



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 tradicional				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico-técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios audiovisuales Semestre: 3			
Elaborada por: Comisión Curricular				Fecha de elaboración: Febrero, 2013			
Actualizada por: Dra. 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:
TT05-5	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 los distintos procesos necesarios para realizar animación tradicional. Se comprenderán aspectos relacionados con el manejo del guión, visualización, <i>storyboard</i> , elaboración de escenarios y personajes, carpeta de preproducción, entre otros.
Propósito: Que el estudiante comprenda elementos básicos de la animación tradicional y sea capaz de hacer un proyecto propio.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.
CB3. Aprendizaje estratégico.
CB4. Razonamiento lógico-matemático.
CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG4. Trabajo colaborativo.

CG9. Relación con otros/as.

CG17. Interculturalidad.

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL 4. Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral.

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.

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. Metodología de proyectos animación	1.1 Tema 1.2 Justificación 1.3 Objetivos 1.4 Técnica 1.5 Público al que va dirigido
2. Historia de la Animación	2.1 Inicios del cine 2.2 Inicios de la Animación 2.3 Pioneros de la Animación
3. Técnicas de Animación	3.1 Animación Tradicional 3.1.1 Pixilación 3.1.2 Rotoscopia 3.1.3 Dibujo animado 3.1.4 Volumen 3.1.5 Arcilla, plastilina 3.1.6 Recortes 3.2 Animación Digital
4. Guión	4.1 Qué es el guión 4.2 Tema y sinopsis 4.3 Género 4.4 Estructura del relato 4.5 Guión literario 4.6 Guión técnico
5. Visualización	5.1 Características básicas de la estructura de la Visualización. 5.2 Características básicas del formato de la Visualización.
6. StoryBoard	6.1 Características básicas de la estructura del StoryBoard 6.2 Características básicas del formato del StoryBoard. 6.3 Planos, movimientos de cámara y transiciones.
7. Puesta en escena	7.1 Escenarios y decorados 7.2 Vestuario y maquillaje 7.3 Expresión y movimiento de los personajes 7.4 Iluminación
8. Personajes y Escenarios	8.1 Personajes 8.2 Escenarios
9. Sonido	9.1 Conceptos generales 9.2 Sonido en preproducción, producción y postproducción. 9.3 Elementos del sonido en una producción.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

10. Edición o Montaje	10.1 Tipos de edición 10.2 Unión de escenas o transiciones. 10.3 Continuidad. 10.4 Sonido.
11. Animatic	11.1 Para qué sirve un Animatic 11.2 Características de un Animatic
12. Plan de Producción	12.1 Tema y objetivos 12.2 Recursos humanos 12.3 Recursos materiales 12.4 Presupuesto 12.5 Difusión
13. Carpeta Final de Proyecto de Animación	13.1 Características de una Carpeta de Proyecto Animación Entrega de Carpeta Final.

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	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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 con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
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.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Asistencia, puntualidad y participación en clase.	
Actividades independientes (cuadros de análisis; entrega de ejercicios: guión, <i>storyboard</i> , diseño de personajes, <i>animatic</i> , entre otros, de cada sesión).	70%
Entrega de Carpeta Final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

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

REFERENCIAS

Básicas:

Bluths Don. (2004) *The art of storyboard*. by Don Bluths Films.
Hart Chistoper. (1997) *How to draw animation*. Watson-Guptill Publications. New York.
Iñigo, L y Makhlof, A. (2020) *Animación. Manual de conceptos básicos*. UAEM
Selby, Andrew. (2009) *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona.
White, Tony. (1998) *The animator's workbook*. Watson-Guptill Publications. New York.
Williams, Richard. (2009) *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber. London- New York.

Complementarias:

Web:

Aprender a dibujar caricaturas. Distintos tipos de rostros 1. (2016, mayo 24).
Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TgsBlrhUDSU>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Crea tu comic-*Dibujar fondos para tus comics* (2020)

Recuperado de: <https://sites.google.com/view/creatucomic/dibujo-comic/dibujar-fondos-para-tu-comics?authuser=0>

Secretaría de Educación de Antioquia (2015, noviembre 11). *Técnicas de animación: pixilación*

Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=zIKIB7o_7t4

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.