



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño.		Nombre de la unidad de aprendizaje: Animación tradicional					
Programa elaborado por: Comisión curricular.		Fecha de elaboración: Agosto 2014			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 3		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Artes, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Nivel medio superior		UA antecedente recomendada: N/A			UA consecuente recomendada: Animación 2D digital		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta materia se aprenderán los distintos procedimientos que comprende la animación tradicional. Se aprenderán aspectos relacionados con el manejo del espacio y tiempo, ritmo, expresión, contrastes, valores, armonía y espacio fílmico.							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante comprenda elementos básicos de la animación tradicional. Que el estudiante sea capaz de hacer un proyecto propio.							
Competencias profesionales Comprensión de conceptos básico de la animación tradicional Apropiación de conceptos básicos		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes tendrán el conocimiento de los elementos del lenguaje audiovisual de la animación que proyectarán en realización complejas.					

de la animación tradicional Manejo de elementos de la animación tradicional			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
El alumnos conocerá y manejará los elementos de la animación tradicional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Qué es animación 2. Formatos de la animación 3. Espacio y tiempo en la animación 4. Estilos de animación 5. Primeros fundamentos 		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1			
Conceptos y elementos básicos de la animación tradicional			
Propósito de la Unidad de Competencia		Que el alumno comprenda y se apropie de los conceptos y elementos de la animación tradicional	
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Conceptos y elementos básicos de la animación tradicional	Habilidad para la aplicación de los diferentes elementos de la animación tradicional Habilidad para el manejo de los conceptos de la animación tradicional	Respeto Curiosidad Argumentación Interés académico Proactividad Disciplina Creatividad
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Documentación relacionada a la materia		4 horas/semana/mes	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)

Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo			
Perfil del docente:			
Doctores o maestros que haya realizado una tesis en áreas afines al PE. Artista visual con experiencia en animación y medios. Cineastas. Ilustradores con experiencia probada en animación.			
REFERENCIAS			
Básicas		Complementarias	
Hallas, John, <i>The contemporary Animator</i> , Focal Press, Londres, 1990			
Kelly, Doug, <i>Character animation in depth</i> , Coriolis, Arizona, 1998			