



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1402078	ANIMACION BASICA		TIPO	OPT.
H. TEOR. 1.5	SERIACION		TRIM. VIII	
H. PRAC. 3.0	1402042 Y 256 CREDITOS			

OBJETIVO(S) :

OBJETIVO GENERAL:

Al terminar la UEA el alumno será capaz de:

Ubicar la función del diseñador gráfico en la planeación, creación y desarrollo de animaciones.

OBJETIVOS PARCIALES:

Al terminar la UEA el alumno será capaz de:

- Conocer de manera general la historia de la animación.
- Identificar diferentes técnicas de animación.
- Aplicar los principios básicos de la animación.
- Elaborar un guion para poder producir un proyecto de animación.
- Animar de forma sencilla a un personaje de su creación.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Historia y evolución de la Animación.
2. Técnicas básicas de animación tradicional bi y tridimensional.
3. Principios básicos de la animación.
4. Guiones de producción.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición por parte del profesor con demostración práctica.
- Presentaciones de muestra y apoyos audiovisuales.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1402078

ANIMACION BASICA

- Investigación temática.
- Ejercicios en el taller de animación.
- Visitas a sitios de interés para el curso.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Realización de ejercicios prácticos.
- Realización del proyecto final o examen.
- Entrega del trabajo en tiempo y forma.
- Investigación.
- Pulcritud en la realización del trabajo.
- Correcta ejecución de los movimientos animados.
- Que la animación cumpla con los principios básicos de la animación.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- Reporte de investigación, ejercicios, proyecto o examen.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Laybourne, K. (1998) The animation Book: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New York: Three Rivers Press.
2. Patmore, Chris (2004) Curso completo de animación: los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa. Barcelona, Acanto.
3. Purves, Barry (2011) Stop-motion. Barcelona, Naturart - Blume.
4. Solomon, Charles. (1994) The history of animation. USA: Wing Book.
5. Wells, Paul (2009) Fundamentos de la animación. Barcelona, Parramón.
6. Whitaker, H. y Halas, J. (2007) Timing for animation. Oxford: Focal Press.
7. White, Tony (2006) Animation from pencils to pixels: classical techniques for digital animators. Oxford; Burlington, MA, Focal Press.
8. Williams, R. (2001) The animator's survival kit. Londres : Faber and Faber.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO