



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISENO	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.
H.PRAC.	3.0	1402042 Y 256 CREDITOS		VII-IX

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

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

Objetivos Parciales:

Al finalizar 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 guión 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.
- Investigación temática.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 480

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	2/ 2
CLAVE	1402078	ANIMACION BASICA

- 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 ACADÉMICO
EN SU SESIÓN NUM. 480

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO