



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Producción para Animación

Clave:	Semestre: 5° a 8°	Campo de conocimiento: Tecnológico-Digital, Desarrollo Profesional	No. Créditos: 4
Carácter: Optativa		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 48			

Seriación: No (x) Sí () **Obligatoria** () **Indicativa** ()

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Ninguna

Objetivo general:

Analizar el lenguaje y técnicas utilizadas en el proceso de desarrollo y realización de proyectos de animación profesional para el desarrollo de producciones de animación.

Objetivos específicos:

1. Analizar el lenguaje y conceptos implicados en la animación.
2. Identificar los elementos básicos necesarios para la producción de animaciones con diversas técnicas.
3. Analizar las áreas de conocimiento que influyen en la producción de animaciones.
4. Desarrollar un proyecto de animación vinculado con el trabajo realizado en las asignaturas de las áreas de profundización.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Procesos y técnicas para la animación tradicional	3	6
2	Procesos y técnicas para la animación digital	3	6
3	Procesos y técnicas para la animación híbrida	3	6
4	Procesos y técnicas para la animación experimental	3	6
5	Proyecto de animación experimental	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Procesos y técnicas para la animación tradicional 1.1 Requerimientos de producción. 1.2 Desarrollo de corto animado.
2	Procesos y técnicas para la animación digital 2.1 Requerimientos de producción. 2.2 Desarrollo de corto animado.
3	Procesos y técnicas para la animación híbrida 3.1 Requerimientos de producción. 3.2 Desarrollo de corto animado.
4	Procesos y técnicas para la animación experimental 4.1 Requerimientos de producción. 4.2 Desarrollo de corto animado.
5	Proyecto de animación experimental 5.1 Tratamiento. 5.1.1 Mensaje o concepto. 5.1.2 Público objetivo. 5.1.3 Ritmo 5.1.4 Sinopsis. 5.2 Guión 5.3 Story Board. 5.4 Break Down. 5.5 Emplazamiento. 5.6 Hoja de llamado. 5.7 Producción. 5.8 Postproducción.

Bibliografía básica:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón.
- Beck, J. (2004). Animation Art. USA: Harper Design.
- Beck, J. (2004). Animation Art: from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime and CGI. USA: Harper Design.
- Bigi, D. (2004). Animazione 3D, Storia-Tecnica-Produzione. Milan: Mondadori Informatica.
- Cámara. S. (2010). El Dibujo Animado. Madrid: Parramón.
- Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. USA: Allworth Press.
- Gordon. B. (2005). The Complete Guide to Digital Graphic Design. USA: Thames & Hudson.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and Aesthetics. UK: Focal Press.
- Murdock. K. (2008). Anime Studio: The Official Guide. USA: SmithMicro.
- Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume.
- Roberts. S. (2007). Character animation: 2D Skills for Better 3D. USA: Focal Press.
- Williamson. J. (2011). Character Development in Blender. USA: Cengage.
- Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

Chong, A. (2008). Basics Animation 02 Digital Animation. USA: AVA Publishing.

Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. USA: Barron's.

Ghertner, E. (2010). Layout and Composition for Animation. UK: Focal Press.

Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.

Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.

White, T. (2006). Animation from pencils to pixels. UK: Focal Press.

Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.

Withrow, S. (2004). Secrets of Digital Animation. USA: Rotovision.

Wyatt, A. (2010). The Complete Digital Animation Course. USA: Barron's.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	()
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual, productor audiovisual, animador, diseñador de efectos especiales y dirección de arte con experiencia docente.