



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 Stop Motion

Clave	Semestre 5º	Créditos 4	Duración	16 semanas		
			Campo de conocimiento	Artes Visuales / Diseño / Medios Digitales		
			Etapa	Intermedia		
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()			Tipo	T () P () T/P (X)	
Carácter	Obligatorio () Optativo (X)			Horas		
	Obligatorio E () Optativo E ()					
				Semana	Semestre	
				Teóricas 1	Teóricas	16
				Prácticas 2	Prácticas	32
				Total 3	Total	48

Seriación

Ninguna (X)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente

Asignatura subsecuente

Indicativa ()	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general Conceptualizar y producir un proyecto audiovisual aprovechando las posibilidades contemporáneas de la imagen animada mediante la técnica del 'stop-motion'.			
Objetivos específicos 1. Conocer las tendencias actuales en la producción creativa que utiliza recursos de animación 'stop-motion'. 2. Explorar posibilidades discursivas del objeto-sujeto en un contexto de animación. 3. Aplicar los conocimientos teórico-prácticos para desarrollar proyectos de investigación-producción con animación 'stop-motion'.			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	La animación stop-motion y la producción audiovisual contemporánea.	4	0
2	Cualidades de la animación a partir de lo objetual.	4	0
3	Elaboración de personajes.	2	8
4	Preparación de entornos y escenarios.	2	8
5	Planeación y animación.	2	12
6	Postproducción y salidas finales.	2	4
Total		16	32
Suma total de horas		48	

Contenido Temático			
Tema		Subtemas	
1		La animación stop-motion y la producción audiovisual contemporánea. 1.1 Referencias, autores y obras relevantes. 1.2 Aplicaciones actuales de la animación stop-motion.	
2		Cualidades de la animación a partir de lo objetual. 2.1 Semántica de lo objetual. 2.2 La ambigüedad objeto-sujeto en un contexto animado.	
3		Elaboración de personajes. 3.1 Diseño de personajes para stop-motion. 3.2 Elaboración de esqueletos y rigs para stop-motion. 3.3 Modelado de revestimientos y acabados.	
4		Preparación de entornos y escenarios. 4.1 Diseño de escenarios para stop-motion. 4.2 Elaboración de props. 4.3 Iluminación.	
5		Planeación y animación. 5.1 Sistemas de planeación. 5.2 Manejo de software para animación. 5.3 Producción de secuencia animada.	
6		Posproducción y salidas finales. 6.1 Posproducción: secuenciado, corrección de color y eliminación de elementos de rig. 6.2 Formatos, codecs y salidas finales.	
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición ()		Exámenes parciales ()	
Trabajo en equipo (X)		Examen final ()	
Lecturas ()		Trabajos y tareas (X)	
Trabajo de investigación ()		Presentación de tema ()	
Prácticas (taller o laboratorio) (X)		Participación en clase (X)	

Prácticas de campo	()	Asistencia	()
Aprendizaje por proyectos	(X)	Rúbricas	()
Aprendizaje basado en problemas	()	Portafolios	()
Casos de enseñanza	()	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	(X)	Otras (especificar)	(X)
Materiales audiovisuales.		Proyecto	
Perfil profesiográfico			
Título o grado		Maestría en Artes Visuales, Medios Audiovisuales o Animación.	
Experiencia docente		Al menos dos años de experiencia docente en el campo de la animación.	
Otra característica			
Bibliografía básica • Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón. • Gasek, T. (2012). Frame-By-Frame Stop Motion. The Guide to Non-Traditional Animation Techniques. Reino Unido: Focal Press. • Priebe, K. A. (2010). The advanced art of stop motion. EEUU: Course Technology. • Purves, B. (2015). Stop-motion Animation. EEUU: Bloomsbury. • Shaw, S. (2009). Stop motion, craft and skills for model animation. Reino Unido: Focal Press.			
Bibliografía complementaria • Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto. • Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber. • Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press. • Wells, P. (2008). Re-imagining animation, the changing face of the moving image. Suiza: AVA.			