



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 tradicional   |            |                  |  |                             |                            |
| <b>Programa elaborado por:</b> Comisión curricular   |            | <b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 2014   |            |                  | <b>Fecha de revisión y/o actualización:</b>                |                             |                            |
| <b>Ciclo de Formación:</b> Básico  |            |  |            |                  | <b>Semestre:</b> 3ro                                       |                             |                            |
| <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><br>Cultura general del nivel medio superior   |            | <b>UA antecedente recomendada:</b><br>N/A  |            |                  | <b>UA consecuente recomendada:</b><br>Animación 2D digital |                             |                            |
| <b>Presentación de la unidad de aprendizaje:</b><br>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. |            |  |            |                  |  |                             |                            |
| <b>Propósito de la unidad de aprendizaje:</b> Que el estudiante comprenda elementos básicos de la animación tradicional. Que el estudiante sea capaz de hacer un proyecto propio.  |            |  |            |                  |  |                             |                            |
| <b>Competencias profesionales</b><br>Comprensión de conceptos básico de la animación tradicional   |            | <b>Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso</b><br>Los estudiantes tendrán el conocimiento de los elementos del lenguaje audiovisual de la animación que proyectarán en realización complejas. |            |                  |  |                             |                            |

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| Apropiación de conceptos básicos de la animación tradicional<br>Manejo de elementos de la animación tradicional |   |   |  |
| <b>ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE</b>   |   |   |  |
| <b>Contenidos</b>   | <b>Secuencia temática</b>   |   |  |
| El alumno conocerá y manejará los elementos de la animación tradicional   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Qué es animación</li> <li>2. Formatos de la animación</li> <li>3. Espacio y tiempo en la animación</li> <li>4. Estilos de animación</li> <li>5. Primeros fundamentos</li> </ol> |   |  |
| <b>DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA</b>   |   |   |  |
| <b>Nombre de la Unidad de Competencia 1</b><br>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 tradicional   | Habilidad para la aplicación de los diferentes elementos de la animación tradicional<br>Habilidad para el manejo de los conceptos de la animación tradicional | Respeto<br>Curiosidad<br>Argumentación<br>Interés académico<br>Proactividad<br>Disciplina<br>Creatividad |
| <b>Recursos Didácticos requeridos</b>   |   | <b>Tiempo Destinado</b>   |  |
| Documentación relacionada a la materia  |   | 4 horas/semana/mes  |  |
| <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>  |     |   |       |
| Evaluaciones parciales por unidad será el 60%   |     |   |       |
| Evaluación de proyecto final 40%  |     |   |       |
| Se considerará la asistencia y la participación en el grupo   |     |   |       |
| <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>  |       |
| Wells, Paul, and Melissa Arcos Percy. <i>Fundamentos de la Animación</i> . Barcelona: Parramón, 2007<br>Kelly, Doug, <i>Character animation in depth</i> , Coriolis, Arizona, 1998<br>Selby, Andrew. <i>La animación</i> . Barcelona: Blume 2013. |     | Hallas, John, <i>The contemporary Animator</i> , Focal Press, Londres, 1990 |       |

