ESNE | Centro de Ciclos Formativos de Grado Superior

CFGS Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Guía Docente - Módulo CM14 ING

Inglés Técnico para Grado Superior

CURSO 2022-23 - Revisado: 22 feb. 23

CONTENIDOS DEL MÓDULO

1. MÓDULO 2

PROFESOR 2
TUTORÍAS ACADÉMICAS 2
DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO 2
RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS 2

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO 3

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS) 3
QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS) 3
QUÉ “SOFT SKILLS” VAS A PRACTICAR (HABILIDADES) 4
QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO) 4

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO 6

QUÉ SE EVALÚA 6
CÓMO SE EVALÚA 8
RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS 8
PRÁCTICAS OBLIGATORIAS 8
EVALUACIÓN ORDINARIA 8
CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA 8
CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (Ev. Extrª) 8

4. PREGUNTAS FRECUENTES 9

EVALUACIÓN 9
METODOLOGÍA 10

5. RECURSOS DEL MÓDULO 11

BIBLIOGRAFÍA 11
WEBGRAFÍA 11
SOFTWARE 11
HARDWARE 11

6. CONSIDERACIONES GENERALES 12

ASISTENCIA A CLASE 12
ENTREGAS DE TRABAJOS 12

1. MÓDULO

PROFESOR

Estefanía AVILÉS MARIÑO estefania.aviles@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS

Previa petición por email al docente, los viernes de 10 a 12 am (1h al mes)

DESCRIPCIÓN DEL MÓDULO

Inglés Técnico enfocado a la adquisición de vocabulario específico del grado.

RELACIÓN CON OTROS MÓDULOS/MATERIAS

Denominación de conceptos y aplicaciones de todas las asignaturas del ciclo en lengua inglesa..

2. COMPETENCIAS DEL MÓDULO

QUÉ VAS A SABER (CONOCIMIENTOS)

I.- ANIMATION TYPES AND TECHNIQUES

Introducción a los principales tipos de animación 3D, sus aplicaciones en el mundo laboral y la diferencia con otros tipos de animación. Descripción de las técnicas necesarias para el desarrollo de la animación 3D. Todo ello en lengua inglesa.

II.- CINEMA: ANIMATION AND VIDEOGAMES

Conceptos esenciales a la hora de desarrollar una historia: contenido, estética, personajes, planos. Psicología del color y la luz, símbolos y formas. Tipos de géneros cinematográficos y su aplicación a los videojuegos y la animación. Todo ello en lengua inglesa.

III.- BUSINESS: MARKETING, ADVERTISING, PORTFOLIO AND RÉSUMÉ

Principales conceptos y elementos necesarios para desenvolverse en el mundo laboral. Técnicas y recursos para la promoción de un producto. Principales elementos de una campaña publicitaria. Lenguaje persuasivo aplicado a la gestión de marca. La empresa y sus elementos. Identidad de marca. El curriculum, portfolio y elevator's pitch, las infografías y el diseño del slogan y logotipo de empresa. Reconoce información profesional y cotidiana contenida en discursos orales emitidos por cualquier medio de comunicación en lengua inglesa, interpretando con precisión el contenido del mensaje. Interpreta información profesional contenida en textos escritos, analizando de forma comprensiva sus contenidos. Emite mensajes orales claros y bien estructurados, analizando el contenido de la situación. Elabora documentos e informes propios del sector, relacionando los recursos lingüísticos con el propósito del mismo. Todo ello en lengua inglesa.

IV.- NEW TRENDS AND AESTHETICS: PSYCHOLOGY IN STORYTELLING

Aproximación general a las nuevas tendencias tanto estéticas como en redes. Nuevos modelos y entornos de trabajo y competencias para la vida moderna. Patrones psicológicos más frecuentes en los personajes de ficción. Todo ello en lengua inglesa.

QUÉ VAS A SABER HACER (COMPETENCIAS)

I.- ANIMATION TYPES AND TECHNIQUES

Identificar los distintos tipos de animación 3D, describir las aplicaciones de la animación 3D en el mundo laboral. Identificar las diferencias entre la animación 3D y otros tipos de animación. Describir conceptos y técnicas esenciales para la animación 3D. Realización de la animación y captura en stop motion o pixilación. Elaboración del character setup de personajes de 3D. Realización de efectos 3D. Elaboración del layout y preparación de los planos para animación. Definición del estilo de animación. Todo ello en lengua inglesa.

II.- CINEMA: ANIMATION AND VIDEOGAMES

Identificar los distintos elementos que componen una historia. Identificar y diferenciar los distintos tipos de personajes en un metraje. Conocer e identificar las técnicas y elementos necesarios para desarrollar una historia. Animación de fotogramas. Aplicar la psicología del color a la hora de elaborar proyectos, así como el simbolismo de las formas. Hacer uso del simbolismo para dar trasfondo a una historia o trama. Identificar los distintos tipos de videojuegos en función de la interacción con el usuario. Conocer los elementos principales que componen un videojuego. Colocación y movimiento de cámaras en 2D y 3D. Realización de la captura de movimiento y rotoscopia en 2D y 3D. La representación y la narrativa gráfica. Elaboración de la carta de color,

storyboards y animáticas. La interfaz de usuario de productos multimedia interactivos. Todo ello en lengua inglesa.

III.- BUSINESS: MARKETING, ADVERTISING, PORTFOLIO AND RÉSUMÉ

Conocer los elementos principales y agentes que componen una empresa. Identificar los elementos necesarios a la hora de promocionar un producto en distintos medios. Utilizar un lenguaje persuasivo y convincente a la hora de proponer o presentar un proyecto. Elaborar un curriculum, portfolio, informe, propuesta y carta de presentación. Identificar los principales elementos que componen la gestión de marca y la identidad de la empresa. Oportunidades de aprendizaje y empleo en Europa. Recursos de Internet en el ámbito de la orientación. Carrera profesional en función del análisis de los intereses, aptitudes y motivaciones personales: Autoconocimiento y potencial profesional. El proceso de toma de decisiones: Definición y fases. Asociaciones profesionales del sector. Opciones profesionales: Definición y análisis del sector profesional del título del ciclo formativo. Gestión del conflicto y equipos de trabajo. Todo ello en lengua inglesa.

IV.- NEW TRENDS AND AESTHETICS: PSYCHOLOGY IN STORYTELLING

Identificar las principales tendencias estéticas, en los formatos más frecuentes desde arte hasta el entorno digital. Conocer cuáles son los nuevos entornos de trabajo y las competencias que demanda el mundo laboral contemporáneo. Conocer los patrones psicológicos más frecuentes en los personajes de ficción. Todo ello en lengua inglesa.

QUÉ “SOFT SKILLS” VAS A PRACTICAR (HABILIDADES)

- Capacidad de concebir “las soluciones del futuro” a través de la creatividad.
- Persuasión a través del uso de técnicas de comunicación asociadas al marketing y la publicidad.
- Liderazgo y trabajo en equipo.
- Capacidad de adaptación, resiliencia y asertividad.
- Gestión del tiempo.
- Tolerancia e inclusividad.
- Inteligencia emocional y valores inter e intrapersonales.

QUÉ VAS A APRENDER (CONTENIDOS DEL MÓDULO)

I.- ANIMATION TYPES AND TECHNIQUES
Septiembre-Octubre: principales tipos y usos de la animación 3D: 3D Video and Film, Interactive 3D, Virtual Reality 3D, Inverse Kinematics, Fluid Simulation, 3D Skeletal Animation. Estilos de animación y sus diferencias con la animación 3D (animation styles): Traditional / 2D Animation. 3D Animation. Stop Motion Animation. Rotoscope Animation.Motion Capture. Typography. Animation. Mechanical Animation. Claymation. Cut-Out Animation. History of 3D animation (a short insight), basic concepts in 3D animation (rendering, texturing, shaping). 12 principles in animation: Squash and stretch, Anticipation, Staging, Straight-ahead action and pose-to-pose, Follow through and overlapping action, Slow in and slow out, Arc, Secondary action, Timing, Exaggeration Solid drawing, Appeal.
II.- CINEMA: ANIMATION AND VIDEOGAMES
Octubre-Noviembre: colour psychology (an introduction), product branding (an introduction), shape, aesthetics and symbolism. Plot and story arc, premise, topics and theme, symbolism, camera angle, light and shade, ideology, genre, character types, narrator types, storyworld, dialogue types, setting and context, visual language, editing effects, VFX and SFX, CGI, the soundtrack and trailer. Videogames: Game Characters, Goals, Decisions, Rewards, Immersion and Presence. Players, objectives, a system of rules, and feedback. Mechanics, Aesthetics, Story

and Technology. Points, timers, badges, and leaderboards, game dynamics. Videogame types: Action games, Action-adventure games, Adventure games, Role-playing games, Simulation games, Strategy games, Sports games, Puzzle games and Idle games.

III.- BUSINESS: MARKETING, ADVERTISING, PORTFOLIO AND RÉSUMÉ

Noviembre-Diciembre-Enero: designing a business model, business strategy, business partners and allies, marketing a company, regulations and compliance, filing taxes, bookkeeping and accounting, financial reporting, securities exchanges. Identifying the target market, customer needs, integrated marketing and profitability. The slogan and the use of ideology, rhetorics, puns and persuasive elements. The Production Concept, The Product Concept, The Selling Concept, The Marketing Concept, The Societal Concept (product, price, promotion, place, packaging, positioning and people). Establish relevance to target audience. Exhibit uniqueness from competition. Prove credibility through product characteristic or use. Add to consumer knowledge. Execute through relevant touchpoints (catching of interest, relevance, credibility, retentivity, continuity). The difference between Logos-Ethos-Pathos. Writing and designing a: quotation, report, proposal, résumé, cover letter, preproduction package and review. Delivering a Pecha Kucha and an elevator's pitch.

IV.- NEW TRENDS AND AESTHETICS: PSYCHOLOGY IN STORYTELLING

Enero-Febrero: Identifying medium-Specificity, Shooting Digital for Film, CAMÉRA STYLO, MONTAGE AND MISE-EN-SCÈNE, Computer-Camera as Collaborator, Web Browser Aesthetic, HYBRID CINEMA, The Virtual Moving Image – the Unfilmic, Virtual Cinema for the Masses. Being familiarised with specific cases: Zack Snyder, Guillermo del Toro, Frank Miller, Sam Raimi, Taika Waititi, Peter Jackson, George Lucas, Wachowski sisters, etc... Arcane, Spiderman into the Spiderverse and Avatar. Cyberpunk style and Steampunk style. Working environments: traditional, open, activity-based, agile, neighborhood-based, and those that utilize bookable spaces. Modern competences: thinking skills, content knowledge, social and emotional competencies like Flexibility, Initiative, Social Skills, Productivity and Leadership..

3. EVALUACIÓN DEL MÓDULO

QUÉ SE EVALÚA

a) Comprensión oral precisa.
b) Producción oral precisa.
c) Interpretación de mensajes escritos, en soporte papel y telemático.
d) Emisión de textos escritos.

a) Comprensión oral

- Comprensión de recursos lingüísticos habituales y palabras clave utilizadas en la comunicación general y específica.
- Normas de convivencia y protocolo.
- Fórmulas de cortesía y formalidad adecuadas al contexto y al interlocutor.
- Fórmulas de saludo, acogida y despedida.
- Fórmulas de petición de clarificación, repetición y confirmación para la comprensión de un mensaje. Idea principal y secundaria en presentaciones y debates.
- Resolución de los problemas de comprensión en las presentaciones orales mediante la deducción por el contexto y la familiarización con la estructura habitual de las mismas.
- Expresiones de opinión, preferencia, gusto y reclamaciones.
- Mensajes directos, telefónicos, radiofónicos, televisivos, grabados.
- Fórmulas habituales para atender, mantener y finalizar conversaciones en diferentes entornos (llamadas telefónicas, presentaciones, reuniones, entrevistas laborales…).
- Mensajes en el registro apropiado y con la terminología específica del sector profesional.
- Discursos y mensajes generales y profesionales del sector.
- Instrucciones sobre operaciones y tareas propias del puesto de trabajo y del entorno profesional.
- Atención de solicitud de información general y específica del sector.

b) Interpretación de mensajes escritos, en soporte papel y telemático

- Organización de la información en los textos técnicos: Índices, títulos, encabezamientos, tablas, esquemas y gráficos.
- - Características de los tipos de documentos propios del sector profesional: Manuales de mantenimiento, libros de instrucciones, informes, planes estratégicos, normas de seguridad.
- Técnicas de localización y selección de la información relevante: Lectura rápida para la identificación del tema principal y lectura orientada a encontrar una información específica.
- Normas de convivencia y protocolo.
- Fórmulas de cortesía y formalidad.
- Comprensión de recursos lingüísticos habituales y palabras clave utilizadas en la comunicación general y específica.
- Comprensión global y detallada de mensajes, textos, artículos profesionales del sector y cotidianos.
- Síntesis, resúmenes, esquemas o gráficos realizados durante y después de la lectura.
- Interpretación de la terminología específica del sector profesional.
- Comprensión detallada de la información contenida en informes, formularios, folletos y prensa especializada del sector.

- Comprensión detallada de ofertas de trabajo en el sector.
- Comprensión detallada de instrucciones y explicaciones contenidas en manuales (de mantenimiento, de instrucciones, tutoriales…).
- Comprensión detallada de correspondencia, correo electrónico, fax, burofax.

c) Producción oral precisa

- Normas de convivencia y protocolo.
- Fórmulas de cortesía y formalidad adecuadas al contexto y al interlocutor.
- Fórmulas habituales para iniciar, mantener y finalizar conversaciones en diferentes entornos (llamadas telefónicas, presentaciones, reuniones, entrevistas laborales…)
- Expresiones de opinión, gustos y preferencias.
- Estrategias para mantener la fluidez en la conversación: introducción de ejemplos, formulación de preguntas para confirmar comprensión.
- Estrategias de clarificación.
- Idea principal y secundaria en presentaciones y debates.
- Utilización de recursos lingüísticos habituales y palabras clave utilizadas en la comunicación general y específica.
- Tratamiento de quejas y reclamaciones.
- Producción de mensajes que impliquen la solicitud de información para la resolución de problemas, tales como el funcionamiento de objetos, maquinaria o aplicaciones informáticas, o la comunicación de instrucciones de trabajo, planes, intenciones y opiniones.
- Elaboración de mensajes directos, telefónicos, grabados con el registro apropiado y con la terminología específica del sector profesional.
- Instrucciones sobre operaciones y tareas propias del puesto de trabajo y del entorno profesional.

d) Emisión de textos escritos

- Características de la comunicación escrita profesional: Factores y estrategias que contribuyen a la claridad, unidad, coherencia, cohesión y precisión de los escritos.
- Técnicas para la elaboración de resúmenes y esquemas de lo leído o escuchado.
- Fórmulas de cortesía y formalidad adecuadas al contexto y al interlocutor.
- Tratamiento de quejas y reclamaciones.
- Comprensión de recursos lingüísticos habituales y palabras clave utilizadas en la nicación general y específica.
- Producción de textos cotidianos y profesionales del sector, usando los registros adecuados al contexto de comunicación con corrección y coherencia.
- Cumplimentación de documentos cotidianos y profesionales del sector.
- Formalización de los documentos asociados a la prestación de los servicios propios del perfil profesional.
- Producción de mensajes que impliquen la solicitud de información para la resolución de problemas, tales como el funcionamiento de objetos, maquinaria o aplicaciones informáticas, o la comunicación de instrucciones de trabajo, planes, intenciones y opiniones.
- Redacción de escritos relacionados con el proceso de inserción laboral: Currículum vítae, carta de presentación, respuesta a una oferta de trabajo.
- Redacción de fax, télex, telegramas y mensajes de correo electrónico.
- Utilización de terminología específica del sector profesional.

CÓMO SE EVALÚA

15% participación: realización de ejercicios de clase basados en los contenidos explicados en cada unidad. Los ejercicios serán tanto de carácter individual como cooperativos, tanto de producción escrita como de producción oral.

35% proyectos: 1er proyecto (preproduction package) 10%, 2º proyecto (online review and podcast) 10%, 3er proyecto (Elevator's pitch and Pecha Kucha) 10%, 4º proyecto (cover letter) 5%. Examen parcial bloques I y II: 10% - Examen parcial bloques III y IV: 10% - Examen final bloques I, II, III y IV: 30%

RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS

Para poder aprobar será necesario obtener al menos un 4 en cada proyecto, un 4 en cada examen parcial y un 5 en el examen final.

PRÁCTICAS OBLIGATORIAS

35% proyectos: 1er proyecto (preproduction package) 10%, 2º proyecto (online review and podcast) 10%, 3er proyecto (Elevator's pitch and Pecha Kucha) 10%, 4º proyecto (cover letter) 5%.

EVALUACIÓN ORDINARIA

15% participación; 35% proyectos; 20% exámenes parciales; 30% examen final.

CONTENIDOS DE LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación extraordinaria consistirá de los siguientes elementos:

1) Pecha Kucha: se trata de una presentación en la que el alumno/a deberá convencer de la viabilidad de un producto, haciendo referencia a los elementos técnicos y discursivos vistos en clase en los IV bloques temáticos. La presentación tendrá una extensión de entre 6-10 min con un mínimo de 6 diapositivas y un máximo de 10. Se penalizará el exceso de texto en la presentación. Leer durante la presentación supondrá suspender la misma. Esta parte supondrá un 30% de la nota final.

2) Cover letter: el alumno/a deberá realizar una carta de presentación/aplicación a una oferta de trabajo dentro de su campo de especialización. Este ejercicio se realizará in situ, con una extensión de entre 300 y 500 palabras, siguiendo los criterios de registro y estilo vistos en clase en el bloque temático III. No hacer uso de un registro formal supondrá suspender el ejercicio. Esta parte supondrá un 30% de la nota final.

3) Preproduction package: el alumno/a deberá hacer entrega en un proyecto basado en una propuesta de producción de un videojuego o película de animación basada en alguno de los siguientes largometrajes: Matrix, Dune, Tron, Dentro del Laberinto. Para aprobar este proyecto el alumno/a deberá hacer uso de todos los conceptos vistos en los bloques temáticos I y II. Esta parte supondrá un 20% de la nota final.

4) Review: el alumno/a deberá visionar un videoclip en el que se haya hecho uso de avatares o diferentes estilos de animación y hacer una crítica formal del mismo, usando el registro y estilo vistos en el bloque temático III, y los conceptos vistos en los bloques temáticos I y II, además deberá indicar qué estilo de los vistos en el bloque IV se ha utilizado en el mismo. Esta parte supondrá un 20% de la nota final.

CÁLCULO DE LA CALIFICACIÓN (EV. EXTRª)

Pecha Kucha (30%)+ Cover letter (30%) + Preproduction package (20%) + Review (20%)= 100%.

4. PREGUNTAS FRECUENTES

EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa en este módulo?

Ejercicios de clase basados en los contenidos, tanto individuales como en grupo. Participación y asistencia. Una práctica trimestral. Examenes parciales con contenidos teórico prácticos basados en todos los contenidos vistos en clase.

¿Qué necesito para aprobar cada evaluación parcial?

Es importante dejar claro si todos los ejercicios computan en la nota parcial, si hay ejercicios obligatorios y otros no y, en ese caso, si no hacerlos limita la nota máxima -por ejemplo, con un cero en participación- o sube nota, si son varios ejercicios, cuánto pondera cada uno en la nota final.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación parcial?

- La práctica "pesa" el 80% de la nota y la actitud el 20%.
- 35% proyectos: 1er proyecto (preproduction package) 10%, 2º proyecto (online review and podcast) 10%, 3er proyecto (Elevator's pitch and Pecha Kucha) 10%, 4º proyecto (cover letter) 5%.
- Examen parcial bloques I y II: 10% - Examen parcial bloques III y IV: 10% - Examen final bloques I, II, III y IV: 30%Una práctica aprobada con cinco exige una nota mínima de 5 en actitud para aprobar la evaluación.

¿Tengo que aprobar cada evaluación parcial para aprobar el módulo/módulo?

Para aprobar el bloque completo de contenidos es necesario obtener al menos un 4 en cada uno de los 2 exámenes parciales y un 4 en cada uno de los 4 proyectos, para que estos puedan hacer media con el examen final, en el cual la nota mínima habrá de ser de un 5.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación ordinaria?

15% participación+ 35% proyectos + 20% exámenes parciales + 30% examen final.

¿Tengo la posibilidad de recuperar una evaluación suspendida?

Si, se puede recuperar. Cuando la nota media de uno de los 4 bloques temáticos sea inferior a 4, se realizará una recuperación del examen parcial junto con los proyectos vistos durante ese bloque.

He suspendido la evaluación ordinaria, ¿qué debo hacer para aprobar en extraordinaria?

La evaluación extraordinaria consistirá de los siguientes elementos:

1) Pecha Kucha: se trata de una presentación en la que el alumno/a deberá convencer de la viabilidad de un producto, haciendo referencia a los elementos técnicos y discursivos vistos en clase en los IV bloques temáticos. La presentación tendrá una extensión de entre 6-10 min con un mínimo de 6 diapositivas y un máximo de 10. Se penalizará el exceso de texto en la presentación. Leer durante la presentación supondrá suspender la misma. Esta parte supondrá un 30% de la nota final.
2) Cover letter: el alumno/a deberá realizar una carta de presentación/aplicación a una oferta de trabajo dentro de su campo de especialización. Este ejercicio se realizará in situ, con una extensión de entre 300 y 500 palabras, siguiendo los criterios de registro y estilo vistos

en clase en el bloque temático III. No hacer uso de un registro formal supondrá suspender el ejercicio. Esta parte supondrá un 30% de la nota final.

3) Preproduction package: el alumno/a deberá hacer entrega en un proyecto basado en una propuesta de producción de un videojuego o película de animación basada en alguno de los siguientes largometrajes: Matrix, Dune, Tron, Dentro del Laberinto. Para aprobar este proyecto el alumno/a deberá hacer uso de todos los conceptos vistos en los bloques temáticos I y II. Esta parte supondrá un 20% de la nota final.
4) Review: el alumno/a deberá visionar un videoclip en el que se haya hecho uso de avatares o diferentes estilos de animación y hacer una crítica formal del mismo, usando el registro y estilo vistos en el bloque temático III, y los conceptos vistos en los bloques temáticos I y II, además deberá indicar qué estilo de los vistos en el bloque IV se ha utilizado en el mismo. Esta parte supondrá un 20% de la nota final.

¿Cómo se calcula la nota de la evaluación extraordinaria?

30% Pecha Kucha + 30% Cover letter+ 20% Preproduction Package + 20% Review.

METODOLOGÍA

¿Qué software/hardware/materiales voy a emplear en clase/casa?

Slack, Discord, Twitter, Youtube, Ms Teams, Drive, Kapwing, Inkscape, Datawrapper, Audacity, Canva, AntwordProfiler, Devianart, Latex Overleaf.

¿Cómo consigo los programas que necesito?

- Aplicaciones de redes sociales gratuitas tanto para móvil como para Laptop y PC: Youtube y Twitter (las cuentas se abrirán con el correo institucional ESTEC, no se admitirá de ninguna otra manera).
- Canva, Deviantart y Latex Overleaf: para estas webs se usará, como en el caso anterior, la cuenta institucional del centro ESTEC, no se admitirá de ninguna otra manera:
- Canva: https://www.canva.com/es_es/
- Devianart: https://www.deviantart.com
- Latex Overleaf: https://es.overleaf.com/
- Audacity, inkscape y antwordprofiler habrán de descargarse:
- Audacity: https://audacity.es/
- Inkscape: https://inkscape.org/es/
- Antwordprofiler: https://www.laurenceanthony.net/software/antwordprofiler
- Datawrapper se puede usar online sin necesidad de descargarlo: https://www.datawrapper.de/

5. RECURSOS DEL MÓDULO

BIBLIOGRAFÍA

- Martin Hewings (2011). Advanced Grammar in Use. Third Edition. Cambridge UP.
- Catherine Winder and Zahra Dowlatabadi (2011). Producing Animation. Second Edition. Focal Press
- J. Dudley Andrew (1976). The Major Film Theories. Oxford University Press
- Wells, Paul (1998). Understanding Animation. Routledge
- Corrigan, Timothy (2011). Short Guide to Writing about Film. Pearson.
- White, Patricia y Corrigan,Timothy (2012). The Film Experience. Bedford/ St. Martin's
- Michael McCarthy and Felicity O'Dell (2001). English Vocabulary in Use: Upper---Intermediate & Advanced. Cambridge UP
- Hewings, Martin (2007). English Pronunciation in Use Advanced. Cambridge UP.
- Sweeney, Simon (2003). English for Business Communication. Cambridge UP.
- Seely, John (2005). Oxford Guide to Effective Writing and Speaking. Oxford: OUP.
- Seely, John (2009). Oxford A-Z of Grammar and Punctuation. Oxford: OUP.
- Swan, Michael (2005). Practical English Usage (3rdedition). Oxford: OUP

WEBGRAFÍA

- Seguridad Social: www.seguridadsocial.es
- Servicio Estatal de Empleo: www.sepe.es
- Servicio Madrileño de Empleo: www.comunidad.madrid/servicios/empleo
- Instituto Nacional de Seguridad y Salud en el Trabajo: www.insst.es
- Europass (en español): https://europa.eu/europass/es

SOFTWARE

- Canva: https://www.canva.com/es_es/
- Devianart: https://www.deviantart.com/
- Latex Overleaf: https://es.overleaf.com/
- Audacity, Inkscape y antwordprofiler habrán de descargarse:
  Audacity: https://audacity.es/
- Inkscape: https://inkscape.org/es/
- Antwordprofiler: https://www.laurenceanthony.net/software/antwordprofiler/
- Datawrapper se puede usar online sin necesidad de descargarlo: https://www.datawrapper.de

HARDWARE

Ordenador personal o Tablet

6. CONSIDERACIONES GENERALES

ASISTENCIA A CLASE

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el profesor tiene potestad para no permitir al alumno –incluso si la ausencia está justificada- que se presente a la convocatoria ordinaria debiendo acudir a la siguiente convocatoria.
- Las ausencias pueden justificarse presentando en recepción -o por email, al jefe de estudios- los documentos pertinentes que deberán consignar la fecha o fechas de la ausencia, el nombre del alumno o alumna y la causa. Se podrán considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección y/o Jefatura de Estudios de ESNE FP.
- Se exigirá puntualidad al comienzo de las clases. Una vez transcurridos 15 minutos de cortesía -a primera hora- o 5 minutos –en las siguientes sesiones del día-, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

- Las entregas de las prácticas se realizarán en el campus virtual, en carpetas compartidas en el drive de ESNE y/o físicamente, según lo requiera el profesor. El alumnado deberá cerciorarse de que la entrega se realiza correctamente –en tiempo y forma- de manera que el descuido, olvido o errores de la entrega supondrán una merma en su calificación.
- La copia de prácticas entre alumnos supone una nota de 0 puntos en la práctica copiada, tanto para el que copia como para el que se deja copiar, sin perjuicio de la sanción correspondiente.
- Alumnos que realicen prácticas en nombre de otro compañero serán sancionados según lo dispuesto en la normativa del centro.
- En el caso de existir duda de una posible copia o plagio supuestamente cometido por un alumno o grupos de alumnos de una práctica, trabajo, examen o cualquier otro instrumento calificable, el docente podrá realizar una prueba adicional con el objetivo de comprobar la autoría del alumno o alumnos.
- Las entregas fuera de plazo sólo serán autorizadas por la Jefatura de Estudios. Si excepcionalmente se aceptase, la máxima calificación a obtener será 7.
- El alumnado no podrá hacer un examen o prueba objetiva fuera de las fechas establecidas para ello. No obstante, si las circunstancias lo permiten y la ausencia se justifica, se tratará de encontrar una fecha alternativa de acuerdo entre profesor y Jefatura de Estudios.
- En los trabajos en grupo la calificación será individual, tomando en cuenta el conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes. Cada integrante del grupo justificará documentalmente el trabajo realizado.
- El profesor tendrá potestad para establecer alguna medida adicional para valorar el buen funcionamiento del grupo. Excepcionalmente, el profesor podrá decidir, previa consulta con Jefatura de Estudios, si se deben realizar prácticas individuales sustitutorias o adicionales.
- A lo largo del curso se propondrá realizar ejercicios para adquirir determinados conocimientos relacionados con el contenido del módulo. El docente determinará la obligatoriedad de la entrega de ejercicios para que el alumno pueda ser calificado en la evaluación y/o convocatoria correspondiente.
- Tras la publicación de las notas en el campus virtual, se abrirá un plazo de revisión. No se realizarán revisiones después de las fechas establecidas por el profesor.