el proyecto.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas recomendadas: POLSON, Tod; NOBLE, Maurice (2013), *The Noble Approach: Maurice Noble and the Zen of Animation Design*.
- j) Evaluación: en el planteamiento preliminar del proyecto (Briefing) se valorará la originalidad del planteamiento, el estilo de redacción, la adecuación de los referentes seleccionados y el desarrollo del plan de trabajo.

Tema 9. Experimentación mediante los recursos materiales y tecnológicos

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Generar propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.
 - Contribuir la creación de equipos de trabajo.
- g) Contenidos:
 - Aplicación de la idea al soporte: tantear diferentes técnicas antes de elegir una ya practicada.
 - Conocer los materiales, sus gamas y sus posibilidades.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): explicación ilustrada de diferentes opciones estéticas y técnicas para proyectos ya realizados.
 - Trabajo autónomo individual (no presencial): pruebas de diferentes resultados estéticos en la ilustración y conceptualización del proyecto planteado en la práctica del tema anterior.
 - Trabajo de grupo (no presencial): creación de equipos de 3-4 personas con intereses técnicos similares, para explorar en tiendas y catálogos online los materiales que les pueden interesar por las prestaciones que ofrecen.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Recursos materiales propios de los talleres y laboratorios de la Facultad.
 - Lecturas recomendadas: en general, cualquier libro de *Making of* o *El arte de...*, de acuerdo con la temática y técnica del proyecto emprendido.
- j) Evaluación:
 - El trabajo autónomo individual de pruebas de estilo y técnicas se valorará en relación con la variedad de propuestas presentadas, mostrando diferentes técnicas y estilos.
 - El trabajo de grupo de exploración de materiales se valorará mediante una breve memoria, con fotografías, donde se expliquen las características de los materiales y productos requeridos. Se valorará que hayan encontrado materiales innovadores o que no hayan empleado antes.

Tema 10. Análisis de resultados en los procesos proyectuales y creativos

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Evaluar un proyecto artístico y cultural.
 - Pensar de forma crítica, sintetizando reflexiones en el ámbito artístico.
- g) Contenidos:
 - La evaluación del proceso: *feedback* interno y externo.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): presentación de diferentes metodologías de evaluación de un proyecto, al inicio, mitad y finalización de su desarrollo.
 - Puesta en común: presentación individual de los proyectos planteados en esta unidad temática, reuniendo el conjunto de las prácticas efectuadas e ilustrándolo, a ser posible, con fotos del proceso de trabajo.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lecturas recomendadas: cualquier libro de *Making of* o *El arte de...*, de acuerdo con la temática y técnica del proyecto emprendido.
- j) Evaluación: la evaluación de la puesta en común se da en forma de coevaluación, donde los compañeros se valoran unos a otros y votan los mejores proyectos. Los criterios de evaluación son: claridad de la presentación, originalidad de las ideas y conceptos, y solidez del desarrollo alcanzado.

La media de las evaluaciones de los trabajos autónomos que comprende esta unidad se aplicará en la calificación de la Competencia Transversal *CT(05) Diseño y proyecto*.

4.5.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Aproximación al Trabajo Final de Grado

Tema 11. El TFG: naturaleza y tipologías

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Desarrollar estrategias para presentar con claridad el propio trabajo artístico, por escrito.
- g) Contenidos:
 - Las diferentes tipologías del TFG en Bellas Artes (proyecto artístico, proyecto expositivo, estudio teórico).
 - Diferencias de presentación oral y por escrito en el TFG individual y TFG elaborado en grupo.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): se examina la normativa de TFG, abordando las tipologías que se pueden presentar, y qué diferencias hay entre presentación individual y grupal.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): leer 2 memorias de TFG que puedan ser de interés afín al del alumno, entre las que se proporcionan u otras que haya buscado.

Compararlas entre sí y extraer conclusiones sobre cuáles son las condiciones óptimas de presentación, selección de contenidos y calidad de la exposición escrita, lo que le permitirá al alumno crear una pequeña lista de “tips” o principios a seguir.

- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: Normativa TFG (https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_812294c.html).
 - Lecturas para realizar el trabajo: los TFG referidos en el punto 4.4.3.
- j) Evaluación: calidad de las conclusiones extraídas en la comparativa e interés de las guías creadas para su propio TFG.

Tema 12. El Manual de Estilo del Grado en Bellas Artes UPV

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Saber estructurar la exposición documentada de proyectos artísticos, mostrando conocimiento de la metodología del proceso.
 - Observar aspectos básicos de maquetación.
- g) Contenidos:
 - Manual de Estilo del TFG: estructura y selección de contenidos.
 - Reglas básicas para una presentación visual clara y ordenada.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): explicar modelos de estructura del TFG de Bellas Artes, atendiendo al Manual de Estilo y a las necesidades de cada proyecto. Mostrar ejemplos de maquetaciones funcionales y ordenadas, y de otras que no lo son.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): redactar el índice de la memoria del proyecto que desarrollarían. Cada capítulo principal debe estar seguido de un breve descriptor del contenido, de unas 100 palabras.
- i) Recursos de apoyo:
 - Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: canal de Youtube de Alberto Bustos, *Blog de lengua* (<https://www.youtube.com/c/BlogdeLengua>).
- j) Evaluación: el índice razonado se valorará por los criterios de estructura lógica y estilo claro de redacción.

Tema 13. Claves para la redacción de la memoria del TFG

- f) Objetivos de aprendizaje:
 - Dominio de un estilo de redacción claro, sencillo e impersonal.
 - Cómo se citan fuentes y se elaboran las referencias de un estudio documentado.
- g) Contenidos:
 - El estilo de redacción académica para el TFG.
 - Cómo elaborar un listado de referentes bibliográficos.
 - Cómo citas los distintos tipos de documentos.
- h) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
 - Lección magistral (presencial): claves para redactar de manera clara y comprensiva.
 - Preguntas del minuto: se resolverá un *Kahoot!* donde pondrán a prueba sus conocimientos de ortografía y gramática.

- Trabajo autónomo (individual, no presencial): redactar el resumen (200 palabras) y la introducción al TFG, con una extensión máxima de dos páginas.
 - Lección magistral (presencial): claves para citar correctamente las fuentes empleando el estilo APA. Cómo se redacta un listado bibliográfico.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): realizar un listado de 10 referentes bibliográficos para el TFG, que incluyan dos libros, dos capítulos de libro, dos artículos de revista, dos páginas web, dos documentos audiovisuales.
- i) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Web: *Normativa TFG* (https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_812294c.html).
Normas APA (<https://normasapa.in/>).
- j) Evaluación:
- Resumen e introducción a la memoria: se valorará la claridad de exposición y corrección de estilo.
 - Listado bibliográfico: se valorará la corrección en la aplicación de la normativa APA para crear un listado claro e informativo.

Tema 14. Técnicas de presentación oral del TFG

- a) Objetivos de aprendizaje:
- Desarrollar estrategias para presentar oral y visualmente, con orden y claridad, el propio TFG.
- b) Contenidos:
- Técnicas para hablar en público.
 - Diseñar una presentación visual clara y ordenada.
 - Selección de contenidos y gestión del tiempo.
- c) Actividades de enseñanza-aprendizaje:
- Lección magistral (presencial): claves para estar tranquilo y mantener la atención del público durante una presentación. Principios de diseño de una presentación visual atractiva y acorde al contenido, mostrando ejemplos.
 - Práctica de aula (presencial): analizar y comentar en clase las exposiciones grabadas en Teams de dos defensas de convocatorias anteriores.
 - Trabajo autónomo (individual, no presencial): hacer el boceto de un Power Point. Diseño de portada y tres diapositivas de contenido para una eventual defensa de TFG.
- d) Recursos de apoyo:
- Recursos del aula: pizarra, proyector, apuntes, PoliFormaT, DVD.
 - Lectura recomendada: VALLEJO NÁGERA, Juan Antonio (2013). *Aprender a hablar en público hoy*.
 - Grabaciones en Teams de defensas TFG de cursos anteriores.
- e) Evaluación: el boceto del Power Point se valorará desde el punto de vista del diseño, la funcionalidad y la ausencia de faltas de ortografía.

4.6. Evaluación de la asignatura

Como se señalaba en la introducción a este capítulo, este Proyecto Docente se ha elaborado a partir de la Guía Docente de la asignatura (disponible en el Anexo VI) y de la Memoria de Verificación (Anexo V). No se posee, empero, experiencia en la docencia de la asignatura, por lo que el diseño propuesto debe entenderse como lo que realmente es, un *proyecto* en sentido estricto.

Sin embargo, como profesora, sí cuento con una dilatada experiencia en la supervisión de TFGs, habiendo dirigido más de cincuenta de esta titulación, ya defendidos, en los últimos 9 cursos que lleva vigente el Grado en Bellas Artes, lo que me ha permitido detectar ciertas deficiencias muy recurrentes en la formación obligatoria que han recibido los alumnos a mi cargo. Por ello, la distribución de contenidos y evaluación de las tareas se han diseñado específicamente para poner solución a la falta de práctica en la elaboración de trabajos teóricos, que principalmente exige un buen nivel de expresión académica y correcta adquisición de técnicas de citación según un modelo científico.

Estas deficiencias, que se dan de forma generalizada y manifiesta, así como una percepción de la asignatura y del módulo de TFG bastante mejorable, han sido los motivos por los que la asignatura *Metodología de Proyectos* ya ha sido objeto de dos intentos de mejora por parte de la dirección del Centro, aunque, por distintos motivos, no han llegado a efectuarse los cambios proyectados. Estos fueron:

- Redistribución de los créditos de la Materia 5 – Trabajo Fin de Grado: se valoró la posibilidad de reducir la adjudicación de créditos del TFG a 6 (el mínimo permitido por la ley) para poder aumentar los créditos de formación con una nueva materia específica de 6 créditos, con docencia en 4º curso, que se habría llamado *Apoyo al TFG*. Esta medida no contó con el apoyo del equipo de profesores de la asignatura.
- Cambio de cuatrimestre: la asignatura *Metodología de Proyectos* habría pasado a impartirse en el primer cuatrimestre de 4º, para acompañarse mejor con la elaboración del TFG (cuyo grueso suele darse en el segundo cuatrimestre). Esta medida no contó con la aprobación de la UPV, dado que un cambio de curso de una asignatura se considera un cambio sustancial en el Plan de Estudios y debe ser aprobado en una Modificación de Título por ANECA.

En resumen, la asignatura *Metodología de Proyectos* es una aportación valiosa y estrictamente necesaria de nuestro Plan de Estudios para apoyar la elaboración conceptual del TFG del alumnado, condición que no reúnen otros planes de estudio de nuestra misma Universidad y que empuja inevitablemente al alumnado a la autoformación para poder resolver dudas. Sin embargo, como se desprenderá del análisis en el párrafo siguiente, tanto la Guía Docente como algunos aspectos de la práctica docente son susceptibles de mejora, puesto que son problemas comunes que se observan en los resultados de todos los grupos.

4.6.1. Plan de mejora

Durante la redacción de este Proyecto Docente se han detectado varias divergencias entre la información recogida en la memoria de Verificación del Título, y la Guía Docente. A pesar de que la Guía Docente es un documento aprobado por la ERT del título correspondiente, la UPV y los Departamentos, la Memoria de verificación debe ser la guía del Proyecto Docente que aquí se propone, por lo que paso a describir las subsanaciones realizadas:

- Discrepancia en el número de competencias adscritas a la asignatura: en la Guía Docente faltaban una Competencia General y otra Competencia Específica. En este Proyecto se ha pasado a subsanar este error.
- Discrepancia en la descripción de conocimientos previos recomendados: aunque en la Guía Docente no se hacen recomendaciones, como dice explícitamente, “al tratarse de una asignatura obligatoria”, lo cierto es que la Memoria de Verificación sí determina un condicionante, y es que los alumnos hayan aprobado la totalidad del curso de 1º y al menos el 50% de 2º (un total de 90 créditos), lo que ha pasado a subsanarse en esta memoria.
- También existen algunas diferencias en los descriptores de la asignatura, por lo que, en el apartado correspondiente, *Descripción de la asignatura*, se ha recurrido a la versión de la Memoria de Verificación, que además es más clara y concisa.
- La ponderación mínima y máxima de las metodologías de evaluación tampoco coinciden entre la Guía Docente y la Memoria del Título, por lo que hemos observado los porcentajes marcados por la Memoria del Título.

Estas diferencias hacen necesario realizar correcciones en la Guía Docente de la asignatura, además de otras deficiencias que se han observado, como la descripción poco clara de los temas que componen cada Unidad Didáctica (donde se confunden propuesta de trabajo y evaluación con temas con contenido), así como el listado notoriamente confuso de las metodologías de enseñanza-aprendizaje y de los métodos de evaluación empleados, que han obligado a presentar aquí una versión más sencilla e inteligible.

Adicionalmente, hay que señalar que, a pesar de la sobreabundancia de explicaciones y detalles sobre métodos evaluativos y calificación de las Competencias Transversales en la Guía Docente, lo cierto es que, de las muchas prácticas que se proponen, solo unas pocas reciben efectivamente una evaluación y una calificación numérica. En consecuencia, en la práctica de esta asignatura no hay un seguimiento real de las actividades e iniciativas sumamente interesantes que se proponen, como la revisión y análisis de memorias de TFG, o la aplicación de metodologías creativas en el propio proyecto, por lo que dejan poco efecto en el alumnado. Por el contrario, en la presente propuesta se ha tratado de diseñar una solución para que la evaluación realmente responda a todos los objetivos del aprendizaje marcados.

Por último, a pesar de tratarse de una asignatura cuya docencia se reparte entre cuatro Departamentos de muy diferente índole, los títulos de la Bibliografía recomendada presentan una notable orientación hacia el proyecto expositivo y descuidan otras áreas de creciente interés para el alumnado, como son las artes aplicadas, el audiovisual, la animación, el cómic y los videojuegos, que con cada vez más frecuencia son el tema principal de los TFG presentados. En

este Proyecto se ha tratado de ofrecer una composición de la Bibliografía más equilibrada y alineada con los intereses del alumnado.

4.6.2. Vías futuras

Como puede verse, dentro de unos mismos objetivos de aprendizaje y una misma distribución temática, es posible responder a las necesidades de elaboración del TFG, dotando al alumnado de las técnicas y conocimientos necesarios para actuar con mayor autonomía y criterio, algo fundamental cuando hablamos de alumnos de último curso y que están a punto de enfrentarse al mundo profesional.

A nivel administrativo e institucional, será necesario reestructurar algunas de las actividades y los métodos de evaluación para comprender adecuadamente un cambio sustancial que está por venir en los planes de estudio de la UPV. Siguiendo las directrices marcadas por distintas agencias de calidad, nacionales e internacionales, la UPV ha propuesto reducir el número de las Competencias Transversales, así como determinar su marco de actuación, determinado por sus resultados de aprendizaje, y que presumiblemente serán las siguientes (ICE, 2022: 43):

- **Actuar con autonomía en el aprendizaje**, tomando decisiones fundamentadas en diferentes contextos, emitiendo juicios en base a la experimentación y el análisis y transfiriendo el conocimiento a nuevas situaciones.
- **Colaborar eficazmente en equipos de trabajo**, asumiendo responsabilidades y funciones de liderazgo y contribuyendo a la mejora y desarrollo colectivo.
- **Proponer soluciones creativas e innovadoras** a situaciones o problemas complejos, propios del ámbito de conocimiento, para dar respuesta a las diversas necesidades profesionales y sociales.
- **Actuar con ética y responsabilidad profesional** ante los desafíos sociales, ambientales y económicos, teniendo como referentes los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- **Comunicarse de manera efectiva**, tanto de forma oral como escrita, adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

Se prevé que estos cambios no solo simplificarán muchos procesos evaluativos sino que facilitarán centrarse en las competencias más demandadas desde el mundo laboral, si bien se debe estar alerta porque también suponen un retroceso al perderse el trabajo y valoración de competencias como la CT(09) Pensamiento crítico, tan necesaria para nuestra sociedad.

* * *

Metodología de Proyectos puede ser una asignatura apasionante, pero para ello debe ser abierta y responder a las diferentes aspiraciones de los alumnos, que conforman grupos muy eclécticos. Se debe buscar, por tanto, un equilibrio entre la obligatoriedad de tratar los mismos contenidos en todos los grupos, como marca la Guía Docente, y adaptar la marcha de las clases para orientar

correctamente a los alumnos según sus necesidades, tratando de crear un grupo de trabajo bien cohesionado, a pesar de sus diferentes perfiles. Solo así se puede crear una asignatura con aprovechamiento: haciendo que los alumnos descubran y disfruten, y de esa manera tendrán un recuerdo perdurable de lo aprendido.



Fig. 26. Cuando el Moodboard de un proyecto se convierte en la obra de arte: *Bodegón de referencias para el retrato de HRH Crown Princess Mary*, Jesús Herrera Martínez, óleo sobre lino, 70x70, 2021. Fuente: <https://jesusherreramartinez.dk/2022-02> (acceso: julio, 2022).

5. Conclusiones

Como cierre para el presente Proyecto Docente, a continuación se expondrán una serie de conclusiones en torno al marco institucional donde se desarrolla la docencia, así como acerca del diseño de las asignaturas que se proponen.

La universidad española actual es el producto de un sistema de gestión común de la calidad, alineado con los principios del Espacio Europeo de Educación Superior, que ha dado como resultado la presente estructura de los estudios en programas de Grado, Postgrado y Doctorado. En este marco, cada Universidad puede proponer sus planes de estudio, que deben ser supervisados por las acciones de Verificación oficiales. Este sistema promueve una oferta formativa más variada, se promueve una mayor movilidad e intercambio de los estudiantes, y también hay una mayor autonomía para las universidades.

A consecuencia de ello, el modelo universitario demanda a su profesorado una formación y adaptación constantes, que pueda integrarse en la línea de creación de nuevos estudios y con capacidad para formar al alumnado en competencias profesionales. El trabajo en equipo, aprendizaje permanente, adaptación a nuevos entornos profesionales, creatividad y sentido crítico, son algunas de las competencias más importantes que se deben adquirir en este proceso.

Por su parte, la Universitat Politècnica de València se ha convertido en una de las principales universidades españolas gracias a sus sistemas de seguimiento de la calidad de la enseñanza, las medidas que se han desprendido del Plan Estratégico UPV 2015-2020 y, en general, una actitud que persigue cumplir con una serie de principios éticos como la transparencia y la igualdad.

Asimismo, la Facultad de Bellas Artes de Valencia se mantiene desde hace más de una década como la mejor valorada de España para cursar estos estudios, albergando también los Grados en Restauración y el Grado en Diseño y Tecnologías Creativas, así como un número significativo de programas de Posgrado. A su vez, el Departamento de Dibujo integra una serie de áreas específicas muy dinámicas y participativas en estos proyectos, que además exigen una preocupación constante por la renovación tecnológica y procedimental.

Los nuevos estudios de Grado en Bellas Artes en la Facultad, han dado como resultado una estructuración en Módulos que ofrecen al alumnado un modelo formativo más sistemático e integral que los programas precedentes. Los alumnos pueden diseñar su currículum de acuerdo a las asignaturas optativas que más le interesen, dentro de una oferta que cataloga cada asignatura por su naturaleza ontológica. Así pues, *Historia de la animación* ha sido una asignatura de nueva creación, destinada a la *Materia 8 – Arte y Estudios Culturales*, fomentándose la aparición de nuevas asignaturas teóricas dentro de líneas de especialización que solían mostrar un sesgo predominantemente práctico. Esto ha dado lugar a un crecimiento de dichas líneas, así como un desarrollo más específico de esas asignaturas como áreas de conocimiento, con la posibilidad de producir más publicaciones y proyectos.

Asimismo, el *Módulo 5 – Trabajo Fin de Grado*, de carácter obligatorio, donde se integra la asignatura *Metodología de Proyectos*, proporciona al alumnado una oportunidad de formación específica en diseño de proyectos. Es asimismo una Materia compartida por todos los departamentos, por lo que su diseño debe ser versátil y adaptable a las demandas de formación del alumnado, que ya emprende la recta final de sus estudios.

Historia de la animación es en sí una disciplina académica relativamente reciente, que se ha consolidado a partir de la aparición de las publicaciones específicas que surgen desde los años 80 del pasado siglo. Profundizar en la historia del medio animado fomenta una correcta valoración del medio, sus prestaciones y sus contribuciones al lenguaje cinematográfico, así como una mejor comprensión de su importante papel en las diferentes manifestaciones mediáticas de la cultura contemporánea. Asimismo, se trata de un conocimiento recomendado para cualquier estudiante de animación, tratándose de una de las líneas de especialización más demandadas en la Facultad.

La asignatura *Metodología de proyectos* aglutina a un alumnado diverso en sus intenciones y en su formación previa, pero todos deben perseguir unos objetivos comunes: crecer en creatividad, acercarse a la interdisciplinariedad, integrarse en el trabajo en equipo, son algunas de las prerrogativas consustanciales a la metodología proyectual. El tema del TFG debe ser un mero pretexto para el desarrollo artístico de cada alumno. El acercamiento de la asignatura a la metodología de proyectos es conceptual, pero también se debe preparar al alumnado para la experimentación práctica y las competencias necesarias que conducen a la defensa de su TFG.

Para finalizar, una experiencia docente no puede alcanzar la excelencia si no resulta estimulante y motivadora para el alumnado. Para ello es imprescindible abrazar metodologías activas, proponer variedad en las actividades, gestionar el tiempo de forma que permita el asentamiento del conocimiento, transmitir *feed-back* con frecuencia, y mantener una actitud abierta al diálogo y al cambio, entre muchas otras cuestiones. El reciente contexto de pandemia también ha demostrado la importancia de la adaptabilidad y de la capacidad de improvisación, otorgando un gran protagonismo a la docencia virtual y a las TIC. Con todo, el elemento humano de colaboración y empatía es el que ha proporcionado la guía fundamental para persistir en el camino del aprendizaje en un contexto de crisis.

Referencias

- ASIFA (ed.) (2022) "Statutes", *Association Internationale du Film d'Animation* (<https://asifa.net/who-we-are/statutes/> [acceso: julio, 2022]).
- BOE (2001), "Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades", *BOE* nº 307, de 24 de diciembre de 2001 (BOE-A-2001-24515) (<https://www.boe.es/buscar/pdf/2001/BOE-A-2001-24515-consolidado.pdf> [acceso: julio, 2022]).
- BOE (2012), "Real Decreto-ley 14/2012, de 20 de abril, de medidas urgentes de racionalización del gasto público en el ámbito educativo", *BOE* nº 96, de 21 de abril de 2012 (BOE-A-2012-5337) (<https://www.boe.es/boe/dias/2012/04/21/pdfs/BOE-A-2012-5337.pdf> [acceso: julio, 2022]).
- BOUPV (2022), "Normativa de régimen académico y evaluación del alumnado en estudios oficiales de Grado y Máster universitario de la Universitat Politècnica de València", *BOUPV*, 9 de mayo de 2022 (<https://www.upv.es/entidades/SA/ciclos/U0911437.pdf> [acceso: julio, 2022]).
- CHOLODENKO, Alan (2008), "The Animation of Cinema", *The Semiotic Review of Books*, Vol. 18.2, pp. 1-12.
- DATABOT (2021) "Ranking Shanghái: 12 universidades españolas entre las 500 mejores", *DataBot*, 17 de agosto de 2021, (<https://www.databot.es/ranking-shanghai-12-universidades-espanolas-entre-las-500-mejores/#:~:text=La%20lista%20espa%C3%B1ola%20la%20encabeza,y%20la%20Universidad%20de%20Granada> [acceso: julio, 2021]).
- EDUCACIÓN 3.0 (2018), "Francisco Mora: "El cerebro sólo aprende si hay emoción"", *Educación 3.0* (<https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francisco-mora-el-cerebro-solo-aprende-si-hay-emocion/> [acceso: julio, 2022]).
- FACULTAD BBAA (2015), *Memoria para la Verificación del Grado en Bellas Artes* (https://www.upv.es/titulaciones/GBA/menu_urlc.html?titulaciones/GBA/info/U0698901.pdf [acceso: julio, 2022]).
- FECYT (ed.), 2006, *Libro Blanco para la investigación en Humanidades*, Madrid: Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (<https://www.fecyt.es/es/publicacion/libro-blanco-en-investigacion-en-humanidades> [acceso: mayo, 2022]).
- FUNDACIÓN PARA EL CONOCIMIENTO MADRI+D (2021), *Guía para la verificación y modificación de los títulos oficiales de Grado y Máster. V6_junio_2021* (https://www.madrimasd.org/sites/default/files/Gu%C3%ADa_Verificaci%C3%B3n%20v6_junio_2021_O.pdf [acceso: julio, 2022]).
- GIL SORIANO, Marta, CRUZ BARCELÓ, Julia (2018), "El pasillo. Emprendimiento animado desde la universidad", *Con A de animación* nº 8, pp. 74-81 (<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/9647/pdf> [acceso: julio, 2022]).
- GÓMEZ SENENT, Eliseo (1992), *Las fases del proyecto y su metodología*, Valencia: Servicio de Publicaciones UPV.
- GRAÇA, Marina Estela (2006), "Cinematic Motion by Hand", *Animation Studies*, Vol. 1, pp. 1-7 (<https://journal.animationstudies.org/wp-content/uploads/2006/06/ASVol1Art1MEGraca.pdf> [acceso: julio, 2022]).
- HÉBERT, Pierre (2005), "Cinema, Animation and the Other Arts: An Unanswered Question", en GEHMAN, Chris, REINKE, Steve (eds.), 2005, *The Sharpest Point. Animation at the End of Cinema*, Toronto: YZY Books, pp. 179-188.

ICE (2022), *Convocatoria Aprendizaje + Docencia 2022* (<https://www.ice.upv.es/wp-content/uploads/2022/06/CONV-AD-2022-JUNIO-2022.pdf> [acceso: julio, 2022]).

LA MONCLOA (2022), "El Ministerio de Universidades presenta la Ley Orgánica del Sistema Universitario", *La Moncloa*, 9 de mayo de 2022 (<https://www.lamoncloa.gob.es/serviciosdeprensa/notasprensa/universidades/Paginas/2022/090522-subirats-losu.aspx> [acceso: julio, 2022]).

LANGER, Mark (2002), "The End of Animation History", *SAS Newsletter*, Vol. 15.1, pp. 8-12.

MECD (2003), *La integración del sistema universitario español en el Espacio Europeo de Enseñanza Superior* (<https://www.uemc.es/documents/download/110> [acceso: julio, 2022]).

POÉTICAS DE CINE (ed.) (2010), "El reino de las sombras de Máximo Gorki", *Poéticas de cine* (<https://poeticasdecine.blogspot.com/2010/03/el-reino-de-las-sombras-de-maximo-gorki.html> [acceso: julio, 2022]).

SIFIANOS, Georges, 1995, "The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren", *Animation Journal*, 3, 2 (Spring 1995), pp. 62-66.

UPV (s/f), *Conoce el proyecto de las competencias transversales* (<https://www.upv.es/contenidos/COMPTRAN/info/955712normalc.html> [acceso: julio, 2022]).

UPV (2015-2020), *Plan Estratégico UPV 2015-2020* (https://www.upv.es/noticias-upv/documentos/plan_estrategico_upv2020.pdf [acceso: julio, 2022]).

UPV (2020), *Plan Estratégico UPV 2015-2020. Informe de cierre* (<https://www.upv.es/organizacion/la-institucion/documentos/Informe-cierre-PEUPV2020-es.pdf> [acceso: julio, 2022]).

WELLS, Paul, QUINN, Joanna, MILLS, Les (2010 [2008]), *Dibujo para animación*, trad. cast. Barcelona: Blume (*Drawing for Animation*, Londres: Bloomsbury).

Anexos

- I. Modelos de test de bienvenida y evaluación para *Historia de la animación*
- II. Comunicación en congreso: "Webseries y docencia online. *Animation Gossip*"
- III. Resultados cuestionario extraoficial para *Historia de la animación*, 2020-21
- IV. Modelo de test de bienvenida para *Metodología de proyectos*
- V. Extracto del Plan de Estudios del Grado en BBA (2015), Materia 9
- VI. Guía docente publicada de *Metodología de proyectos*, 2022-23

ANEXO I

Modelos de test de bienvenida y evaluación para *Historia de la animación*

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN 2021-22 – CUESTIONARIO DE BIENVENIDA

Nombre:

Por favor, responde a las siguientes preguntas con sinceridad y como mejor te parezca.

- 1) Dibújate a ti mismo/a (copia-pegar tu dibujo aquí abajo).
- 2) ¿A qué te gustaría dedicarte? Dilo sin miedo.
- 3) ¿Por qué extraña razón te matriculaste en esta asignatura?
- 4) ¿Has visitado algún museo o exposición dedicados específicamente a cine? Dime cuál.
- 5) Escribe el título de un libro que te haya cambiado la vida.
- 6) Di una película o serie de animación que para ti sea especial o diferente a las demás.
- 7) Di el nombre de un artista a quien admires.
- 8) ¿Y de UNA ARTISTA????
- 9) ¿Cuál es tu personaje de animación favorito y por qué?

10) Si después de responder a las anteriores preguntas crees que debes dibujarte de otra forma, hazlo y pégalo aquí abajo.

Advertencia: entrega este documento en formato PDF, con un peso no superior a 2 megas, mediante la Tarea 0 – Bienvenida al Curso, de PoliformaT, hasta el domingo 4 de septiembre a las 20:00. No te duermas, que no reabro la tarea.

Muy importante: el archivo que subas debe tener el siguiente nombre:

TU APELLIDO_tu nombre_Tarea_0.pdf

Nota final: si no sabes cómo comprimir fácilmente un pdf, por favor usa esta maravilla de web:

<https://www.ilovepdf.com/es>

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

Alumno/a:

Contenido:

Ortografía:

Calificación:

Instrucciones para realizar la prueba:

- Visualiza el montaje con 5 ejemplos.
- Selecciona 4 de ellos (los que identifiques mejor).
- Redacta un breve comentario de cada uno (en total, 4 comentarios máximo), de extensión aproximada **media cara de un folio**. Si redactas 5 comentarios, no pasa nada, solo sumaré las mejores 4 puntuaciones.
- En el comentario debes comenzar identificando el nombre el autor/a o estudio, y si no se conoce, al menos ubicarlo en su contexto histórico y geográfico (país y año aproximado). Si conoces el título de la obra, inclúyelo. Otra información como explicar la técnica, es bienvenida.
- Evita gastar líneas del comentario describiendo meramente la película. No es el objetivo. Cada fragmento de vídeo es un pretexto para que hables un poco del autor/a o estudio, señalando sus características principales y, esto sí, relacionándolo con cosas muy concretas que observes en estos ejemplos (animación, personajes, técnicas, sonido, diseños, etc.).
- La extensión máxima del examen son dos folios por ambas caras. Puedes utilizar este folio para tus notas rápidas. Se entregan juntos los tres folios, todos identificados con tu nombre.

PLANTILLA PARA EVALUAR PRESENTACIONES EN GRUPO 2021-22 (anónima)

AUTOR PRESENTADO:

Videjuegos

FECHA:

	ORGANIZACIÓN Y COORDINACIÓN (puntuá sobre 3)	MATERIALES GENERADOS E INTERACTIVIDAD (puntuá sobre 4)	DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS (puntuá sobre 3)	OBSERVACIONES ADICIONALES (opcional)	SUMA FINAL
	La presentación del tema, ¿tiene una estructura lógica y secuenciada?	La presentación (Power Point), ¿tiene un diseño claro y funcional, pero digno de alguien de BBAA?	¿Ha quedado suficientemente desarrollado el tema principal?		
	Los compañeros, ¿hablan todos más o menos por un igual?	¿Se han generado materiales adicionales tales como montajes recopilatorios, vídeos, etc? ¿Ha habido alguna característica especial en la presentación, algo que no te esperases?	La selección de vídeos proyectados, ¿te parece lo bastante representativa de este autor o estudio?		
	Las exposiciones orales, ¿son dinámicas e interesantes, o el compañero está repitiendo lo que se ve en el Power Point?	¿Interactúan con vosotros, os hacen preguntas, os invitan a participar? ¿Tantean si vosotros tenéis dudas o preguntas?	En general, ¿han conseguido que te interese el tema expuesto?		
PUNTOS POR SECCIÓN					

ANEXO II

Comunicación en congreso: “Webseries y docencia online. *Animation Gossip*”

Autora: María Lorenzo Hernández

Título del congreso: *CIVAE 2020 - Arts in Education*

Publicación: *2nd Interdisciplinary and Virtual Conference on Arts in Education – CIVAE 2020*,

Valladolid: Musicoguia Magazine, ISBN 978-84-09-22970-3 y e-ISSN 2445-3641, pp. 84-88

(<https://www.civae.org/conference-proceedings-2020/>).



Conference Proceedings

CIVAE 2020

**2nd Interdisciplinary and Virtual
Conference on Arts in Education**

October 28-29, 2020

Edited by
MUSICOGUIA

Published by MusicoGuia Magazine

musicoguia@gmail.com

www.musicoguia.com

Conference Proceedings CIVAE 2020

2nd Interdisciplinary and Virtual Conference on Arts in Education

October 28-29, 2020

Edited by MusicoGuia

Text © The Editor and the Authors 2020

Cover design by MusicoGuia

Cover image: Pixabay.com (CC0 Public Domain)

ISBN 978-84-09-22970-3

e-ISSN 2445-3641

The papers published in these proceedings reflect the views only of the authors. The publisher cannot be held responsible for the validity or use of the information therein contained.

This work is published under a Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>). This license allows duplication, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for non-commercial purposes and giving credit to the original author(s) and the source, providing a link to the Creative Commons license and indicating if changes were made

License: CC BY-NC 4.0



Suggested citation:

MusicoGuia (Ed.). (2020). *Conference Proceedings CIVAE 2020*. Madrid, España: MusicoGuia.

La flauta en la obra de Salvador Brotons. Aproximación estilística e interpretativa a la Sonata N°1, Op. 21	51
Fernando Raña Barreiro	
Grado de inclusión del programa educativo <i>Arts Integration</i>	55
María Balibrea Melero, Jorge Fernandez-Herrero	
Conexiones entre educación artística y el Marco de Resiliencia para jóvenes en situación de vulnerabilidad	61
Laura Fernández-Rodrigo, Daniel Gutiérrez-Ujaque	
Van Gogh en Educación Infantil y Primaria: un proyecto de innovación	64
Verónica Vivas Moreno	
Propuesta didáctica para el estudio del sentido de lugar y el paisaje sonoro. La región del lago de Pátzcuaro, México a finales del siglo XIX y principios del XX	69
David Garrido Rojas, Pedro Sergio Urquijo Torres	
Enseñanza de instrumentos de viento metal en Latinoamérica	74
Rômulo Ferreira Dias	
Between sacred and profane	79
Irene Ballesteros Alcaín	
Webseries y docencia online. <i>Animation Gossip</i> , una experiencia educativa y divulgadora	84
María Lorenzo Hernández	
La convergencia de las enseñanzas artísticas superiores en el marco del Espacio Europeo e Iberoamericano de Educación Superior. Consideraciones sobre el tema.	89
Ioshinobu Navarro Sanler	
Navegando entre <i>frecuencias</i> : Una experiencia educativa a través de la música, el arte contemporáneo y la astronomía	93
Daniel Gutiérrez-Ujaque	
Metodología artística en tiempos de COVID. El grabado como medio hacia la nueva normalidad	98
Beatriz Sesmero López, Ramón José Freire Santa Cruz	
Introducing Typography, Calligraphy and Lettering in Secondary School	103
Miguel-Ángel Moya-Estrella	
YouTube as an environment for music learning in an adult choir	108
Sandra Regina Cielavin, Adriana N. A. Mendes	

Webseries y docencia online. *Animation Gossip*, una experiencia educativa y divulgadora

María Lorenzo Hernández

Universitat Politècnica de València, España

Resumen

Animation Gossip es una webserie integrada por 18 capítulos, de entre 6 y 10 minutos de duración, que versan sobre los principales protagonistas de la historia de la imagen animada. El proyecto, ideado y conducido por la profesora e investigadora María Lorenzo, lleva aplicándose desde el curso 2019-20 como apoyo en la docencia de asignaturas universitarias relacionadas con la Historia, Teoría y Análisis de cine de animación, en la Universitat Politècnica de València, y ha cobrado una relevancia especial en el marco de docencia virtual que ha conllevado la actual crisis sanitaria. En este artículo se detalla el contexto y proceso de producción de estos materiales docentes, que han alcanzado notable repercusión entre los aficionados e investigadores en animación de todo el mundo; también se analizará el uso e impacto en las asignaturas regladas a las que sirve de apoyo, como material de docencia asincrónica.

Palabras clave: *Animation Gossip*, animación, universidad, divulgación, docencia online, Historia.

Webseries and online teaching. *Animation Gossip*, an educational and popularizing experience

Abstract

Animation Gossip is a web-series composed by 18 chapters between 6 and 10 minutes long, which deal with the main protagonists from History of Animation. The project, devised and led by the professor and researcher María Lorenzo, has been applied since 2019-20 academic year as support in the university teaching of subjects related to the History, Theory and Analysis of animated cinema, at Universitat Politècnica de València, and it has gained relevance in the virtual teaching framework that the current health crisis has led to. This essay explains the context and production process of these teaching materials, which have achieved notable repercussions among animation fans and researchers around the world; the use and impact as asynchronous teaching material will also be analyzed.

Keywords: *Animation Gossip*, animation, university, popularization, online teaching, History.

Introducción

Animation Gossip es una webserie integrada por 18 capítulos que versan sobre los principales protagonistas de la historia de la imagen animada, abarcando desde los pioneros —Segundo de Chomón, Winsor McCay— hasta los principales estudios y directores de la edad dorada del cartoon —Walt Disney, Warner Studios, Tex Avery— pasando por importantes representantes de la animación artística —Lotte Reiniger, Oskar Fischinger—, y los principales animadores stop-motion —Ladislaw Starewicz, Ray Harryhausen—. La serie está escrita, dirigida, presentada y producida por María Lorenzo, docente de materias relacionadas con la Historia, Teoría y Análisis de cine de animación, en la Universitat Politècnica de València.

La idea de *Animation Gossip* —“cotilleos de animación” — es la de crear interés sobre la Historia de la Animación a través de sus pioneros, utilizando un estilo desenfadado, explicando lo fundamental de sus filmografías y aportaciones, dando explicaciones técnicas cuando es preciso, y sin excluir el detalle biográfico o el aspecto humano interesante, cómico o incluso conmovedor del personaje tratado. Los capítulos de *Animation Gossip* se han empleado principalmente para complementar la docencia de dos asignaturas de la UPV: “Historia de la animación” (Grado en Bellas Artes) y “Teoría y análisis de la animación” (Grado en Diseño y Tecnologías Creativas), además de ser reutilizables como apoyo teórico por todas las asignaturas de tipo práctico en las líneas de Animación de ambas titulaciones. Sin embargo, *Animation Gossip* ha ido más allá del contexto universitario, divulgándose en Vimeo, lo que le ha permitido alcanzar notable repercusión entre los aficionados e investigadores en animación de todo el mundo, como un material de consulta, conocimiento, y también, entretenimiento.

Justificación

La docencia universitaria requiere una constante revisión y actualización que le permita adaptarse a los requerimientos y capacidades de un alumnado cambiante. Los estudiantes de las últimas promociones universitarias han nacido ya en el albor del siglo XXI y, más aún que su generación precedente, los Millennial, los Centennial o Generación Z están fuertemente familiarizados con hábitos de autoaprendizaje, de forma que es preciso introducir materiales y dinámicas de estudio que vayan más allá de la lección magistral o la práctica de aula. Por esta razón, la UPV fomenta desde hace más de una década el programa Docencia en Red, con cursos para la formación del profesorado e incentivos para la producción de materiales como objetos de aprendizaje (artículos, vídeos, grabaciones screencast), videoapuntes (grabaciones de clase), módulos de aprendizaje, asignaturas Open Course Ware, etc.

Animation Gossip es, por tanto, un proyecto ideado dentro del marco de Docencia en Red, en forma de colección de vídeos. Como objetos de aprendizaje, cada capítulo debe cumplir las siguientes condiciones:

- Deben tratar contenidos aprovechables por más de una asignatura vigente en programas educativos de la universidad.
- Deben durar entre 5 y 10 minutos.
- Deben ser autoconclusivos —cada lección debe empezar y terminar en cada vídeo.

Por otro lado, internet ofrece cada vez más materiales de formación que van más allá del blog o la página escrita y, en ocasiones, los vídeos creados por los nuevos protagonistas de internet —los *youtubers*— son capaces de competir en calidad y originalidad con los medios tradicionales de la divulgación científica y del conocimiento, como las monografías o los documentales, al utilizar formatos más breves, una estructura más dinámica y variada, y sobre todo, un lenguaje accesible que apela más a la atención del espectador, mostrándose directamente ante la cámara. Adicionalmente, al financiarse mediante micromecenazgo o autoproducirse, los *youtubers* revelan voces más independientes y críticas con lo establecido.

La Historia de la Animación es un interesante nicho a explorar dentro de las diferentes temáticas que se presentan en internet. Existe la necesidad de que se reconozca la importancia de las aportaciones hechas por los grandes animadores, ya que la Historia del Cine está incompleta sin ellos. Con *Animation Gossip* se pretende apoyar la visibilidad de los principales creadores de la imagen animada, no solo para el ámbito universitario sino para construir cultura general, para lo cual creemos que el formato webserie, susceptible de ser ampliado con más capítulos en el futuro, es un medio idóneo para lograr este doble objetivo.

Idea y concepto

A diferencia de otros materiales docentes producidos con anterioridad, donde el docente solo aportaba la voz en off sobre una secuencia de imágenes, *Animation Gossip* incorpora la presencia visual del docente como orador que apela al espectador, al igual que en los siguientes referentes que han inspirado su producción, y que han ayudado a darle un tono de webserie:

- *Òpera en texans* (2011-2013): serie de TV3 dirigida y presentada por el divulgador cultural Ramon Gener. Caracterizado por su simpatía y su erudición, Gener es el iniciador de un estilo de comunicación fresco, divertido, transversal, y que se propone hacer accesible e interesante para todo el mundo un género que se suele tildar de elitista: la ópera. *Òpera en texans* es interesante como referente por la estructura de los contenidos, y por no caer en la tentación de ser muy técnicos en las explicaciones.
- *Reviews fuertecitas* (2015-2018): webserie difundida en Youtube, Flooxer y Atresplayer, dirigida y presentada por la carismática guionista y monologuista Isa Calderón. Cada *Review*, de duración entre 3 y 7 minutos generalmente, trata una película diferente, aunando cierto estilo de crítica cinematográfica con un desenfadado tono de monólogo cómico. Cabe sumar la extrema economía de medios con que están realizadas las *Reviews*, si bien siempre compensándolo con la búsqueda de una localización acorde con el tema a tratar.

Teniendo en cuenta estos referentes, dentro de las condiciones marcadas por la producción de materiales para “Docencia en red” (la brevedad, la reutilización, la autoconclusividad), resultaba adecuado incorporar a los capítulos de *Animation Gossip* las siguientes características:

- Un enfoque biográfico, para dar protagonismo a los realizadores, sus aportaciones y sus conflictos, creando interés y mejorando la retentiva de los datos ofrecidos.
- Un lenguaje específico con los conceptos, pero natural y accesible.
- Un tono ameno, con algunos gags que dinamizasen el conjunto.

Animation Gossip consta de 18 capítulos que fueron producidos entre mayo y septiembre de 2019. La serie se subdivide en 3 colecciones de 6 vídeos cada una, identificados por diferentes estilos de títulos de crédito (que evocan irónicamente los de alguna serie popular, como *Aquellos maravillosos años*, *Cómo conocí a vuestra madre*, y *The Big Bang Theory*). A continuación se explicará cómo se producen y estructuran cada una de las entregas.

Producción de los materiales

Para realizar cada vídeo es necesario escribir, en primer lugar, un guion de una extensión aproximada de tres páginas, que esté lo mejor documentado posible, y que al mismo tiempo prevea algunas de las soluciones visuales con las que van a presentarse las principales cuestiones en torno al artista, así como las posibles localizaciones.

Cada capítulo de *Animation Gossip* responde a esta secuencia de contenidos:

- Un gag inicial relacionado de alguna forma con el universo creativo del animador a tratar, para crear interés o intriga.
- Secuencia de créditos de la webserie.
- Una presentación breve del artista a tratar, destacando en pocas palabras su importancia.
- Introducción biográfica que incluye fecha de nacimiento, lugar, orígenes y formación, para dar

paso después a los principales hitos de su carrera.

- Comentarios sobre sus principales producciones, técnicas empleadas, etc.
- Cierre biográfico.
- Conclusión sobre su relevancia en su tiempo y la influencia en nuevos autores o su legado.
- Carátula con información bibliográfica.
- Créditos del vídeo y, a veces, gag final o toma falsa.

Esta estructura se determinó desde el primer capítulo, dedicado a Winsor McCay, que marcó el estilo desenfadado de la serie.

La producción de cada *Gossip* es ágil, muy inmediata, y con frecuencia se graba más de uno en el curso de una misma mañana o tarde. Al estar el propio docente frente a la cámara, suele requerir la ayuda de un fotógrafo para asegurar el encuadre y el enfoque. Los *Animation Gossip* se han grabado con una cámara Canon de fotografía que también permite grabar vídeo y sonido, aunque el sonido se ha grabado generalmente con una grabadora con micrófono remoto, que permite controlar mejor los ruidos de ambiente.

Las localizaciones suelen ser públicas, como parques o calles poco transitadas, evitando grabar a otras personas, y se intenta que haya una relación con el tema tratado. Por ejemplo, para el capítulo sobre los hermanos Fleischer, que, entre otras películas, dirigieron una famosa versión animada de *Los viajes de Gulliver*, el vídeo se grabó en el Parque Gulliver de Valencia. Para hablar de Norman McLaren, quien hizo aparecer numerosas aves de corral en sus películas (*La gallina gris*, *El mirlo*, etc.), la localización fue un parque de Torre Vieja singular por la cantidad de gallos, gallinas y polluelos que por allí corren libres. Así se trata que haya una mayor identificación entre el asunto del vídeo y el entorno visual, facilitando una mejor mnemotécnica para recordar a los autores tratados, sus películas y sus temas.

La edición del vídeo combina las escenas grabadas en localización, y otras partes contempladas en el guion que deben mostrar fotos o fragmentos de películas, comentadas con la voz en off del docente. Al ser una producción sin ánimo de lucro (los vídeos no están monetizados), en principio no se incurre en un uso indebido de materiales con copyright; en cualquier caso, con frecuencia se combinan estas imágenes de archivo con el busto parlante del docente, mediante efectos de Chroma Key, a fin de que la transformación de la imagen no dé lugar a conflicto de intereses.

Uso e impacto en la docencia universitaria

Durante el primer cuatrimestre del curso 2019-20 se aplicó por primera vez en las asignaturas mencionadas, “Historia de la animación” y “Teoría y análisis de la animación”, como un material de refuerzo de lo visto en clase, y sobre todo como un recurso para repasar las lecciones, previamente a la realización de un examen escrito. A partir de esta experiencia, la mayor parte del alumnado demostró una mayor solvencia a la hora de reflejar datos concretos, algunos tan esenciales como el nombre de los autores, su país de procedencia, los años en los que se desarrolla su carrera o los títulos de sus obras —significativamente, a diferencia de lo sucedido en años anteriores, cuando los alumnos demostraban serias dificultades para identificar y nombrar correctamente obras y autores, a veces aportando tan solo una vaga descripción—. La incidencia en detalles biográficos y anécdotas también reforzó el efecto mnemotécnico sobre el contenido general, detectándose mejores resultados en esta prueba respecto de años anteriores.

En el presente curso, 2020-21, los materiales se han utilizado como un complemento para la docencia: debido a la actual crisis sanitaria, la docencia de estas asignaturas se da en modo virtual,

y con algunas restricciones de horario para permitir la movilidad de alumnado, que con frecuencia se ve obligado a combinar asignaturas con docencia presencial, semipresencial, y virtual. De esta manera, destinar estos vídeos a la docencia virtual asíncrona permite economizar tiempo y recursos de la docencia virtual síncrona, pudiendo destinar el tiempo de videoconferencia a un mejor intercambio de comentarios con los alumnos.

Una de las mejoras pendientes de estos materiales es la implementación de subtítulos en la versión de Vimeo, tanto en idioma inglés como en castellano. La razón del subtítulo en castellano se debe a las necesidades educativas especiales que a veces se plantean en clase, cuando se matriculan alumnos con déficit auditivo o sordera total. Por el momento, la carencia de subtítulo se está mitigando con la publicación de los guiones completos de cada vídeo en la página web sobre cine *Anthropocinema*.

Conclusiones

La animación no solo es un medio de expresión muy popular, sino que también es una forma de producir imagen en movimiento que está presente en una gran diversidad de dispositivos, usos y aplicaciones para la ciencia y la industria, que exceden, con mucho, el mero marco del entretenimiento. Por tanto, la creación de una webserie que divulgue los principales hitos y artífices de esta disciplina artística es una aportación necesaria para la educación y la sociedad, para reivindicar el lugar de sus principales artistas en la Historia y Teoría del Cine.

Animation Gossip se ha revelado como un material docente original y de calidad, recibiendo el capítulo dedicado a Lotte Reiniger el premio al mejor vídeo didáctico en la convocatoria de Docencia en Red 2018-19.

Animation Gossip está pendiente de producir nuevas entregas, que se articularían en torno a dos enfoques principales: el primero concierne a los creadores del cine y de la animación pre-fílmica; el segundo contemplaría la animación desarrollada en Europa a partir de 1960, como la animación en los países de la esfera soviética, aunque la amplitud de estos temas dificulta desarrollarlos con un enfoque personalista, requiriendo una mayor síntesis de contenidos.

Asimismo, está proyectada la publicación de los contenidos de la serie en forma de libro, lo que le permitirá ocupar un lugar de referencia entre otras publicaciones historiográficas que la han precedido.

Referencias

- Lorenzo Hernández, M. (2019). *Animation Gossip*. Recuperado de: <https://vimeo.com/channels/animationgossip>
Lorenzo Hernández, E. (2019-2020). *Anthropocinema*. Recuperado de: <https://anthropocinema.blogspot.com/>

ANEXO III

Resultados cuestionario extraoficial para *Historia de la animación*, 2020-21

Historia de la Animación 2020-21

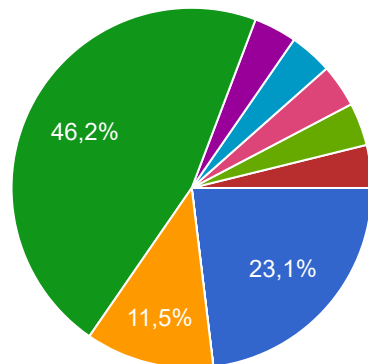
26 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

Este cuestionario tratará principalmente sobre los materiales de estudio y refuerzo. En primer lugar, ¿cuándo consultaste mayormente los vídeos de Animation Gossip?

 Copiar

26 respuestas

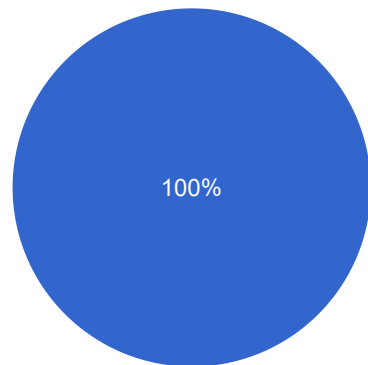


- Antes de la lección correspondiente
- Después de la lección
- Antes del examen
- En más de un momento
- Antes de las lecciones, y para...
- Días antes de una presentaci...
- Antes de la lección y antes de...
- Antes de las lecciones como...
- Normalmente antes de la lecc...

¿En qué medida dirías que los vídeos docentes te ayudaron a preparar el examen teórico?

 Copiar

26 respuestas



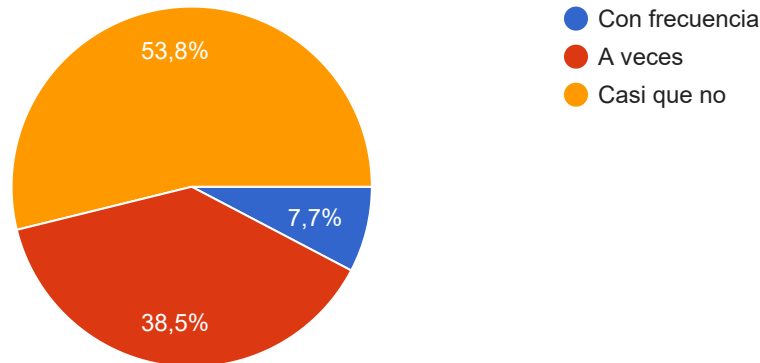
- Mucho
- Regular
- Poco



Adicionalmente, ¿consultaste las lecturas relacionadas con cada lección, como por ejemplo el libro "110 años de la animación" de Bendazzi (PDFs disponibles en todas las lecciones)?



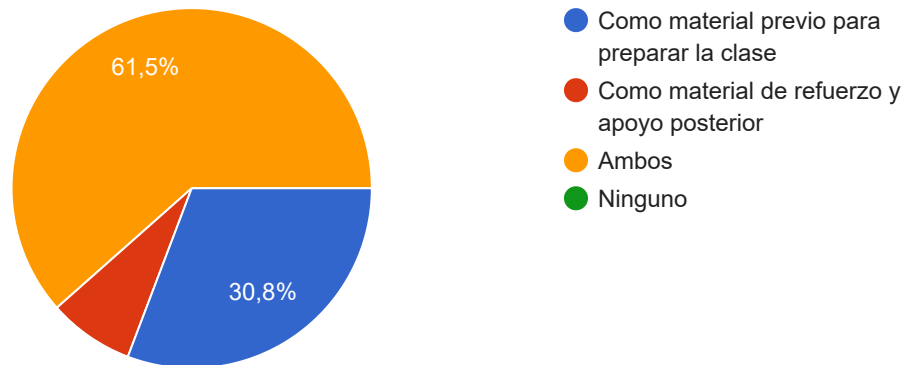
26 respuestas



Si las clases fueran presenciales, ¿cómo preferirías emplear los vídeos docentes?



26 respuestas



¿Con qué respuesta te sientes más identificado? Expresa tu opinión.



26 respuestas



En cuanto a las presentaciones en grupo, ¿habéis experimentado alguna dificultad en particular para prepararlas?

22 respuestas

Nop

Ninguna, creo que aunque se hayan expuesto por Teams, ha salido todo bastante bien y sin retrasos

No

Aunque, como en cualquier grupo, siempre hay personas que se organizan mejor que otras, se ha notado el gusto por el tema expuesto por parte de mis compañeros y eso ha ayudado mucho a la hora de llevar adelante con éxito la presentación.

Ninguna en especial, las típicas dudas de saber si lo que pones esta bien o mal

Siempre es complicado hacer un trabajo grupal, y más si es con compañeros más cercanos. En este caso es algo difícil poder decir directamente lo que opinas pero siempre llega un momento en el que ya no tienes tanto miedo y les dices todo sin pelos en la lengua. En mi grupo hubieron un par de personas que fueron más lentos en recopilar información y enfocarse en el trabajo, pero aún así, cuando pudimos decir las cosas como debíamos, trabajaron bien y pudimos llegar sin problemas

Creo que la mayor dificultad a la hora de hacer trabajos en grupo siempre es saber tratar a las personas.

Apenas, lo único difícil a veces era encontrar info de cosas muy antiguas

Al ser todo online apenas conocía a los compañeros.

La búsqueda de información de nuestro animador. Sin embargo, por lo demás, todo bien.

No, personalmente me resulta estresante exponer y tenías muchas otras entregas pero mi equipo y yo hemos trabajado muy bien y ha sido una buena experiencia.

La búsqueda de información

Más allá de problemas de conexión que pudieron suceder a algunos participantes, no tuvimos problemas. Nos organizamos de manera igual para repartirnos el tema y el trabajo en equipo fue fluido y solidario.

La solapación de trabajo con otros trabajos (valga la redundancia) de otras asignaturas.

No, ha ido todo muy bien gracias a la colaboración de los compañeros

En mi caso, la falta de tiempo por ser de los primeros grupos en exponer



Quitando algún problema con algún componente del grupo, no.

Diría que no, el documento drive es un buen método para trabajar en grupo, tanto todos a la vez como para poder ver lo que otra persona añade al documento

Yo por mi parte no tengo queja, mis compañeras son muy trabajadoras, había buenísimo ambiente de trabajo y teníamos recursos de sobra a nuestra disposición. A parte de los ya muy conocidos problemas de conexión que se pueden dar durante la llamada de clase, lo demás muy bien.

Con el grupo con el que he trabajado ninguno, hemos estado muy a gusto y nos hemos organizado muy bien

No, ninguna. Hemos acabado adaptándonos a las circunstancias.

Quizás la libertad del contenido, no sabíamos muy bien como enfocarla al principio



¿Mejoraríais algún aspecto en general de las presentaciones en grupo que habéis visto?

21 respuestas

No

Participación mejor repartida a lo largo de la exposición, por lo demás todas han sido muy interesantes.

En algún momento se podría mejorar la interactividad con las presentaciones compartidas

Mejor organización del tiempo y simplificación de la información para permitirnos visualizar mayor cantidad de vídeos. Al fin y al cabo, una imagen vale más que mil palabras.

Me han parecido todas súper chulas y un currazo, pero si puedo destacar algo sería quizás un abuso de imágenes/memes por diapo ya que distraen un poco. Por poner algo vaya tampoco fue un problema.

Me hubiera gustado que algunas de las presentaciones fueran un poco más dinámicas o que apelaran más a los compañeros, pero en general creo que todo el mundo ha hecho un buen trabajo.

Creo que ha habido mucha desigualdad en cuanto a la cantidad de vídeos que se han compartido, así como los tiempos de visionado (de unos segundos a 5+ min). En algunas presentaciones te quedabas con ganas de ver más y en otras tanta cantidad de link hacía perder el hilo de la presentación.

no

Alguna se ha excedido de tiempo y se solapa con otra asignatura.

Algunas no tenían tanto dinamismo como otras y hacían que la clase fuera eterna.

Quizás todos nos hemos pasado de tiempo, pero los temas eran grandes e interesantes.

Quizás se hace muy repetitivo, y en algunas ocasiones exceden del tiempo de clase.

Creo que todas estuvieron muy bien, mucha investigación previa, y la presentación en sí explicada de manera amena y divertida. Dadas las circunstancias y ser asignatura totalmente online creo que salieron lo mejor posible.

No.

En general, que hubiesen sido más dinámicas o diferentes entre si, pero no tengo queja de las presentaciones realizadas



No repetir información innecesaria, mayor dinamismo y capacidad de enganchar al espectador (sé que es difícil, así que tampoco es cuestión de ser muy exigente con eso). El punto es que el espectador no se aburra o sienta que pierde el tiempo.

El tiempo de exposición, pero es algo que tiene que gestionar cada grupo.

Ojalá el internet fuera una corriente fluida y no intermitente para un mayor disfrute de las presentaciones, pero está complicado. Puede que algo genérico, fuera la distribución del tiempo.

En general el control del tiempo. La mayoría de presentaciones me han gustado muchísimo y me he quedado enganchada viéndolas, pero cuando hay gente que tiene clase a las 3 pasarse de tiempo queda feo.

Exceptuando alguna creo que todas han estado muy bien preparadas. Lo único que cambiaría es que la mayoría de grupos hicieron un kahoot al acabar y al final ya era un poco monótono



Por último, ¿añadirías algún comentario sobre cualquier aspecto de las clases, los exámenes o las evaluaciones recibidas?

21 respuestas

Me ha encantado esta asignatura y ojala poder tener clases de tres horas varias veces a la semana. Los materiales considero que son lo suficientemente variados para adaptarse a las necesidades de distintos alumnos y todo ha sido muy entretenido y voy a echar mucho de menos la asignatura!

No, ninguno. La verdad es que pese a la situación las clases se han hecho lo más amenas posibles y las pruebas realizadas han sido acorde a los contenidos dados y no se han hecho cuesta arriba. Simples gracias por esta asignatura y nos vemos!

Absolutamente nada. Ha sido una asignatura que he disfrutado mucho y no cambiaría nada.

Las explicaciones en clase se explicaban de forma que era muy fácil de recordar la gran mayoría de información, facilitando el estudio posterior para el examen; y los animation gossip son un 10/10. El único fallo es la falta de tiempo para abordar todo el temario en más profundidad, ¡a quién se le ocurre que esta asignatura tenga sólo 1h y media de clase!

Me gustaría haber dado a las totally spies

Me ha parecido una asignatura muy interesante, me ha sorprendido y me he sentido muy agusto en las clases ya que la profesora lo ha hecho muy ameno y divertido. Ha conseguido que me enamore más del arte de la animación en todos sus aspectos

Me ha gusta muchísimo está asignatura. Se ha adaptado perfectamente a la docencia online, las clases siempre han sido entretenidas y he aprendido muchísimo (además de tener mucho material adicional para ampliar conocimientos). Me he sentido muy cómodo haciendo los trabajos y muy contente cuando he recibido la evaluación, sobre todo por el esfuerzo de la profesora a la hora de dar un feedback con pequeños comentarios para mejorar el trabajo. En cuanto al examen me gustaría decir que sabes cuándo has tenido un buen profesor en una asignatura cuando a la hora de repasar te das cuenta de que ya te lo sabes todo, solamente con haber atendido a las clases. No dudaría en recomendar está asignatura.

Creo que los words con el resumen de la clase + deberes son un muy buen resumen para enlazar las clases entre sí, así como hacer más sencillo repasar semanalmente. Además ver los gossips de antemano me ha ayudado mucho a comprender mejor las lecciones, especialmente aquellas de temas nuevos.

Todo genial <3

La exigencia de forma de los textos es muy alta.

He aprendido un montón y me ha encantado hacer análisis, estoy muy contenta con ellos



He aprendido mucho, tanto de temario como redactar y ampliar conocimientos con la búsqueda de información.

Considero que todo ha sido adecuado. Las correcciones de los trabajos eran constructivas y útiles para mejorar de cara a los siguientes. Los Gossip, además de divertido, enseñan muchísimo y ayudan un montón de cara a preparar el temario. Las clases de verdad que de las mejores que he recibido (aunque es opinión general de toda la clase) en toda la carrera. Además de que me interesaba ya el tema, al explicarlo de manera tan amena y divertida, con tantos vídeos y recursos para ampliar, han conseguido que sea un gusto aprender y estudiar la asignatura (por no hablar del trato tan cercano y humano que has tenido con los alumnos, pese a ser online, las clases resultaban un momento amigable que se esperaba a lo largo de la semana). Muchas gracias María!!

Me parecen bien como están.

Me parece que es una asignatura muy bien preparada y que el paso a online se ha hecho genial. Realmente dudo cambiar nada, quizá anunciaría el trabajo grupal desde el comienzo del curso para darle tiempo a los grupos a poder preparar las exposiciones desde ese momento. De hacerlo sería no con la finalidad de que las exposiciones sean una maravilla de otro mundo, sino con la finalidad de que tengan más tiempo para prepararlo y no haya grupos que tengan la presión de estudiar su tema en unos pocos días durante navidad o época de exámenes.

Los otros trabajos individuales están muy bien pensados y explicados, el hecho de facilitar ejemplos de años pasados ayuda mucho.

Me hubiera encantado pasar por la asignatura en un mejor momento de mi vida, pero pese a la situación, ha sido un gran placer y definitivamente he aprendido mucho.

Muchas gracias por ser una excelente profesora y persona, el temario está muy bien pero tú eres lo mejor de la asignatura.

Te deseo lo mejor a ti y a los tuyos, a ver si en algún momento hacemos la quedada de autistas cuando acabe la pandemia y traes a tu hija.

De las asignaturas que más he aprendido y que realmente siento que me haya satisfecho plenamente. Me ha hecho replantearme mi visión sobre la animación, teniendo una perspectiva más profunda sobre ella, y la historia que ha sufrido a lo largo de los años y su evolución ha sido realmente algo que echaba en falta saber hasta que cursé la asignatura, más aún porque, hoy en día, la animación es un gigante y hasta ahora, jamás me han dado la opción de estudiarla.

Gran parte de que me haya encantado estudiar la materia ha sido la manera de impartir las clases y la profesora, quien ha conseguido adaptarse y proyectarse en nosotros a la hora de enseñar, y eso es algo que se valora mucho. Muchísimas gracias por todo el esfuerzo puesto en esta clase y por todo el material didáctico que se ha dado.

Me sorprende la rapidez de evaluación y es satisfactorio leer una corrección tan personal con propuestas de mejora. Por supuesto, lo ideal sería que la redacción u observación del alumno (al menos en mi caso) fueran mejor. También me gustaría añadir que en esta asignatura,



gracias a una profesora muy cualificada, y que consigue despertar la curiosidad del alumno e imparte las clases de manera intensa pero amena, he aprendido muchísimo y estoy muy agradecida, sinceramente. Ha sido un placer tenerte como profesora y espero poder seguir indagando en este mundo tan amplio de la animación.

Las clases han llevado un buen ritmo, había material de sobra, estaba todo claro y bien organizado. Yo personalmente me he quedado muy satisfecha y contenta con la asignatura, la he disfrutado muchísimo y me voy con muy buen sabor de boca.

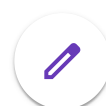
He disfrutado muchísimo de la asignatura y aprendido más. Con las correcciones siempre aprendíamos algo nuevo y las notas han sido, a mi parecer, generosas.

El ambiente de la clase siempre ha sido muy positivo y dinámico. Personalmente, he disfrutado mucho de la explicación y de los trabajos de la asignatura.

Ha sido una muy buena asignatura

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios



ANEXO IV

Modelo de test de bienvenida para *Metodología de proyectos*

METODOLOGÍA DE PROYECTOS 2022-23 – CUESTIONARIO DE BIENVENIDA

Nombre:

Por favor, responde a las siguientes preguntas con sinceridad y como mejor te parezca. No hay límite de extensión en las respuestas.

- 1) ¿Por qué extraña razón decidiste estudiar Bellas Artes?
- 2) ¿Has leído últimamente algún libro sobre práctica artística que te haya gustado?
- 3) ¿Has visitado últimamente algún museo, exposición o festival? Dime cuál.
- 4) Di el nombre de un artista a quien admires.
- 5) ¿Y de UNA ARTISTA????
- 6) ¿Qué te gustaría hacer con tu TFG?
- 7) ¿Consideras realizar tu TFG en grupo o compartido con otros compañeros/as?
- 8) Si pudieras sugerir cualquier cosa, ¿qué actividad te gustaría hacer en esta asignatura?
- 9) ¿Dónde y en qué te gustaría verte trabajando de aquí a 5 años?
- 10) Dibújate a ti mismo en este momento de tu vida.

Advertencia: entrega este documento en formato PDF, con un peso no superior a 2 megas, mediante la Tarea 0 – Bienvenida al Curso, de PoliformaT, hasta el domingo 17 de septiembre a las 20:00. No te duermas, que no reabro la tarea.

Muy importante: el archivo que subas debe tener el siguiente nombre:

TU APELLIDO_tu nombre_Tarea_0.pdf

Nota final: si no sabes cómo comprimir fácilmente un pdf, por favor usa esta maravilla de web:

<https://www.ilovepdf.com/es>

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.

ANEXO V

Extracto del Plan de Estudios del Grado en BBAA (2015), Materia 9

Actividades de evaluación		
Trabajos teóricos		
Trabajos prácticos		
Estudio teórico		
Actividades complementarias		
Trabajo virtual		
Contrato de aprendizaje		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	40.0
Pruebas objetivas (tipo test)	0.0	10.0
Trabajo académico	20.0	80.0
Diario	0.0	10.0
Portafolio	0.0	10.0
Proyecto	0.0	20.0
Caso	0.0	10.0
Observación	0.0	10.0
Autoevaluación	0.0	10.0
Coevaluación	0.0	10.0
Mapa conceptual	0.0	10.0
5.5 NIVEL 1: Módulo Trabajo Fin de Grado		
5.5.1 Datos Básicos del Nivel 1		
NIVEL 2: Materia Metodología de proyectos		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Obligatoria	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Semestral		
ECTS Semestral 1	ECTS Semestral 2	ECTS Semestral 3
ECTS Semestral 4	ECTS Semestral 5	ECTS Semestral 6
		9
ECTS Semestral 7	ECTS Semestral 8	ECTS Semestral 9
ECTS Semestral 10	ECTS Semestral 11	ECTS Semestral 12
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	Sí	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

1. Preguntarse sobre el **entorno socio-cultural** y analizar los juicios que se formulan.
2. Indagar en los fundamentos de los **procesos naturales**.
3. **Relacionar ideas y significados** en el transcurso de la creación artística.
4. Realizar un **análisis crítico** sobre la coherencia del trabajo artístico realizado, valorando sus fortalezas y dificultades.

1. Generar y aplicar **ideas innovadoras** o bien enfoques **alternativos** a las establecidas en el planteamiento del trabajo artístico.
2. Desarrollar la **experimentación** como método de creación.
3. **Relacionar** ideas, materiales, procedimientos y técnicas en el proceso creativo.
4. Desarrollar el **pensamiento creativo** aplicando **técnicas heurísticas y métodos de experimentación**, tanto en el planteamiento como en el desarrollo del trabajo.
5. Evaluar las posibilidades que ofrecen la **dimensión espacial y temporal** en la creación artística.
6. Aplicar la **interacción** con otras disciplinas.

1. Conocer y aplicar la metodología para el análisis de las fuentes, la interpretación y la síntesis con el fin de elaborar un **proyecto**.
2. Manifiestar habilidades para generar un **proyecto** cultural y artístico: instalación de la obra, proceso de difusión, almacenaje, mantenimiento y transporte.

1. Conocer estrategias de presentación y **difusión** de la creación artística propia.
2. Capacidad de **expresarse** en diferentes contextos y de poner en valor **las propias aportaciones artísticas y culturales**.
3. Expresar correctamente por **escrito** planteamientos y proyectos artísticos complejos, mediante un discurso estructurado y coherente, con dominio del lenguaje, usando los códigos inherentes al ámbito artístico y reflexiones relevantes sobre el trabajo realizado.
4. Expresar **oralmente** un discurso eficaz en el que se evidencie el conocimiento del tema, empleando los códigos propios de ámbito artístico en cualquiera de sus manifestaciones, con capacidad de transmisión, elocuencia y persuasión.

1. **Colaborar activamente en las propuestas y las tareas de equipo de forma eficaz.**
2. **Fomentar la comunicación, el equilibrio de tareas y la cohesión.**
3. **Liderar grupos de trabajo, favoreciendo la integración de los miembros.**

1. Mostrar en las producciones artísticas responsabilidad y respeto por las diferencias **culturales**, la igualdad entre **sexos** y el **entorno**.
2. Reconocer y ejercer los valores **éticos** vinculados a la práctica de la profesión.
3. Respetar y poner en práctica las **normas** establecidas en el grupo al que pertenece.

1. Describir la situación que justifica la necesidad del proyecto.
2. Establecer objetivos para el desarrollo del proyecto.
3. Planificar las acciones a realizar y los responsables de las mismas.
4. Identificar posibles riesgos inherentes al proyecto
5. Planificar la evaluación de los resultados del proyecto.

1. Redactar textos y documentos con un contenido coherente del ámbito artístico, con corrección ortográfica y gramatical y con la estructura y el estilo adecuados según el tipo de público y los objetivos de la comunicación. 2. Escuchar atentamente y responder adecuadamente cuando se le formulan preguntas, en una presentación oral. 3. Organizar y expresar correctamente ideas y conocimientos, en una presentación oral.

1. Preguntarse sobre la realidad que le rodea, analizar los juicios que se formulan y reflexionar sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas. 2. Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.

1. Generar ideas nuevas o alternativas innovadoras a las situaciones conocidas que se planteen.

2. Concebir ideas originales y de calidad, que se pueden plasmar de una manera formal.
3. Usar nuevos procedimientos, en el propio proceso de trabajo, para responder mejor los problemas detectados.

5.5.1.3 CONTENIDOS

Formar al alumno en la metodología de proyectos estimulando su capacidad creativa en la definición del tema; incentivando el proceso cognitivo mediante modelos de búsqueda, captación y organización de la información; desarrollando las facultades de organización considerando las distintas estrategias metodológicas en la concepción del proyecto; la experimentación, midiendo las posibilidades de sus recursos materiales; formándolo en la evaluación de los resultados y la presentación. Orientar el desarrollo artístico del alumno considerando el futuro laboral y profesional.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Para cursar esta materia será necesario tener superado al menos el 75% de los créditos de los módulos 1.Principios básicos para la formación artística y 2.Fundamentos para la creación artística (90 ECTS).

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Diseñar y evaluar un proyecto artístico y cultural

CG2 - Comunicar de forma efectiva, oralmente y por escrito, ideas y conocimientos artísticos y culturales

CG3 - Pensar de forma crítica analizando la realidad que le rodea, sintetizando reflexiones en el ámbito artístico

CG4 - Innovar para responder satisfactoriamente y de forma original a los situaciones del mundo profesional, y evolucionar en los planteamientos del ámbito artístico

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

5.5.1.5.2 TRANSVERSALES

No existen datos

5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS

CE3 - Sintetizar propuestas de interés en el orden conceptual, surgidas de la observación de su entorno a través del pensamiento crítico, plasmándolas en las creaciones artísticas

CE4 - Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.

CE8 - Generar, gestionar y exponer adecuadamente proyectos artísticos, mostrando conocimiento de la metodología del proceso y manifestando habilidades para su gestión y elaboración

CE9 - Documentar adecuadamente el propio trabajo artístico, desarrollar estrategias para su difusión y presentarlo con claridad, oralmente y por escrito

CE10 - Contribuir a la consolidación y desarrollo de equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural

CE11 - Proceder con responsabilidad social de acuerdo con los parámetros éticos establecidos en el ejercicio de las profesiones vinculadas al ámbito artístico y cultural

5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Práctica Laboratorio	45	100
Teoría Aula	35	100
Teoría Seminario	10	100
Actividades de trabajo autónomo	135	0

5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral

Trabajo en grupo

Aprendizaje basado en problemas

Estudio de casos

Aprendizaje basado en proyectos

Resolución de ejercicios y problemas

Laboratorio

Supervisión		
Actividades de evaluación		
Trabajos teóricos		
Trabajos prácticos		
Estudio teórico		
Actividades complementarias		
Trabajo virtual		
Contrato de aprendizaje		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Prueba escrita de respuesta abierta	0.0	40.0
Pruebas objetivas (tipo test)	0.0	10.0
Trabajo académico	20.0	80.0
Diario	0.0	10.0
Portafolio	0.0	10.0
Proyecto	0.0	20.0
Caso	0.0	10.0
Observación	0.0	10.0
Autoevaluación	0.0	10.0
Coevaluación	0.0	10.0
Mapa conceptual	0.0	10.0
NIVEL 2: Materia Trabajo fin de grado		
5.5.1.1 Datos Básicos del Nivel 2		
CARÁCTER	Trabajo Fin de Grado / Máster	
ECTS NIVEL 2	9	
DESPLIEGUE TEMPORAL: Anual		
ECTS Anual 1	ECTS Anual 2	ECTS Anual 3
ECTS Anual 4	ECTS Anual 5	ECTS Anual 6
9		
LENGUAS EN LAS QUE SE IMPARTE		
CASTELLANO	CATALÁN	EUSKERA
Sí	No	No
GALLEGO	VALENCIANO	INGLÉS
No	Sí	No
FRANCÉS	ALEMÁN	PORTUGUÉS
No	No	No
ITALIANO	OTRAS	
No	No	
LISTADO DE MENCIONES		
No existen datos		
NO CONSTAN ELEMENTOS DE NIVEL 3		
5.5.1.2 RESULTADOS DE APRENDIZAJE		

1. Adquirir **habilidades y destrezas técnicas e intelectuales** para la creación artística y visual.
2. Analizar y aplicar los **códigos, vocabulario y conceptos** inherentes al ámbito artístico.
3. Establecer la **planificación** apropiada para los diferentes procesos en la creación artística y visual.
4. Conocer y desarrollar **estrategias de producción** artística.
5. Desarrollar un **criterio y un campo de creación propio** y argumentado, dentro de la producción artística y visual.
6. Determinar y evaluar una **presentación** adecuada del trabajo artístico propio, atendiendo a sus condiciones específicas del lugar, el entorno y el contexto socio-cultural.
7. Resolver el trabajo con pruebas manifiestas de **calidad**.

1. Preguntarse sobre el **entorno socio-cultural** y analizar los juicios que se formulan.
2. Indagar en los fundamentos de los **procesos naturales**.
3. **Relacionar ideas y significados** en el transcurso de la creación artística.
4. Realizar un **análisis crítico** sobre la coherencia del trabajo artístico realizado, valorando sus fortalezas y dificultades.

1. Generar y aplicar **ideas innovadoras** o bien enfoques **alternativos** a las establecidas en el planteamiento del trabajo artístico.
2. Desarrollar la **experimentación** como método de creación.
3. **Relacionar** ideas, materiales, procedimientos y técnicas en el proceso creativo.
4. Desarrollar el **pensamiento creativo** aplicando **técnicas heurísticas y métodos de experimentación**, tanto en el planteamiento como en el desarrollo del trabajo.
5. Evaluar las posibilidades que ofrecen la **dimensión espacial y temporal** en la creación artística.
6. Aplicar la **interacción** con otras disciplinas.

1. Conocer estrategias de presentación y **difusión** de la creación artística propia.
2. Capacidad de **expresarse** en diferentes contextos y de poner en valor **las propias aportaciones artísticas y culturales**.
3. Expresar correctamente por **escrito** planteamientos y proyectos artísticos complejos, mediante un discurso estructurado y coherente, con dominio del lenguaje, usando los códigos inherentes al ámbito artístico y reflexiones relevantes sobre el trabajo realizado.
4. Expresar **oralmente** un discurso eficaz en el que se evidencie el conocimiento del tema, empleando los códigos propios de ámbito artístico en cualquiera de sus manifestaciones, con capacidad de transmisión, elocuencia y persuasión.

1. Redactar textos y documentos con un contenido coherente del ámbito artístico, con corrección ortográfica y gramatical y con la estructura y el estilo adecuados según el tipo de público y los objetivos de la comunicación. 2. Escuchar atentamente y responder adecuadamente cuando se le formulen preguntas, en una presentación oral. 3. Organizar y expresar correctamente ideas y conocimientos, en una presentación oral.

5.5.1.3 CONTENIDOS

El Trabajo Fin de Grado consistirá en la realización y presentación de un proyecto en el que se pueda verificar la adquisición por parte del estudiante de las competencias descritas en el título que le habilitan para el ejercicio de la profesión.

Las modalidades de Trabajo Fin de Grado que pueden solicitar los alumnos son las

siguientes:

- a) Proyecto o estudio relacionado con el ámbito profesional de la titulación (p.e. desarrollo parcial de un proyecto general, estudio de viabilidad, planificación, trabajo monográfico, trabajo de iniciación a la investigación,...)
- b) Trabajos que cumplan las características indicadas en el apartado a) y que hayan sido realizados en Universidades extranjeras en el marco de programas internacionales de intercambio académico.

El TFG será un trabajo individual. Excepcionalmente y cuando el trabajo presentado forme parte de un proyecto más amplio, deberá definir claramente la tarea realizada por el alumno en el marco del mismo. Para poder presentar el trabajo se requerirá un informe favorable del tutor del TFG.

5.5.1.4 OBSERVACIONES

Para la presentación y calificación del Trabajo Fin de Grado será necesario que el alumno haya superado el resto de créditos de la titulación.

5.5.1.5 COMPETENCIAS

5.5.1.5.1 BÁSICAS Y GENERALES

CG2 - Comunicar de forma efectiva, oralmente y por escrito, ideas y conocimientos artísticos y culturales

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		
5.5.1.5.2 TRANSVERSALES		
No existen datos		
5.5.1.5.3 ESPECÍFICAS		
CE2 - Planificar, desarrollar y presentar convenientemente producciones artísticas, empleando estrategias de elaboración eficaces y con aportaciones creativas propias y de calidad		
CE3 - Sintetizar propuestas de interés en el orden conceptual, surgidas de la observación de su entorno a través del pensamiento crítico, plasmándolas en las creaciones artísticas		
CE4 - Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación.		
CE9 - Documentar adecuadamente el propio trabajo artístico, desarrollar estrategias para su difusión y presentarlo con claridad, oralmente y por escrito		
5.5.1.6 ACTIVIDADES FORMATIVAS		
ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Práctica Campo	25	25
Práctica Laboratorio	45	25
Teoría Seminario	20	25
Actividades de trabajo autónomo	135	0
5.5.1.7 METODOLOGÍAS DOCENTES		
Trabajos teóricos		
Trabajos prácticos		
5.5.1.8 SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Trabajo académico	100.0	100.0

ANEXO VI

Guía docente publicada de *Metodología de proyectos*, 2022-23



1. Código: 13147 **Nombre:** Metodología de proyectos
2. Créditos: 9,00 **--Teoría:** 4,50 **--Prácticas:** 4,50 **Carácter:** Obligatorio

Titulación: 144-Grado en Bellas Artes

Módulo: 5-Trabajo de Final de Grado

Materia: 9-Metodología de proyectos.

Centro: FACULTAD DE BELLAS ARTES

3. Coordinador: Miyares Puig, Bárbaro Julián

Departamento: ESCULTURA

4. Bibliografía

El mundo como proyecto

Introducción al proyecto

¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual

Introducción al proyecto

Projectes i prototips. El disseny a l'Escola d'Arts i Oficis de València : disseny industrial, gràfic, moda i d'interiors

Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención

El pensamiento lateral: manual de creatividad

Teoría de la inteligencia creadora

Creatividad y métodos de Innovación

30 minutos-- para diseñar un proyecto

El método. I, La naturaleza de la Naturaleza

Arte, acción y participación: el artista y la creatividad hoy

Talleres de escultura: 1999

Presentation zen: simple ideas on presentation design and delivery

Ecosistema y explosión de las artes : condiciones de la historia, segundo milenio

A short guide to writing about art.

El sistema del arte en España

Manual de buenas prácticas profesionales en las artes visuales 2

Manual de arte y legislación 1

Montaje de exposiciones: museos, arquitectura, arte

El museo como espacio de comunicación

La exposición, un medio de comunicación

El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-1995

Organización y diseño de exposiciones: su relación con el museo

Diseño de exposiciones: concepto, instalación y montaje

Elaboración y presentación de un proyecto de investigación y una tesina

Pensar con imágenes

Aicher, Otl

Gómez-Senent Martínez, Eliseo | Universidad Politécnica de Valencia

Munari, Bruno

Morris Asimow

Escola d'Arts i Oficis de València

Csikszentmihalyi, Mihaly

Edward De Bono

Marina, José Antonio

MOLES, A. y CAUDE, R.

Young, Trevor

Morin, Edgar

Popper, Frank

Lootz, Eva | Shalev-Gerz, Esther

Reynolds, Garr | Kawasaki, Guy

Ramírez, Juan Antonio

Barnet, Sylvan

Reyero, Carlos | Ramírez, Juan Antonio | Ávila, Ana | Díaz Sánchez, Julián | Mayayo, Patricia | Carrillo, Jesús | Sanz Castaño, Héctor

Brun, Lluís

Guiu i Badia, Josep | Gutiérrez Vicén, Javier | Unión de Asociaciones de Artistas Visuales Madrid

Rico, Juan Carlos

Hernández Hernández, Francisca

García Blanco, Angela

Guasch, Anna Maria

Belcher, Michael

Alonso Fernández, Luis | García Fernández,

Isabel

M. Icart Isern

Jardí, Enric

5. Descripción general de la asignatura

Metodología de Proyectos es una asignatura troncal, de carácter teórico-práctico y fundamental para la capacitación en el ámbito de la profesionalización del alumnado y el correcto desarrollo del trabajo final del grado en BBAA. El carácter troncal de esta asignatura garantiza que contiene los materiales y conocimientos mínimos que en el Grado en BBAA se considera que el alumnado debe obtener para terminar sus estudios siendo un profesional cualificado.

La asignatura está dividida en tres partes interrelacionadas, cuyos objetivos generales son:

-Dotar al alumnado de los recursos básicos necesarios para iniciar su profesionalización.

-Proporcionar y experimentar las claves metodológicas necesarias para la producción e investigación en el campo que el alumnado se especialice.

-Aprender los recursos y las habilidades que serán necesarias para la estructuración del Trabajo Fin de Grado, y de su memoria correspondiente.





Fundamentalmente, esta asignatura tiene como misión formar creadores que sean capaces de comprender los procesos generadores de proyectos artísticos de acuerdo con las exigencias profesionales, y de llevarlos a cabo.

En esta asignatura existe la posibilidad, que no la obligatoriedad, de realizar una actividad dentro del Programa Internacional Europeo; Erasmus+ Virtual Exchange Project.

6. Conocimientos recomendados

Dado el carácter troncal de esta asignatura no podemos establecer recomendaciones previas.

7. Competencias

Competencias generales y específicas

CE10(ES) Contribuir a la consolidación y desarrollo de equipos de trabajo orientados al ámbito de la creación artística y a la gestión cultural

CE11(ES) Proceder con responsabilidad social de acuerdo con los parámetros éticos establecidos en el ejercicio de las profesiones vinculadas al ámbito artístico y cultural

CE3(ES) Sintetizar propuestas de interés en el orden conceptual, surgidas de la observación de su entorno a través del pensamiento crítico, plasmándolas en las creaciones artísticas

CG4(GE) Innovar para responder satisfactoriamente y de forma original a los situaciones del mundo profesional, y evolucionar en los planteamientos del ámbito artístico

CE9(ES) Documentar adecuadamente el propio trabajo artístico, desarrollar estrategias para su difusión y presentarlo con claridad, oralmente y por escrito

CG2(GE) Comunicar de forma efectiva, oralmente y por escrito, ideas y conocimientos artísticos y culturales

CG3(GE) Pensar de forma crítica analizando la realidad que le rodea, sintetizando reflexiones en el ámbito artístico

CE4(ES) Desarrollar planteamientos innovadores y enfoques alternativos en la generación de propuestas artísticas, aplicando métodos heurísticos y de experimentación

Competencias transversales

(04) Innovación, creatividad y emprendimiento

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Para adquirir la competencia "Innovación, creatividad y emprendimiento: Innovar para responder satisfactoriamente y de forma original a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales con actitud emprendedora", se realizarán las siguientes actividades:

- Aprendizaje orientado a proyectos.
- Descripción detallada de las actividades
- El Aprendizaje orientado a proyectos será la actividad metodológica principal que se utilizará para impartir los contenidos relacionados con la creatividad, la innovación y el emprendimiento, así como el análisis del funcionamiento del ámbito artístico y la industria cultural previstos en las Unidad Didáctica 1.

- Criterios de evaluación

Esta Competencia Transversal se evaluará mediante:

- Mapa conceptual. Se realizará en la Unidad Didáctica 1.

Se valorarán los siguientes Resultados de Aprendizaje para esta Competencia Transversal:

- Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a las situaciones o problemas conocidos que se plantean.
- Generar ideas originales y de calidad, que se pueden plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones conocidas y desconocidas.
- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.
- Buscar y proponer nuevos métodos y soluciones ante situaciones problemáticas reales o hipotéticas.

(05) Diseño y proyecto

- Actividades desarrolladas relacionadas con la adquisición de la competencia

Para adquirir la competencia "Diseño y proyecto: Diseñar, dirigir y evaluar una idea de manera eficaz hasta concretarla en un proyecto" se realizarán las siguientes actividades:

- Aprendizaje orientado a proyectos.
- Actividades grupales.
- Lecturas.
- Lección magistral.





7. Competencias

Competencias transversales

- Tutorías planificadas.
- Descripción detallada de las actividades
 - El Aprendizaje orientado a proyectos será la actividad metodológica principal que se utilizará para impartir los contenidos relacionados con el diseño del proyecto de producción artística o teórica para la realización del TFG, previstos en las Unidades Didácticas 2 y 3.
 - Las Actividades grupales serán utilizadas como recurso para la consecución de conocimientos nuevos, el autoaprendizaje y el aprendizaje en grupo en las Unidades Didácticas 2 y 3.
 - Se realizarán dos Lecturas para cada una de las Unidades Didácticas 2 y 3 con el objetivo de ayudar al alumnado a concretar su proyecto.
 - La Lección magistral se utilizará con el objetivo de adquirir información actualizada y organizada procedente de fuentes diversas y que se impartirá en las Unidades Didácticas 2 y 3.
 - Las Tutorías planificadas se establecerán para las Unidades Didácticas 2 y 3 y tendrán el objetivo de ofrecer Feedback personalizado al alumnado en el proceso de dirección de su proyecto.
- Criterios de evaluación
 - Esta Competencia Transversal se evaluará mediante:
 - Preguntas del minuto. Se realizará en las Unidades Didácticas 2 y 3.

Se valorarán los siguientes Resultados de Aprendizaje para esta Competencia Transversal:

Diseñar trabajos con estructura de proyecto y con pautas marcadas:

- Identificar una necesidad o situación para diseñar un proyecto con evidencias y datos.
- Describir la situación que justifica la necesidad del proyecto.
- Establecer objetivos claros para el desarrollo del proyecto.
- Planificar las acciones a realizar para la consecución de los objetivos y los responsables de las mismas.
- Estimar la eficacia y eficiencia de las acciones a emprender.
- Identificar posibles riesgos inherentes al proyecto
- Prever y asignar los tiempos necesarios para completar las acciones previstas.
- Planificar los mecanismos de seguimiento de la implementación.
- Planificar la evaluación de los resultados del proyecto.

8. Unidades didácticas

1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Contexto profesional.
 1. Los sistemas profesionales del Grado en Bellas Artes. La relación profesional con los agentes, las buenas prácticas profesionales y conocimientos básicos sobre legislación.
 2. Planteamiento del proyecto ¿Cuál es tu modelo de profesionalización?
 3. Recursos para la profesionalización y la inserción laboral (Currículum, statement, dossier, etc).
 4. Plataformas, medios y espacios para la profesionalización e inserción laboral (convocatorias, prácticas de empresa, NTCl, etc).
 5. Las redes sociales como herramienta de profesionalización mediante la difusión e información de contenidos. El Graduado en BBAA y su profesionalización en la era digital.
 6. Prácticas sobre el Proyecto: ¿Cuál es tu modelo de profesionalización?
 7. Evaluación de la UD1.
2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Estudio de metodologías proyectuales para la producción plástica y visual.
 1. Estrategias metodológicas en la concepción y realización del proyecto. La creatividad. Tipologías de proyectos desarrollados por creadores contemporáneos.
 2. Planteamiento del proyecto ¿Cuál es tu metodología de trabajo?
 3. Modelos de búsqueda, captación y organización de la información.
 4. Experimentación mediante los recursos materiales y tecnológicos.
 5. Verificación y evaluación de los procesos proyectuales y creativos.
 6. Prácticas sobre el Proyecto: ¿Cuál es tu metodología de trabajo?
 7. Evaluación de la UD2.
3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: el Trabajo Final de Grado
 1. El TFG: naturaleza y tipologías.
 2. Planteamiento del proyecto ¿Cuál es tu Trabajo Final de Grado?
 3. El Manual de Estilo del Grado en Bellas Artes-UPV.





8. Unidades didácticas

4. Elaboración de la memoria del TFG (estructura, redacción académica, referenciación bibliográfica, normas de citación, etc.).
5. Presentación y defensa del TFG (recursos y apoyos visuales para las presentaciones orales).
6. Prácticas sobre el Proyecto ¿Cuál es tu Trabajo Final de Grado?
7. Evaluación de la UD3.

9. Método de enseñanza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	15,00	--	--	15,00	--	--	--	30,00	45,00	75,00
2	15,00	--	--	15,00	--	--	--	30,00	45,00	75,00
3	15,00	--	--	15,00	--	--	--	30,00	45,00	75,00
TOTAL HORAS	45,00	--	--	45,00	--	--	--	90,00	135,00	225,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

Descripción	Nº Actos	Peso (%)
(05) Trabajos académicos	1	30
(11) Observación	1	10
(09) Proyecto	1	30
(08) Portafolio	1	30

La evaluación de esta asignatura constará de las siguientes técnicas de evaluación:

1 Portafolio / Conjunto documental elaborado por un estudiante que muestra la tarea realizada durante el curso en una materia determinada. Peso 30%

Aquí se incluyen ejercicios del primer bloque Contexto profesional:

- Bio, Currículum, Statement, Dossier, y un ejercicio de libre elección por parte del profesorado de cada grupo. Los modelos de Bio, CV, Statement y Dossier podrán adaptarse a las necesidades profesionales de cada alumno/a. Todos estos ejercicios deben pesar lo mismo: 6%, que en total sumarán 30%. Además, en este bloque se exigirá la lectura de un texto, relacionado con el contexto profesional, evaluable mediante la técnica Observación.

1 Proyecto / Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y único mediante la realización de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos. Peso 30%

Aquí se incluyen los ejercicios del segundo bloque, Estudio de metodologías proyectuales para la producción plástica y visual:

- Mapa conceptual (en el que se muestre la metodología propia de cada alumno/a) y un Ensayo en el que se describa esta metodología y las lecturas realizadas en clase. El ensayo no podrá exceder de 1500 palabras. Al mapa conceptual se le otorgará un peso del 10% y al ensayo el 20%. Además, en este bloque se exigirá la lectura de un texto, relacionado con el contexto profesional, y evaluable mediante el Ensayo.

1 Trabajo académico / Desarrollo de un proyecto que puede ir desde trabajos breves y sencillos hasta trabajos amplios y complejos propios de últimos cursos y de tesis doctorales. Peso 30%


Aquí se incluyen los ejercicios del tercer bloque El Trabajo Final de Grado:

- Aproximación al TFG, en la que se incluya: título; resumen (máximo 200 palabras); palabras clave (máximo 5 palabras); índice; objetivos principales y secundarios (mínimo tres principales y tres secundarios); metodología (mínimo 300 palabras); realizar la división por capítulos y una descripción de los mismos (mínimo 200 palabras por cada capítulo); en la que uno de ellos estará dedicado a los referentes, que deben ser un mínimo de tres (400 palabras por cada referente como mínimo); y el capítulo de bibliografía con diversidad de referencias, al menos 5 distintas. Se debe demostrar que se conoce la aplicación del estilo APA en lo que respecta a la citación y referenciación bibliográfica al menos en el capítulo de referentes, que también incluirá como mínimo una imagen de cada uno y sus correspondientes pies de imagen. Esta aproximación al TFG tendrá un mínimo de 2900 palabras sin contar el título, las palabras clave, el índice, los objetivos y la bibliografía final. La división de pesos es la siguiente: Título 2% Resumen 3% Palabras clave 2% Índice 2% Objetivos 3% Metodología 3% División capítulos 3% Referentes 6% Bibliografía 3% Manejo estilo APA 3%.

1 Observación / Estrategia basada en la recogida sistemática de datos en el propio contexto de aprendizaje: ejecución de tareas, prácticas, lecturas... Peso 10%

11. Porcentaje máximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	15	El incumplimiento sin justificar podrá ser penalizado sobre la nota final con 0,2 puntos por cada falta de asistencia.

Document signat electrònicament per Documento firmado electrónicamente por Electronically signed document by	UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA	Data/Fecha/Date 16/05/2022	4 / 5
Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación Original document can be verified by Secure Verification Code	ALU8R8IXB6C		
		https://sede.upv.es/eVerificador	



11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Práctica Laboratorio	15	El incumplimiento sin justificar podrá ser penalizado sobre la nota final con 0,2 puntos por cada falta de asistencia.





PROYECTO DOCENTE

Código concurso: 049/22

Cuerpo: Catedrático/a de Universidad

Área de conocimiento: Dibujo

Rama de conocimiento: Arte y Humanidades

Departamento: Dibujo

Centro: Facultad de Bellas Artes

Número de plazas: 1 (Cód.: 6675)

Perfil docente de la plaza:

Historia de la animación. Metodología de proyectos

BOE nº 157, I de julio de 2022 (BOE-A-2022-10935)



ANIMACIÓN
UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

dd
departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA