



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

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

<b>Unidad Académica:</b> Facultad de Diseño							
<b>Programa Educativo:</b> Licenciatura en Diseño.		<b>Nombre de la unidad de aprendizaje:</b> Animación 2D digital					
<b>Programa elaborado por</b> Mtro. Víctor Manuel Moreno Mora		<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2014			<b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>		
<b>Ciclo de Formación:</b> Profesional					<b>Semestre:</b> 5		
<b>Clave:</b>	<b>HT:</b>	<b>HP:</b>	<b>TH:</b>	<b>Créditos:</b>	<b>Tipo de unidad de aprendizaje:</b>	<b>Modalidad del curso:</b>	<b>Modalidad Educativa</b>
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctico	Escolarizada presencial
<b>Programas educativos en los que se imparte:</b> UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Artes, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
<b>Prerrequisitos:</b> Cultura general del nivel medio superior.		<b>UA antecedente recomendada:</b> Animación tradicional			<b>UA consecuente recomendada:</b>		
<b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b> 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.							
<b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> 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.							

Aplicar interactividad en sus proyectos y generar animaciones en diversos soportes virtuales.

Utilizar algunos software de animación y video para la edición de la animación

### **Competencias profesionales**

El alumno desarrollara:

Habilidades para el manejo y aplicaciones para la realización de animaciones 2d

La comprensión para el manejo de las interactividades en las películas animadas.

Las capacidades para la realización de proyectos digitales bidimensionales.

La capacidad de realizar proyectos asistidos por software de animación y video.

Animaciones frame por frame, con interactividad y programación básica.

El análisis y la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos en la pre-producción, producción y post-producción.

La habilidad para la preparación de animación y su inserción en materiales cinematográficos.

La capacidad de observación para la descomposición de los planos bidimensionales y sus capas en el manejo digital.

La capacidad de traducción de los movimientos naturales a planos de imagen bidimensional.

El análisis y descripción de los elementos formales que intervienen en una animación.

La realización y producción de un corto animado, utilizando la edición de audio y video.

### **Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso**

Hacer uso de esta metodología para planeación y desarrollo de proyectos 2D desde la investigación hasta el desarrollo. Los alumnos crearan proyectos animados, que abordan todas las posibilidades técnicas que se puedan lograr en estos programas. Además, el alumno aprenderá a utilizar herramientas técnicas con las que creará animaciones originales.

El alumno sabrá las diferentes maneras de hacer animación cuadro por cuadro, interpolaciones. En este taller los alumnos analizarán trabajos realizados con diferentes técnicas que utilicen objetos tridimensionales y bidimensionales para desarrollar proyectos explorando estas técnicas.

Los alumnos utilizarán nuevos materiales y formas de narración de manera individual o por equipos, para las animaciones finales.

<b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>	
<b>Contenidos</b>	<b>Secuencia temática</b>
<p>El alumnos conocerá y manejará los elementos de la animación 2D digital</p>	<p><b>INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Principios de la animación</li> <li>2. Tipos de animación.</li> <li>3. Diseño para la animación.</li> <li>4. Características de la animación 2D</li> </ol> <p><b>PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN 2D</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipos de programas para la creación 2d digital.</li> <li>2. Animación frame por frame.</li> <li>3. Animación de la forma</li> <li>4. Interpolación</li> <li>5. Herramientas de la interfase.</li> <li>6. Planeación de la producción.</li> <li>7. Estructuras de los guiones para la producción.</li> </ol> <p><b>DISEÑO DE PERSONAJES, MATERIALES Y CONSTRUCCIÓN.</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizar ejemplos de personajes y set animados que sirvan para orientar la producción</li> <li>2. Diseño de personajes, materiales y construcción</li> <li>3. Creación de personajes.</li> <li>4. Experimentación de materiales para la construcción de los personajes</li> <li>5. Acabados para los personajes y escenografías.</li> </ol> <p><b>CONSTRUCCION ELEMENTOS PARA ANIMACIÓN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tipos de símbolos, gráficos, moví clic.</li> <li>2. Guías de movimiento y de forma.</li> <li>3. Creación de mascaras y animación interactiva.</li> <li>4. Preparación de material gráfico.</li> <li>5. Creación de botones de navegación.</li> <li>6. Consideraciones para distintos soportes finales.</li> </ol> <p><b>PRODUCCION Y POSTPRODUCCION DE LA ANIMACIÓN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Planeación de la producción y postproducción</li> </ol>

	2. Conceptos básicos de sonido y control de película 3. Manejo del color, forma, segmentos, tipografía. 4. Preparación de sonido 5. Preparación del guión 6. Animación de efectos. 7. Programación del proyecto. 8. Salida del proyecto final para su montaje 9. Entrega final del proyecto película de animación		
<b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>			
<b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b>			
Conceptos y elementos básicos de la animación tradicional			
<b>Propósito de la Unidad de Competencia</b>	Que el alumno comprenda y se apropie de los conceptos y elementos de la animación tradicional		
<b>Elementos de competencia</b>	<b>Conocimientos</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Actitudes y valores</b>
	Conceptos y elementos básicos de la animación 2D digital	Habilidad para la aplicación de los diferentes elementos de la animación 2D digital Habilidad para el manejo de los conceptos de la animación 2D digital	Respeto Curiosidad Argumentación Interés académico Proactividad Disciplina Creatividad
<b>Recursos Didácticos requeridos</b>		<b>Tiempo Destinado</b>	
Documentación relacionada a la materia Computadoras Software especializado		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, <b>TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64 horas</b>	
<b>Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)</b>			
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:	
<b>Técnica de Enseñanza sugerida</b>	<b>Marque la técnica empleada (X)</b>
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)]:	
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	
Evaluación final.	40%
Evaluación de actividades efectuadas en sesiones con instructor.	40%
Evaluación de actividades, tareas y trabajos efectuados fuera de clase.	20%
Se considerará la asistencia y la participación en el grupo	
Con base en el contenido del curso y en los objetivos planteados, el instructor determinará los instrumentos a emplear para la valoración de cada una de las categorías mencionadas.	
Los alumnos realizarán ejercicios prácticos según el tema revisado en cada clase y entregarán un proyecto final de manera individual o por equipo.	
<b>Perfil del docente:</b>	
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.	
<b>REFERENCIAS</b>	
<b>Básicas</b>	<b>Complementarias</b>
Küppers Harald (DR 2003-2004), "Teoría del color", (traducción de Alfonso Claros Uzqueda), [Online], IPSI, Alemania. Disponible en:	Penela José Ramón (director de contenidos), (s/f), "Trabajando con tipos. Tecnología", [Online], Unos Tipos Duros, Barcelona. Disponible en:

<http://www.ipsi.fraunhofer.de/Kueppersfarbe/es/impressum.html>.

Roger Pring, (2001), *www.color. 300 usos del color para sitios web*, GG México, Serie Alastair Campbell, México, p. 192  
Royo Javier, (2004), *Diseño Digital*, Paidós, Barcelona, p. 213

<http://www.unostiposduros.com/paginas/traba3e.html>.