ACADEMIA DE MULTIMEDIA						
I	NOMBRE DE LA MATERIA	Seminario de animación V				
	TIPO DE ASIGNATURA	Curso-Taller			CLAVE	PR134
II	CARRERA	Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica (DCG)				
	ÁREA DE FORMACIÓN	Optativa abierta				
III	PRERREQUISITOS	Ninguno				
IV	CARGA GLOBAL TOTAL	80 hrs	TEORÍA	40 hrs	PRÁCTICA	40 hrs
V	VALOR EN CRÉDITOS	7 Créditos				
	FECHA DE CREACIÓN	Mayo de 2001				
	FECHA DE MODIFICACIÓN	Junio de 2015				
	FECHA DE EVALUACIÓN	Junio de 2015				

VI. COMPETENCIA GENERAL

El estudiante analiza la composición y los elementos que integran los distintos tipos de animación e identifica los métodos para su elaboración, para finalmente realizar un proyecto audiovisual final donde plasma los conocimientos técnicos y prácticos a lo largo del curso.

COMPETENCIAS PARTICULARES:

1) El alumno conoce los principales elementos para poder llevar a cabo un proyecto audiovisual compuesto por animación mismos que permitirán desarrollar habilidades para su dirección e implementación.
2) El alumno plasma sus conocimientos e ideas en prácticas llevada a cabo a lo largo del semestre.
3) Realiza investigación sobre los temas en competencia y a su vez conocerá los criterios que demandan las empresas para que así pueda el alumno solventar la necesidad de la misma.

VII. CONTENIDO TEMÁTICO

Presentación del Curso:

Este curso está distribuido en cinco Unidades; en la Primera Unidad se tocarán los temas básicos y principales sobre los conceptos de animación, así como, antecedentes, elementos y etapas de los proyectos audiovisuales basados en animación. En la Segunda Unidad se analizarán los tipos de animación tradicional, aplicaciones y técnicas. En la Tercera Unidad se estudiará el proceso de pre-producción de la animación así como el desarrollo de personajes.

En la Cuarta Unidad, se elaborará a través del software de Illustrator, Photoshop y After Effects todo el proceso de creación de la animación. En Quinta Unidad se hará el montaje final con el software de Adobe Premiere para la exportación y publicación de proyectos animados, así como la sonorización y montaje de audio final.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Centro Universitario de la Costa Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN

Competencia: El estudiante identifica los principales elementos y características de los proyectos audiovisuales.

Contenido Temático:

1.1.- Antecedentes
1.2.- Conceptos básicos de animación
1.3.- Elementos de una animación
1.4.- Principios de la Animación
1.5.- Flujo de trabajo para la Animación

UNIDAD 2. TIPOS DE ANIMACIÓN

Competencia: el alumno conoce e identifica las características y tipos de animación existentes para su futuro análisis y a su vez, realización.

Contenido Temático:

2.1.- Cartoons
2.2. – Stop Motion
2.3.- Go Motion
2.4.- CutOut Animation
2.5.- Cel Animation
2.6.- Rotoscopy
2.7.- Pixilation

UNIDAD 3. PREPRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

Competencia: el alumno conoce y elabora guiones, storyboard y perfil de personajes para la creación de un proyecto de animación.

Contenido Temático:

3.1.- Guion literario y técnico para animación
3.2.- Creación y Desarrollo de Personajes
3.3.- Perfil de personajes

UNIDAD 4. PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

Competencia: el alumno elabora los personajes y la animación con el uso del Software de Photoshop, Illustrator y After Effects

Contenido temático

4.1.- Ilustración de Personajes con Illustrator
4.2.- Creación de Escenarios con Photoshop
4.3.- Montaje, composición y animación con After Effects

Aprobado 2015B
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

UNIDAD 5. SOFTWARE PARA POST PRODUCCIÓN

Competencia: el alumno maneja el software de Adobe Premiere como herramientas para el montaje y publicación de la animación.

Contenido Temático:

5.1.- Montaje de clips de animación en Adobe Premiere
5.2.- Sonorización y montaje de Audio en Adobe Premiere
5.2.- Exportación y Publicación del producto animado

VIII. MODALIDAD DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Las modalidades aprobadas para la impartición de este curso son:

a) **Presencial: 100% presencial**: Las actividades de enseñanza y aprendizaje se llevan a cabo en una aula o laboratorio.

Este programa se basa en cuatro tipos de métodos de enseñanza aprendizaje, mismos que se detallan a continuación.

a) **Analítico:** Método de investigación que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos, el alumno realizará análisis completos de todos y cada uno de los temas que integran este curso, así mismo, los conocerá específicamente.

b) **Explicativo-Ilustrativo:** Permite descartar y explorar los factores variables que intervienen en el fenómeno que nos proponemos a investigar, el alumno se apropiará de conocimientos elaborados desde el punto de vista educativo, se realizarán explicaciones ilustradas e interactivas para que el alumno pueda percibir la información enviada.

c) **Reflexivo o de Investigación:** El alumno alcanzará conocimientos subjetivamente nuevos, como resultado de la actividad creadora. La reflexión sobre la información investigada, creará nuevos conceptos en el estudiante, mismo que los utilizará como un medio de aprendizaje personal.

d) **Método Heurístico:** Consiste en que el profesor incite al alumno a comprender antes de fijar, el alumno recibirá la ayuda suficiente con la que logrará las justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que le servirán para lograr objetivos que demande.

Así mismo, se aplicaran las siguientes técnicas de aprendizaje:

a) Dinámicas de integración de equipos
b) Dinámicas de evaluación de productos
c) Exposiciones y análisis de contenidos temáticos.
d) Trabajo en equipo e individual
e) Lectura Comentada, Estudio de Casos y Lluvia de Ideas

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

El curso contendrá 5 unidades de aprendizaje, mismas que contendrán su respectiva evaluación y actividades correspondientes, al final del curso se evaluara de manera general con un proyecto final, en el cual el alumno proyectara todo lo revisado a lo largo del curso.

Los recursos didácticos que utilizara el curso para su óptima impartición son:

a) Laboratorio de computadoras con capacidad para 40 estudiantes
b) Software especializado para desarrollo de animación Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects..
c) Ejercicios teórico – prácticos.
d) Cámara fotográfica digital.
a) Aula de clases con capacidad para 40 alumnos.
b) Pintarrón normal, plumones para pintaron, borrador.
c) Laptop y un cañón proyector o televisión.
d) Cables de audio y video para conexión de laptop y televisión
e) Uso de medios de comunicación electrónica.

El curso exige la participación de sus estudiantes en actividades extracurriculares como son la participación en conferencias, y talleres de índole cultural, deportiva, social y educativa relacionado con su campo de formación.

IX. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Williams Richard. (2009). *Kit de supervivencia del animador*. Ed. Faber & Faber.
Woodcock Vincent. (2007). *Cómo crear personajes de Animación.* Editorial Norma
Webster Chris (2009). *Técnicas de Animación* (1era. Edición). Editorial Anaya Multimedia.
Adobe Press (2012) After Effects CS6 (1ª Edición). Anaya Multimedia, España
Adobe Press (2012) Adobe Premiere CS6 (1ª Edición). Anaya Multimedia, España
Chion, M. (1998) *La audiovisión.* Paidós. España

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Manuel Rodríguez Bermúdez. (2007). *Animación, Una perspectiva desde México.* (1era. Edición). CUEC.

X. CONOCIMIENTOS, APTITUDES, ACTITUDES, VALORES, CAPACIDADES Y HABILIDADES QUE EL ALUMNO DEBE ADQUIRIR

Aptitud: Obtendrá el alumno la capacidad de identificar y definir los elementos, técnicas y pasos para producción de proyectos de animación.

Actitud: El alumno tendrá su enfoque e interés en la producción de proyectos, mismos que se lograran con la actitud positiva del alumno hacia el contenido expresado en el programa de la asignatura.

Valores: Al finalizar el curso, el alumno podrá proyectar los conocimientos obtenidos a lo largo del curso, mismos que le permitirán relacionarse con el medio.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Conocimiento: En este curso se pondrá a prueba las aptitudes y conocimientos que se han ido desarrollando a lo largo de este, mismos que, serán proyectados en un la elaboración de un trabajo audiovisual.

Capacidades: El alumno tendrá la capacidad de elaborar proyectos audiovisuales, desde la pre producción hasta la proyección del mismo, podrá identificar los componentes de la animación y a su vez lograr el análisis de esta.

Objetivos Éticos y Sociales:

a) Trabajar en equipo. (Organización, liderazgo, responsabilidad y puntualidad)
b) Resolver problemáticas individualmente (Honestidad)
c) Motivación individual (Autoestima)
d) Crear críticas constructivas (Respeto)
e) Valorar el trabajo en equipo (Integración en equipo)

Competencias transversales: la presente asignatura tiene como base la competencia transversal de tipo sistémica, ya que el alumno deberá lograr su adaptación a nuevas situaciones utilizando su creatividad y liderazgo, preocupado por la calidad de los productos oferentes, gestionando sus propios proyectos con la finalidad de lograr un éxito profesional y personal frente a temas ambientales, sociales y culturales.

XI. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Crear producciones audiovisuales basadas en animacion y efectos especiales. Esto faculta al alumno en aplicar a empresas como productoras de animación desarrollando los trabajos de animador junior y animador senior, en productores de cine trabajando en el departamento de Efectos especiales como artista VFX, en cadenas de television siendo los encargados de creacion de cortinillas y grafismo audiovisual en el departamento de edición, en agencias de publicidad y mercadotecnia creando spot publicitarios como animadores y en Agencias web creando Animacion para la web como animadores Web.

El proyecto final y las tareas permitiran al alumno demostrar sus competencias en animación y efectos especiales logrando incorporarlos a su portafolio personal para posteriormente si el alumno desarrolla un perfil audiovisual poder aplicar a los trabajos antes mencionados.

XII. EVALUACIÓN

La evaluación del curso se realizara con fundamento en el Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara.

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta

1) **ASPECTOS A EVALUAR (Criterios de evaluación)**

a) **Participación**: en este criterio se incorporan las participaciones individuales y por equipo, las asistencia a las sesiones presénciales, la puntualidad en la entrega de los actividades de aprendizaje, así como la disposición y responsabilidad para el aprendizaje del curso.

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

b) **Trabajos de aprendizaje**: a este rubro pertenecen la recepción, revisión y evaluación de los trabajos y actividades de aprendizaje que se desarrollaran en el curso, tales como las act. Preliminares, las de contenidos, las integradores, la participación en foros temáticos y la entrega de los productos finales.

c) **Productos de aprendizaje**: aquí se manejaran las evaluación periódicas, para las cuales se propone 1 evaluación por cada unidad de aprendizaje (en total 5 del curso), contabilizando también el resultado del producto final del curso

2) MEDIOS DE EVALUACIÓN

a) La comunicación didáctica: Interacción profesor-alumno, la observación sistémica y escucha, preguntas individual, a toda la clase en general, para contestar en grupos, y para iniciar un diálogo

b) Actividades y ejercicios
- Actividad normal del aula; Revisión continúa de trabajos y Seguimiento del trabajo en grupos; Comprobar el grado de avance de las competencias y chequeo periódico de logros y dificultades

c) Trabajos de los alumnos; Evaluado por el profesor, por otros alumnos, por su grupo de trabajo, autoevaluado, en común por profesor, otros alumnos y él mismo. Consisten en la creación de producciones multimedia para internet como Mensajes visuales y proyectos gráficos

3) MOMENTOS DE EVALUACIÓN

a) **Pre-evaluación (antes)**: Los instrumentos que la caracterizan se concentran en el evaluado, a fin de mostrar una radiografía o mapa de los rasgos distintivos de un individuo o de un grupo curso.

b) **Evaluación en proceso (durante):** mecanismo de interacción y diálogo docente-estudiante, consiste en evaluar las los logros y avances de los estudiantes. Su función, por tanto, es que docentes y estudiantes estén conscientes de sus logros y necesidades, aciertos y errores. Los instrumentos son ejercicios prácticos, informes.

c) **Post-evaluación (después):** constituye el cierre del proceso. Su función es verificar / certificar que los conocimientos y competencias correspondan a los criterios y metodología acordado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje del curso, ya que certifica la adquisición de determinados objetivos que ya han sido obtenidos.

4) PORCENTAJE DE CADA UNO DE LOS CRITERIOS

TIPO	DESCRIPCIÓN	VALOR %	COMENTARIOS
ACTIVIDADES	Instrumento de evaluación para valorar los conocimientos globales de la material (Proyecto Final Audiovisual).	40%	Individual con un valor total 40 puntos máximo. Presentación.....10 puntos Dominio del software 10 puntos Contenido.....20 puntos

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

	Se realizara un proyecto de motion graphics ya sea spot publicitario, infografia institucional o algun otro proyecto de animacion que este vinculado a una empresa de cualquier indole. Serán realizados por equipos de 4 personas		En dado caso que el proyecto no sea vinculado a una empresa el valor sera de un total de 30 puntos maximo.
HABILIDADES Y DESTREZAS	Prácticas. Serán realizados de manera individual.	30%	Individual con un valor total 30 puntos máximo. Presentación.....5 puntos Dominio del software.10 puntos Contenido.....15 puntos
	Tareas	20%	Individual con un valor total 20 puntos máximo. Ortografía .....5 puntos Presentación.....5 puntos Dominio del tema.5 puntos Contenido.....5 puntos
ACTITUDES	Asistencia e interés	10%	Participación activa y colaborativa en actividades de la clase.
TOTAL		100%	

XIII. TIPO DE PRÁCTICAS

Las prácticas que el curso exige son:

a) practicas sobre las unidades que anteriormente se mencionaron.
b) elaboración de un producto final, donde se medirá el conocimiento adquirido a lo largo del curso.
c) participación de los estudiantes en actividades de investigación sobre los temas de las Unidades que conforman esta asignatura.

XIV. MAESTROS QUE IMPARTEN LA MATERIA

MTRO. JESÚS CUAHUTÉMOC AGUIRRE CURIEL (2512386)
E-mail: jesuscuahutemoc@gmail.com

Profesor con grado de Maestría en Postproducción Digital, Egresado de la Universidad Politécnica de Valencia e Ingeniería en Comunicación Multimedia. Egresado de la Universidad de Guadalajara con experiencia en el área de animación, producción audiovisual y diseño multimedia. Ganador del concurso internacional Imagine Cup 2005 en la categoría de Shortfilm. Conocimientos en manejo de grupo, pedagogía y comunicación interpersonal. Uso de equipo tecnológico y software especializado para producción audiovisual, animación y multimedia

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA Centro Universitario de la Costa Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

XV. PROFESORES PARTICIPANTES

CREACIÓN DEL CURSO:
MODIFICACIÓN DEL CURSO: Mtro. Jesús Cuauhtémoc Aguirre Curiel
EVALUACIÓN DEL CURSO: Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Ing. Eduardo Robles Marcocchio

Vo. Bo.

Mtro. Oscar Solis Rodríguez
Presidente de la Academia de Multimedia

Dr. Aurelio Enrique López Barrón
Jefe del Depto. de Ciencias y Tecnologías de la Información y Comunicación

Dr. Jorge Ignacio Chavoya Gama
Director de la División de Ingenierías

UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
Centro Universitario de la Costa
Campus Puerto Vallarta
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS Y TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION

Aprobado 2013B