



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 II

Clave:	Semestre: 6°	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: Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los antecedentes, procesos y lenguaje de la animación digital bi y tridimensional para aplicarlos en el desarrollo de diversos proyectos de animación.

Objetivos específicos:

1. Estudiar los antecedentes de la animación digital.
2. Analizar y emplear el lenguaje y términos utilizados en la animación digital.
3. Estudiar las características de la animación digital bidimensional y tridimensional.
4. Practicar con el software y hardware necesario para el desarrollo de proyectos de animación
5. Aplicar los conocimientos y técnicas en el desarrollo de proyectos de animación digital bidimensional, tridimensional e híbrida
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Animación digital	3	9
2	Animación digital bidimensional	3	9
3	Animación digital tridimensional	3	9
4	Animación digital híbrida	3	9
5	Proyecto de animación digital	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Animación Digital 1.1 Antecedentes de la animación digital 1.2 La animación digital contemporánea
2	Animación digital bidimensional 2.1 Hardware para animación digital bidimensional. 2.2 Software para animación digital bidimensional. 2.3 Lenguaje y conceptos para la animación digital bidimensional.
3	Animación digital tridimensional 3.1 Hardware para la animación digital tridimensional. 3.2 Software para la animación digital tridimensional. 3.3 Lenguaje y conceptos para la animación digital tridimensional.
4	Animación digital híbrida 4.1 Animación para video mapping. 4.2 La animación y la realidad aumentada. 4.3 Motion Graphics.
5	Proyecto de animación digital 5.1 Guión. 5.2 Desarrollo de arte y personajes. 5.3 Armado de proyecto y definición de soporte. 5.4 Desarrollo de la animación. 5.4.1 Escenarios. 5.4.2 Manejo de cámaras virtuales. 5.4.3 Aplicación de huesos y efectos. 5.4.4 Renderizado de imágenes y sonido. 5.4.5 Ensamblaje y post producción. 5.4.6 Evaluación de producto.

Bibliografía básica:

- Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón
 Beck, J. (2004). Animation Art (from Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI.) EUA. Harper Design.
 Beck, J. (2004). Animation Art. EUA: Harper Design.
 Dooley, M. (2008). Teaching Motion Design. EUA: Allworth Press.
 Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press.
 Krasner, J. (2008). Motion Graphics Design: Applied History and AestheTIC. UK: Focal Press.
 Quinn, J. (2010). Dibujo para animación, España: Hermann Blume
 Webster, C. (2005). Animation, the Mechanics of motion. UK: Focal Press.
 Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.

Bibliografía complementaria:

- Edgell, S. (2001). The Complete Cartooning Course. EUA: Barron's.
 Vernallis, C. (2004). Experiencing music video: aestheTIC and cultural context. New York: Columbia University Press.
 Villain, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Paidós.
 White, M. R. y Fidalgo, S.J.A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest.
 Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. London: Faber and Faber.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	()	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente y en animación.			