



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial**

Programa

Animación Bidimensional

Clave	Semestre 4º	Créditos 4	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Artes Visuales/Diseño/Medios Digitales	
			Etapa	Básica	
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()			Tipo	T () P () T/P (X)
Carácter	Obligatorio (X) Optativo ()		Horas		
	Obligatorio E () Optativo E ()				
			Semana	Semestre	
			Teóricas	1	Teóricas 16
			Prácticas	2	Prácticas 32
			Total	3	Total 48

Seriación

Obligatoria (X)

Asignatura antecedente	Soporte Digital y Dispositivos de Captura
Asignatura subsecuente	Ninguna

Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general			
Conocer los conceptos, técnicas y procesos en la producción de imagen animada, tomando en cuenta un panorama histórico de la animación, para aplicarlos en proyectos audiovisuales de investigación-producción.			
Objetivos específicos			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Contextualizar a la animación a partir de un panorama histórico y sociocultural. 2. Analizar las cualidades de la animación, así como sus aplicaciones en los diversos contextos de producción y circulación actuales. 3. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para desarrollar proyectos animados que incluyan las fases de preproducción, producción y posproducción. 			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Panorama de la producción audiovisual animada: conceptos, categorías, referencias y tendencias.	3	0
2	Sistemas de planeación y principios del movimiento.	2	4
3	Dibujo animado.	2	4
4	Pixilación.	2	3
5	Rotoscopia.	3	5
6	Cut-out.	3	6
7	Gráficos en movimiento.	1	10
Total		16	32

Suma total de horas		48
Contenido Temático		
Tema	Subtemas	
1	Panorama de la producción audiovisual animada: conceptos, categorías, referencias y tendencias. 1.1 Panorama histórico del cine animado. 1.2 Cualidades discursivas de la imagen animada. 1.3 Autores y obras relevantes. 1.4 Aplicaciones actuales de la animación más allá del cine: instalaciones audiovisuales, cortinillas, publicidad, interfaces gráficas, etc.	
2	Sistemas de planeación y principios del movimiento. 2.1 Sistemas secuencial y "pose a pose". 2.2 Principios del movimiento: Aceleración-desaceleración, compresión-distensión, movimiento secundario, anticipación, etc.	
3	Dibujo animado. 3.1 Sistemas de registro. 3.2 Sistemas de captura y software de secuenciado. 3.3 <i>Pencil test</i> . 3.4 Alternativas y software de acabado y coloreado. 3.5 Formatos y salidas finales.	
4	Pixilación. 4.1 Time-lapse y animación de entornos. 4.2 Animación de objetos cotidianos y personas. 4.3 Posproducción y salidas finales: corrección de color, re-encuadre y movimientos de cámara "en post".	
5	Rotoscopia. 5.1 Preparación de la referencia en video. 5.2 Sistemas de calcado, analógicos y digitales. 5.3 Posproducción y salidas finales.	
6	Cut-out. 6.1 Animación analógica de recortes. 6.2 Cut-out digital: preparación de archivos, 'rig' y animación por 6.3 fotogramas claves e interpolación. 6.4 Posproducción y salidas finales.	
7	Gráficos en movimiento. 7.1 Introducción al software de manipulación y animación de gráficos (After-Effects). 7.2 Animación de formas vectoriales.	

	7.3 Configuración y movimiento de cámaras virtuales. 7.4 Aplicación de efectos. 7.5 Salidas finales.	
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje
Exposición	(X)	Exámenes parciales ()
Trabajo en equipo	()	Examen final ()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas (X)
Trabajo de investigación	()	Presentación de tema ()
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase (X)
Prácticas de campo	()	Asistencia (X)
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas ()
Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios ()
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo ()
Otras (especificar) - Materiales audiovisuales.	(X)	Otras (especificar) ()
Perfil profesiográfico		
Título o grado	Maestría en Artes visuales o Medios audiovisuales.	
Experiencia docente	Al menos dos años de experiencia docente en medios audiovisuales y/o animación.	
Otra característica		
<p>Bibliografía básica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Lasseter, J. (2016). Designing with Pixar: 45 Activities to Create Your Own Characters, Worlds, and Stories. USA: Chronicle Books; Edición: Act Csm. ● Parr, P. (2018). Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook. UK: Bloomsbury Academic; Edición: Reprint. ● Priebe, K. A. (2010). The advanced art of stop motion. USA: Course Technology. ● Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume. ● Shaw, S. (2009). Stop motion, craft and skills for model animation. UK: Focal Press. 		

Bibliografía complementaria

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation art. USA: Harper Design.
- Cámara, S. (2006). El dibujo animado. España: Parramón.
- Wells, P. (2008). Re-imagining animation, the changing face of the moving image. Suiza: AVA.
- Wright, S. (2007). Digital compositing for film and video. UK: Focal Press.
- White, T. (2006). Animation from pencil to pixels. UK: Focal Press.
- Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press.
- Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.
- Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. España: Acanto.
- Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. UK: Faber and Faber.