

UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
450048	PRINCIPIOS DE ANIMACION		TIPO	OPT.
H.TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM. VIII al XII	
H.PRAC. 2.0	168 CREDITOS Y AUTORIZACION			

OBJETIVO(S):

Objetivo General:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

Establecer los principios y técnicas básicas de animación bidimensional y tridimensional y aplicarlos en la elaboración de animaciones.

Objetivos Específicos:

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Explicar las diferentes etapas y corrientes de la historia de la animación, conformando un criterio sólido sobre producciones animadas con base en la estructura narrativa, la propuesta gráfica y sus características técnicas.
2. Identificar la función del diseñador en la planeación, creación y desarrollo de la animación.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a la historia de la animación.
2. Fundamentos de percepción y persistencia retiniana.
3. Principios de espacio, tiempo y expresión en la animación.
4. Desarrollo de caracteres y personalidades.
5. El papel del sonido para la animación.
6. Estructura dramática y narrativa de la animación.
7. Técnicas de animación bidimensional y tridimensional.
8. Elaboración de un proyecto de animación.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 304

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

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. Bachelard G., (1999), La intuición del instante, Fondo de Cultura Económica, México.
2. Halas J. y Manvell, R. (1980), La técnica de los dibujos animados, Omega, Madrid.
3. Johnson O. y Thomas F. (1995), The illusion of life: Disney animation, Disney Editions, Nueva York.
4. Katz S. D., (1999), Shot by shot, Michael Wiese Productions, Studio City.



Casa abierta al tiempo.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450048

PRINCIPIOS DE ANIMACION

5. Patmore C. (2003), Curso completo de animación, Acanto, Barcelona.
6. Taylor R., (2004), Enciclopedia de técnicas de animación, Acanto, Barcelona.
7. Wells P., (2007), Fundamentos de la animación, Parramón, Barcelona.
8. Wright J. A., (2006), Guionización y desarrollo de la animación, Escuela de Cine y Vídeo de Andoain, Andoain.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 346

EL SECRETARIO DEL COLEGIO