



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Animación 2D digital				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico-técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Medios audiovisuales			
				Semestre: 4			
Elaborada por: Víctor Manuel Moreno Mora				Fecha de elaboración: Febrero, 2013			
Actualizada por: Laura S. Iñigo Dehud				Fecha de revisión y actualización: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT01-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: En esta materia se aprenderán las posibilidades de la animación y de la creación de personajes bidimensionales, que abarcan tanto posibilidades artísticas como comerciales, el alumno así podrá desarrollar proyectos con un amplio conocimiento en los medios de edición, producción y generación de animaciones en 2d.
Propósito: Al término de la materia, el alumno será capaz de: Manejar los fundamentos y las técnicas digitales de la animación 2d; Analizar trabajos realizados con diferentes técnicas; Conocer los procesos de pre-producción, producción y post-producción que implica la programación digital.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Los estudiantes tendrán el conocimiento de los elementos del lenguaje audiovisual de la animación digital 2D que proyectarán en la realización de proyectos profesionales.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG3. Creatividad

CG12. Creación de contenidos digitales

CG13. Seguridad en la red

CG14. Resolución de problemas técnicos

CG17. Interculturalidad

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
1. Introducción a la animación 2D	1.1 Principios de la animación 1.2 Tipos de animación 1.3 Diseño para la animación 1.4 Características de la animación 2D
2. Principios básicos de animación 2D	2.1 Tipos de programas para la creación 2d digital 2.2 Animación cuadro por cuadro 2.3 Animación de la forma 2.4 Interpolación 2.5 Herramientas de la interface 2.6 Planeación de la producción 2.7 Estructura de los guiones para la producción
3. Diseño de personajes, materiales y construcción	3.1 Analizar ejemplos de personajes y set animados que sirvan para orientar la producción 3.2 Diseño de personajes, materiales y construcción 3.3 Creación de personajes 3.4 Experimentación de materiales para la construcción de los personajes 3.5 Acabados para los personajes y escenografías
4. Construcción de elementos para animación 2D	4.1 Tipos de símbolos, gráficos, moví clic 4.2 Guías de movimiento y de forma 4.3 Creación de máscaras y animación interactiva 4.4 Preparación de material gráfico 4.5 Creación de botones de navegación 4.6 Consideraciones para distintos soportes finales
5. Producción y post-producción de la animación 2D	5.1 Planeación de la producción y postproducción 5.2 Conceptos básicos de sonido y control de película 5.3 Manejo del color, forma, segmentos, tipografía 5.4 Preparación de sonido 5.5 Preparación del guión 5.6 Animación de efectos 5.7 Programación del proyecto



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

	5.8 Salida del proyecto final para su montaje 5.9 Entrega final del proyecto película de animación
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	(X)	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	(X)
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Análisis de cortometrajes animados en 2D.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Evaluación de actividades efectuadas con docente	40%
Evaluación de actividades, tareas o trabajos efectuadas fuera de clase	20%
Evaluación Final	40%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Doctores o maestros que haya realizado una tesis en áreas afines al PE. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas o Ilustradores, con experiencia probada en animación 2D.

REFERENCIAS

Básicas:

De Vega, Ana (2017) *Animación de elementos 2D y 3D*. Alfaomega, Altaria Editorial. España.
 Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation*. Watson-Guption Publications. New York.
 Iñigo, L y Makhlof, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México.
 Maestri, George (2002) *Creación digital de personajes animados*. Anaya Multimedia. España.
 Simon, Mark (2003) *Producción independiente de animación 2D*. Escuela de cine y video de Andoain, S.L. España
 White, Tony. (1998) *The animator's workbook*. Watson-Guption Publications. New York.
 Williams, Richard. (2009) *The Animators Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.
 Wong W. y Wong B. (2004), *Diseño Gráfico Digital*, Paidós, Barcelona.

Complementarias:

Web:

Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.