



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

Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Clave:	Semestre: 5º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
			4
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
			64

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

Asignatura antecedente: Ninguna.

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Objetivo general:

Analizar los fundamentos teóricos y las aplicaciones prácticas de la animación, el lenguaje audiovisual y el proceso de producción de animaciones tradicionales y digitales para producir proyectos de imágenes en movimiento aplicando técnicas tradicionales y principios de postproducción digital.

Objetivos específicos:

1. Estudiar los principios básicos de la óptica que permiten la fragmentación del movimiento.
2. Analizar y aplicar los principios de animación bidimensional y tridimensional.
3. Analizar y aplicar programas de creación y manejo digital de imágenes.
4. Desarrollar el proceso creativo de una producción animada.
5. Combinar las posibilidades de las técnicas tradicionales, la animación y postproducción digital en un proyecto de animación.
6. Fomentar las capacidades de selección de técnicas de animación acorde con las necesidades de proyectos específicos.
7. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Historia de la animación	3	9
2	El proceso de producción audiovisual	3	9
3	Animación análogo-digital	3	9
4	Animación con arena	3	9
5	Cut out	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Historia de la animación 1.1 El fenómeno de la imagen en movimiento. 1.2 Análisis y construcción de mensajes con elementos audiovisuales. 1.3 Antecedentes de la animación digital. 1.4 Software para la edición de secuencias.
2	El proceso de producción audiovisual 2.1 Fundamentos del lenguaje audiovisual. 2.2 Principios de animación. 2.3 La construcción del lenguaje visual. 2.3.1 El discurso cinematográfico. 2.3.2 El lenguaje audiovisual. 2.3.3 El montaje. 2.4 El proceso de producción audiovisual. 2.4.1 Guión literario. 2.4.2 Guión técnico. 2.4.3 Story-board. 2.4.4 Plan de producción. 2.5 Apoyo digital para la pre, pro y postproducción.
3	Animación análogo-digital 3.1 Fundamentos de la técnica. 3.2 Flip-book. 3.3 Secuencia en dibujo animado. 3.3.1 Diseño de secuencia. 3.3.2 Producción. 3.3.3 Dibujo en mesa de luz. 3.4 Integración análogo-digital.
4	Animación con arena 4.1 Diseño y producción de animación en arena. 4.2 Armado de secuencia animada. 4.3 Apoyo digital.
5	Cut Out 5.1 Técnica de recorte. 5.2 Diseño de animación de recorte tradicional. 5.3 Producción de una animación en recorte digital.

Bibliografía básica:

- Albert, P. y Tudesq, A. (1982). Historia de la radio y la televisión. México: Fondo de Cultura Económica.
- Castro, G. et al. (2003). Diseño y desarrollo multimedia: sistemas, imagen, sonido y video. México: Alfaomega/Rama.
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós.
- Choi, J. (2005). Animación de personajes con Maya. España: Anaya.
- Chris, M. A. (2006). A History of Video Art. Londres: Berg Publishers.
- Cohen, J. (1969). Sensación y percepción auditiva y de los sentidos menores. México: Trillas.
- Collin, S. (1996). Diccionario de Multimedia. Santafé de Bogotá: McGraw-Hill.
- González, R. (2003). Manual para la realización de Storyboards. Universidad Politécnica de Valencia.
- Linares, M. (1983) El Guión. Elementos, formatos y estructuras. México: UAM-Xochimilco.
- Obach, X. (2001). Educación para la Comunicación. Televisión y Multimedia. Máster de Televisión Educativa.

<p>Madrid: UCM / Corporación Multimedia.</p> <p>Sánchez, G. (2010). Guía para los animados. Animación tradicional con ayuda de herramientas digitales. México: Secretaría de Turismo, Cultura y Cinematografía del Gobierno del Estado de Veracruz de Ignacio de la Llave e Instituto Mexicano de Cinematografía.</p> <p>Simon, M. (2009). Storyboards: cómo dibujar el movimiento. Barcelona: Omega.</p> <p>Wells, P. (2007). Fundamentos de la animación. España: Parramón.</p> <p>White, T. (2009). How to make animated films: Tony White's complete master class on the traditional principles. New York: Faber and Faber.</p> <p>Williams, R. (2001) The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.</p>	
<p>Bibliografía complementaria:</p> <p>Cobo Yera, A. (2007). Manual avanzado de HTML. España: Vision Libros.</p> <p>Gauchat, J. D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. España: Marcombo.</p> <p>Glenwright, J. (2001). www.layout: cómo diseñar y componer sitios web. México: Ediciones G. Gili.</p> <p>Aurrecochea, J. (2004). El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación. México: Cineteca Nacional.</p> <p>Gubert, R. (2008). La Mirada Opulenta. España: Gustavo Gili.</p>	
<p>Sugerencias didácticas:</p> <p>Exposición oral (x)</p> <p>Exposición audiovisual (x)</p> <p>Ejercicios dentro de clase (x)</p> <p>Ejercicios fuera del aula (x)</p> <p>Seminarios ()</p> <p>Lecturas obligatorias (x)</p> <p>Trabajo de investigación ()</p> <p>Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio (x)</p> <p>Prácticas de campo ()</p> <p>Otras: Aprendizaje basado en proyectos (x)</p>	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <p>Exámenes parciales (x)</p> <p>Examen final escrito ()</p> <p>Trabajos y tareas fuera del aula (x)</p> <p>Exposición de seminarios por los alumnos ()</p> <p>Participación en clase (x)</p> <p>Asistencia (x)</p> <p>Seminario ()</p> <p>Otras: Evaluación de proyecto (x)</p>
<p>Perfil profesiográfico:</p> <p>Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.</p>	