



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
450049	ANIMACION DIGITAL		TIPO	OPT.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	
H.PRAC. 2.0			VIII al XII	
		168 CREDITOS Y AUTORIZACION		

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Combinar los principios y técnicas básicas de animación digital bidimensional y tridimensional en la elaboración de insumos audiovisuales.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Desarrollar proyectos empleando aplicaciones computacionales para la animación.
2. Identificar la función del diseñador en la planeación, creación y desarrollo de animaciones digitales.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Conceptos fundamentales de animación digital: keyframe e interpolación.
2. Técnicas de creación de animación digital bidimensional (2D) y tridimensional (3D).
3. Técnicas y equipo para la creación y/o captura.
4. Preproducción, producción y posproducción.
5. La animación como producto independiente (cortometraje, largometraje.).
6. La animación como insumo para una producción audiovisual (anuncio, programa, multimedia.).
7. Elaboración de un proyecto de animación digital.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450049

ANIMACION DIGITAL

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte del profesor y los alumnos.
- Investigación documental por parte de los alumnos.
- Discusiones grupales.
- Realización de ejercicios prácticos por parte de los alumnos.
- Formulación y realización de un proyecto de diseño.
- Asesorías del profesor en el proyecto de diseño.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Reportes escritos de lecturas y trabajos realizados.
- Ejercicios individuales o en equipo.
- Participación en las discusiones.
- Entrega de ejercicios prácticos.
- Evaluación terminal de proyecto de diseño.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Gauthier J. M., (2005), Diseño animado interactivo en 3D, Anaya Multimedia, Madrid.
2. Maestri G., (2000), Creación digital de personajes animados, Anaya Multimedia, Madrid.
3. Parent R., (2002), Computer animation: Algorithms and techniques, Morgan Kaufmann, Burlington.
4. Pocock L. y Rosebush R., (2000), The computer animator's technical handbook, Morgan Kaufmann, Burlington.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450049

ANIMACION DIGITAL

5. Williams R., (2001), The animator's survival kit: A manual of methods, principles, and formulas for classical, computer, games, stop motion, and internet animators, Faber and Faber, Londres.

Manuales de uso de programas de cómputo relevantes al tema.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO