



UNIDAD	CUAJIMALPA	DIVISION	CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
450273	TALLER DE ANIMACION DIGITAL		TIPO	OBL.
H. TEOR. 2.0	SERIACION		TRIM.	VI al XII
H. PRAC. 4.0				

OBJETIVO(S):

Objetivos Generales.

Que al final del curso el alumno sea capaz de:

1. Identificar los principios básicos que rigen a la animación y su aplicación en la mecánica del movimiento.
2. Ubicar a la animación dentro del campo del diseño y el papel de éste en una producción animada.
3. Reconocer las diferentes etapas que involucran una producción animada.
4. Emplear las diferentes herramientas para la construcción de una producción animada.

CONTENIDO SINTETICO:

1. La animación bidimensional y tridimensional.
2. Los alcances de la animación en la actualidad.
3. Etapas de una producción en animación digital.
4. Los 12 principios básicos de la animación.
5. Equipo de creación y captura.
6. La animación como producto final (cortometraje, largometraje).
7. La animación como componente de una producción (anuncio, programa, multimedia).

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Exposición teórico-práctica del profesor.
Presentación de muestras y apoyos audiovisuales.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 304

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 450273

TALLER DE ANIMACION DIGITAL

Prácticas de taller asesoradas por el profesor.
Elaboración de proyecto final.

MODALIDADES DE EVALUACION:**Evaluación Global:**

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Tareas individuales, que incluyen ejercicios de taller.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en los procesos de argumentación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación Terminal.

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. Autodesk, The Art of Maya: And introduction to 3d Computer Graphics; Sybex, 4th Edition, San Rafael, CA, USA, 2007.
2. Besen Ellen, Animation Unleashed; Michael Wiese Productions, CA, USA, 2008.
3. Cantor J., Valencia P., 3d Short Film Production; Thompson Course Technology, Boston, MA, 2004.
4. Cantor J., Valencia P., The illusion of disney; Thompson Course Technology, Boston, MA, 2004.
5. Krasner Jon, Motion Graphic design & Fine Art Animation; Focal Press, Burlington, MA, 2004.
6. Webster Chris, Técnicas de Animación; Anaya Multimedia, Madrid, 2006.
7. Wells Paul, Fundamentos de la Animación; Parramón, Barcelona, España,



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 396

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO		3/ 3
CLAVE 450273	TALLER DE ANIMACION DIGITAL	

2007.

8. Whitaker H., Halas J., Timing for animation; Focal Press, Burlington, MA, 2002.
9. White Tony, Animation From Pixels to Pencils; Focal Press, Burlington, MA, 2006.
10. Williams Richard, Animator's Survival Kit; Faber and Faber, New York, 2001.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO