

# SYLLABUS

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Vertical: Ingeniería	Licenciatura: VARIOS INGENIERÍA
Academia: Ingeniería	Asignatura: Diseño de personajes
Clave de la materia sep/banner: COGR0015A	Asignatura antecedente: N/A
Modalidad: semestral	Ciclo: Sexto
Nombre del profesor: Fernando Sandoval L	Correo electrónico institucional: fernandosandovall@my.uvm.edu.mx

## ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

Misión	Lema
Ampliamos el acceso a educación de calidad global para formar personas productivas que agregan valor a la sociedad.	Por siempre responsable de lo que se ha cultivado
Valores	Principios
<b>Integridad en el actuar</b> Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones. <b>Actitud de Servicio</b> Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto. <b>Calidad de Ejecución</b> Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia. <b>Responsabilidad Social</b> Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros	<b>Poder transformador de la Educación</b> Creemos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella. <b>Calidad Académica</b> Creemos en una formación académica de nivel internacional y en nuestra capacidad de llevarla a sectores con alto potencial para aprovecharla y convertirla en factor de crecimiento personal y de movilidad social. <b>El Estudiante al centro</b> Creemos que el estudiante es el eje del quehacer en la UVM y que mientras más completa sea su experiencia en la Universidad, más sólidas serán sus competencias personales y profesionales a partir de las cuales participará en la mejora de su comunidad y la sociedad de México y del mundo.

actos ante la sociedad.

**Cumplimiento de Promesas**

Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.

**Inclusión**

Creemos en la pluralidad y la multiculturalidad como signos esenciales de la sociedad, por ello estamos convencidos que los criterios incluyentes enriquecen, diversifican y abren oportunidades para todos, mientras que las exclusiones empobrecen.

**Innovación**

Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.

**Mejora de procesos**

Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.

**Efectividad**

Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.

**CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES Y DESTREZAS DEL PERFIL DE EGRESO QUE SE DESARROLLAN EN ESTA ASIGNATURA****Conocimientos:**

- Historia del diseño de personajes
- Narrativa e historia del personaje
- Arquetipos de personajes
- Proporciones de personajes antropomorfos y con anatomía animal
- Personajes protagonistas, deuteragonistas, antagonistas y relaciones entre personajes
- Poses y expresiones
- Digitalización de personajes, técnicas de dibujo, pintura e ilustración digital
- Hoja de modelo del personaje
- Vistas de un personaje
- Estilos gráficos en el diseño de personajes
- Personajes incidentales, multitudes y animales como complementos de la historia
- Vestuario, accesorios, utilería y otros complementos
- Arte conceptual en el diseño de personajes
- Escala de grises y contraste para resaltar la personalidad del personaje

- Esquemas de color, aplicación de luces, sombras y texturas en el diseño de personajes

Habilidades:

- Identificar la historia del diseño de personajes
- Comprender la narrativa y la historia del personaje
- Analizar los arquetipos de personajes
- Distinguir las proporciones de personajes antropomorfos y de anatomía animal
- Distinguir las características de los personajes protagonistas, deuteragonistas, antagonistas y relaciones entre personajes
- Diseñar las poses y expresiones del personaje
- Digitalizar personajes aplicando técnicas de dibujo, pintura e ilustración digital
- Elaborar la hoja de modelo del personaje
- Crear las vistas de un personaje
- Aplicar los estilos gráficos en el diseño de personajes
- Distinguir las características de los personajes incidentales, multitudes y animales como complementos de la historia
- Diseñar el vestuario, accesorios, utilería y otros complementos de los personajes
- Desarrollar el arte conceptual para el diseño de personajes
- Aplicar la escala de grises y contraste para resaltar la personalidad del personaje
- Aplicar esquemas de color, luces, sombras y texturas en el diseño de personajes

Actitudes:

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas
- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos
- Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional
- Disposición para desempeñarse colaborativamente en cualquier equipo de trabajo
- Tolerante a la diversidad cultural e ideológica de las personas
- Disposición y adaptabilidad al cambio social y tecnológico
- Emprendimiento para desarrollar diferentes proyectos y diseños
- Motivación y autogestión para desarrollar proyectos de trabajo independiente
- Sensibilidad y percepción ante el cambio en las tendencias en modelado y animación digital
- Enfoque crítico en la práctica profesional respecto al uso de tecnología de vanguardia para el desarrollo de productos

innovadores y funcionales

**Competencias:**

- Crear productos visuales con base en los principios y fundamentos del diseño con el fin de comunicar ideas, emociones y sensaciones, con un enfoque creativo y a partir de la empatía con el usuario.
- Aplicar los fundamentos de la composición estructural de personajes, con el fin de obtener productos gráficos a partir de determinadas historias y narrativas para el desarrollo de proyectos creativos con un enfoque propositivo.

### DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS A LA SEMANA Y TOTALES

Horas con docente		Horas de aprendizaje independiente	Total de horas a la semana	Total de horas por ciclo	Total de créditos
Presenciales	Remotas				
2	1	3.3	6.3	126	7.87

### MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrollo el Syllabus
Sexto	Área Disciplinar	Centro de cómputo avanzado/TEAMS/Blackboard	2023	Lic. Leicy Liset Lozada Limón

### CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	16 feb	Fin de ciclo:	11 jul
Días no laborales:	16 mar 30 mar - 4 abr 1 may	Periodo de vacaciones:	30 mar - 4 abr
Horario de clase:	16:00 a 19:00		
Fecha del primer examen parcial:	7 abr	Fecha de retroalimentación:	14 abr

Fecha del segundo examen parcial:	19 may	Fecha de retroalimentación:	26 may
Fecha del tercer examen parcial:	30 junio	Fecha de retroalimentación:	7 Jul

## **RECURSOS Y MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES**

Navegadores web

Plan de estudios

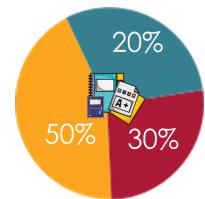
Equipo de cómputo

*Software* de dibujo, ilustración y pintura digital

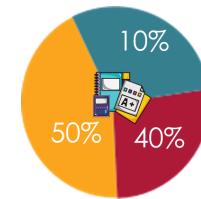
## **COMPETENCIA**

Crear personajes desde la conceptualización de su personalidad, cualidades narrativas e identificación del mundo que le rodea, con base en las reglas de anatomía, morfología y composición visual, empleando diversas técnicas de dibujo y pintura digitales, mediante el uso de herramientas y *software* especializado, con el fin de integrarlos en el desarrollo de proyectos de ilustración, animación, multimedia y videojuegos con un enfoque creativo e innovador.

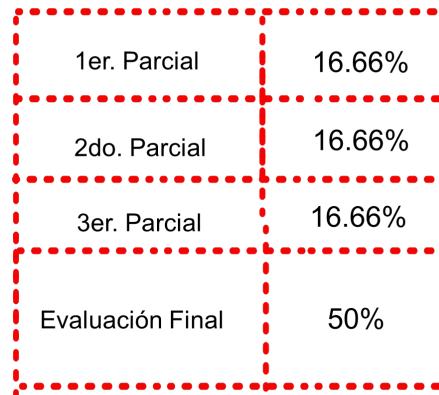
## EVALUACIÓN

**Materia Teórica**

30% Examen Parcial en Teams  
20% Evaluación continua (sesión presencial y síncrona)  
50% Actividades en plataforma Blackboard

**Materia Práctica**

40% Evaluación continua sesiones prácticas presenciales o síncronas  
10% Examen Parcial en Teams  
50% Actividades en plataforma Blackboard



El presente *Syllabus* se define de conformidad a los siguientes Artículos del Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior de la Universidad del Valle de México vigente a partir de junio de 2023:

**Artículo 56.** Acreditarán las asignaturas los estudiantes que cubran los siguientes requisitos:

- I. Que no hayan reprobado más de una evaluación parcial;
- II. El promedio de las evaluaciones parciales, y de ser el caso con la evaluación final, sea aprobatorio;
- III. En caso de que únicamente se establezca un solo reporte de evaluación, la calificación obtenida en éste debe ser con calificación aprobatoria;
- IV. Hayan cumplido por lo menos con el 80% de asistencia a clases en el curso o con el control de asistencia que refiere el artículo 48, fracción II. La asistencia bajo ninguna circunstancia deberá tomarse en cuenta como puntaje adicional para efectos de evaluación, y"

**Artículo 47.** .... en los programas L6 se debe presentar un proyecto o evaluación final según lo determine la Vicerrectoría Institucional Académica; salvo que éste haya exentado al obtener un promedio en sus evaluaciones parciales de 9.0 redondeado a una décima, conforme a lo previsto en el artículo 56 y en términos a los criterios contenidos en las disposiciones que al efecto se emitan."

**Artículo 195, Capítulo III. De la Integridad Académica:**

"...los estudiantes y egresados deben actuar en forma abierta, responsable, demostrando justicia y transparencia en el trato con los demás integrantes de la comunidad universitaria.

Todas aquellas acciones u omisiones individuales o colectivas de estudiantes y egresados, dentro o fuera del Campus universitario, en los procesos síncronos o asíncronos, que atenten contra de los valores de la institución, son consideradas faltas a la Integridad Académica, por lo que en forma enunciativa más no limitativa se señalan las siguientes:

- I. Plagio total o parcial en actividades, tareas, trabajos escolares o tesis;
- II. Investigaciones, tesis, ensayos, tareas o actividades sin incluir las fuentes de consulta o referencias bibliográficas;
- III. Exposiciones sin citar la referencia bibliográfica;
- IV. Copiar del examen o exámenes de algún compañero (s), por cualquier medio;
- V. Permitir que un compañero (s) copie un examen o trabajo, tarea o actividad a través de cualquier medio;
- VI. Aceptar créditos en un trabajo, tesis, investigación, tarea o actividad en lo que no ha participado;
- VII. Pagar a terceros para que desarrollen exámenes, trabajos, tesis, investigaciones, tareas o actividades a su nombre a través de cualquier medio o plataforma de la Universidad;
- VIII. Falsificar o alterar documentos físicos o electrónicos de cualquier tipo;
- IX. Suplantación de identidad en cualquier tipo de evaluación parcial, final o en línea;
- X. Hurtar información a cualquier miembro de la comunidad universitaria;
- XI. Sobornar o intentar sobornar a cualquier docente o colaborador;
- XII. Acceder o manipular cuentas de correo o sistemas de información, sin la autorización expresa;
- XIII. El acceso o uso irresponsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en las clases presenciales o en línea o en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje de la Universidad, y
- XIV. Cualquier otra acción u omisión que vaya en contra de los procesos síncronos o asíncronos que lleva a cabo la institución en la impartición de los planes y programas de estudios o educación continua.

## CONTENIDOS PRIMER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 1. Antecedentes</b> 1.1 Historia del diseño de personajes 1.2 Narrativa e historias de fondo para personajes 1.3 Atractivo visual 1.4 Arquetipos de personajes 1.5 Mascotas 1.6 Fuerza y solidificación gráfica de personajes	Identificar los antecedentes históricos del diseño y la creación de personajes, así como la importancia de su narrativa, a fin de producir historias en diferentes plataformas y medios de entretenimiento.	4	2	6.6	12.6

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
1		Participa activamente para conocer el curso, al docente y sus compañeros.	Curso Docente Compañeros	Comunicación Colaborativa	Participativa	N/A	<b>1d</b> Exposición docente: presentación de sí y del curso.  <b>2d</b> Presentación de cada estudiante.	<b>1t</b> Exposición de temario del curso y generalidades de las actividades.	Foro de presentación.	N/A
2		Identifica los antecedentes históricos del diseño de personajes	Antecedentes históricos del diseño de personajes	Identificar los antecedentes históricos del diseño de personajes	Analítica Creativa Propositiva	N/A	<b>1d</b> Infografía en parejas: narrativa y arquetipos de	<b>1t</b> Exposición docente: la narrativa y la historia	Actividad 1. Línea del tiempo: historia del diseño de narrativa y arquetipos de	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar infografía en parejas: narrativa y arquetipos de

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		personajes y su importancia en el desarrollo y producción de historias para diferentes plataformas	Narrativa e historia en el diseño de personajes  Arquetipos de personajes	personajes  Comprender su importancia en el desarrollo y producción de historias para diferentes plataformas	Participativa  Colaborativa		personajes	que define a los personajes	personajes	personajes
		Generar representaciones visuales de arquetipos clásicos.- Probar cómo cambia el atractivo visual al variar estilos históricos (años 30, anime, cómic, realista).- Explorar diseño de mascotas y	Taxonomía de arquetipos narrativos  Principios de psicología del color y composición	Representaciones visuales  Comparar y contrastar estilos históricos	Apertura a la experimentación visual, Rigurosidad en la validación de la coherencia narrativa.	Exploración de estilos con IA Leonardo y creación de variaciones de arquetipos.	Ánalisis de casos exitosos de mascotas en videojuegos/animación.	Explicación sobre la evolución del diseño de personajes icónicos.	Elaboración de un Moodboard digital que guíe el diseño.	Rúbrica para evaluar el Moodboard y la justificación.

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		validar su coherencia con la historia.								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i> . Editorial RA-MA 3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i> . Editorial 3dtotal Publishing	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 2. Diseño de personajes humanos y animales antropomórficos</b> 2.1 Proporciones ideales del personaje humano 2.2 Diseño a partir de figuras geométricas simples	Aplica los fundamentos del diseño, el dibujo, la ilustración y la narrativa para crear personajes con diferentes características anatómicas, morfológicas y psicológicas, según su rol en la historia, plasmando	10	5	16.5	31.5

2.3 Creación de personajes de acuerdo con su rol 2.3.1 Protagonista 2.3.2 Deuteragonista 2.3.3 Enemigo 2.3.4 Antihéroe 2.3.5 Interés amoroso 2.3.6 Confidente 2.4 Bocetaje digital de personajes 2.5 Expresiones 2.6 Poses dinámicas y de descanso 2.7 Calcado y limpieza digital de bocetos 2.8 Tipos de línea y usos 2.9 Hoja de modelo de personaje 2.10 Hoja de alineación de personajes 2.11 Integración de estilos gráficos	todos sus atributos y estilo gráfico en las hojas y fichas de trabajo correspondientes.			
---	---	--	--	--

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
3		Distingue las proporciones antropomórficas y de diferentes anatomías animales para aplicarlas en la conceptualización y	Proporciones de personajes antropomórficos  Personajes con anatomía animal	Distinguir las proporciones antropomórficas  Distinguir las proporciones anatómicas de diferentes animales	Analítica  Propositiva  Proactiva  Resolutiva  Creativa	N/A	<b>1d</b> Ejercicio práctico: boceto de personaje a partir de figuras geométricas básicas	<b>1t</b>  Exposición docente: proporciones de personajes antropomórficos y de anatomía animal	Actividad 2. Bocetaje de un personaje en estilo realista, <i>cartoon</i> y <i>kawaii</i> (inicio)	<b>1d</b> Rúbrica para evaluar ejercicio práctico: boceto de personaje a partir de figuras geométricas básicas

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		diseño de personajes con características variadas								
4		Analiza las características de personalidad de los personajes protagonistas y deuteragonistas en una historia, y cómo éstas se proyectan en su apariencia para conceptualizar su diseño gráfico	Personajes protagonistas  Personajes deuteragonistas	Distinguir los tipos de personajes en una historia  Distinguir las características de los personajes protagonistas y deuteragonistas  Analizar las características de personalidad de los personajes protagonistas y deuteragonistas, y cómo se proyectan	Analítica  Propositiva  Proactiva  Resolutiva  Creativa	<b>1p</b> Bocetaje de protagonista  <b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: personajes protagonistas y deuteragonistas	Actividad 2. Bocetaje de un personaje en estilo realista, <i>cartoon</i> y <i>kawaii</i> (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Bocetaje de protagonista	

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
				en su apariencia para conceptualizar su diseño gráfico						
5		<p>Analiza las características de personalidad de los personajes antagonistas en una historia, y cómo éstas se proyectan en su apariencia para conceptualizar su diseño gráfico</p> <p>Comprende las relaciones entre los personajes de una historia y</p>	<p>Personajes antagonistas</p> <p>Relaciones entre personajes</p>	<p>Distinguir las características de los personajes antagonistas en una historia</p> <p>Analizar las características de personalidad de los personajes antagonistas, y cómo se proyectan en su apariencia para conceptualizar su diseño gráfico</p> <p>Comprender las</p>	<p>Analítica</p> <p>Propositiva</p> <p>Proactiva</p> <p>Resolutiva</p> <p>Creativa</p>	<p><b>1p</b> Bocetaje antagonista (inicio)</p>	<p><b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso</p>	<p><b>1t</b> Exposición docente: personajes antagonistas y relaciones entre personajes</p>	<p>Actividad 4.</p> <p>Actividad 3.</p> <p>Diseño de un superhéroe (inicio)</p>	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		cómo éstas definen su conceptualización y diseño		relaciones entre los personajes de una historia y cómo éstas definen su conceptualización y diseño						
6		Realiza los bocetos de diferentes personajes para definir su silueta, estilo, líneas de acción, poses y expresiones, según su personalidad y rol en la historia	Silueta del personaje  Líneas de acción  Poses y expresiones de los personajes	Comprender la relación de la personalidad del personaje y su rol en la historia, con la definición de su apariencia  Realizar los bocetos de diferentes personajes para definir su silueta, estilo, líneas de acción, poses y expresiones,	Analítica  Propositiva  Proactiva  Resolutiva  Creativa	<b>1p</b> Bocetaje antagonista (cierre)  <b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: poses y expresiones	Actividad 4. Actividad 3. Diseño de un superhéroe (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Bocetaje antagonista	

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
				según su personalidad y rol en la historia						
		Generar múltiples bocetos digitales de personajes con distintas proporciones.- Crear variaciones de un mismo personaje según su rol narrativo (protagonista, antagonista, confidente). - Usar IA Leonardo para generar expresiones y poses dinámicas que luego se perfeccionen	Principios de anatomía y proporciones Roles narrativos (protagonista, antagonista)	Prototipar múltiples diseños, Corregir y refinir el arte de la IA Crear hojas de alineación	Precisión en la representación de las proporciones,	Prototipado rápido de bocetos y poses dinámicas de personajes usando IA Leonardo.	limpieza digital y refinación manual sobre los bocetos generados por IA.		Creación final de la hoja de alineación detallada del personaje principal.	Rúbrica para la hoja de alineación (precisión en proporciones).

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		manualmente.- Prototipar rápidamente hojas de alineación de personajes								
7		<b>PRIMER PARCIAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i> . Editorial RA-MA 3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i> . Editorial 3dtotal Publishing	

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Infografía en parejas: narrativa y arquetipos de personajes	6%
Creación Moodboard digital IA	6%
Ejercicio práctico: boceto de personaje a partir de figuras geométricas básicas	7%
Práctica: Bocetaje de protagonista	7%
Práctica: Bocetaje antagonista	7%
Creación final de la hoja de alineación IA	7%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 2. Diseño de personajes humanos y animales antropomórficos</b> 2.1 Proporciones ideales del personaje humano 2.2 Diseño a partir de figuras geométricas simples 2.3 Creación de personajes de acuerdo con su rol 2.3.1 Protagonista 2.3.2 Deuteragonista 2.3.3 Enemigo 2.3.4 Antihéroe 2.3.5 Interés amoroso 2.3.6 Confidente 2.4 Bocetaje digital de personajes 2.5 Expresiones 2.6 Poses dinámicas y de descanso 2.7 Calcado y limpieza digital de bocetos 2.8 Tipos de línea y usos 2.9 Hoja de modelo de personaje 2.10 Hoja de alineación de personajes 2.11 Integración de estilos gráficos	Aplica los fundamentos del diseño, el dibujo, la ilustración y la narrativa para crear personajes con diferentes características anatómicas, morfológicas y psicológicas, según su rol en la historia, plasmando todos sus atributos y estilo gráfico en las hojas y fichas de trabajo correspondientes.	8	4	13.2	25.2

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)			
8		Realiza los bocetos digitales de diferentes personajes	Digitalización de personajes	Identificar las herramientas de dibujo	Analítica	<b>1p</b>	Digitalización de boceto (inicio)	<b>1d</b>	Seguimiento docente de realización	<b>1t</b>	Actividad 4. Digitalización del superhéroe	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		personajes en un software de dibujo, pintura y/o ilustración digital para comenzar a definir su estilo gráfico	dibujo, pintura e ilustración digital	y pintura digital en un software de ilustración	Resolutiva		de práctica y resolución de dudas del proceso	ón de personajes y técnicas de dibujo, pintura e ilustración digital		
9		Elabora la hoja de modelo del personaje exponiendo las poses de una rotación completa para visualizar su anatomía y gestos	Hoja de modelo del personaje	Elaborar la hoja de modelo del personaje	Propositiva	<b>1p</b> Digitalización de boceto (cierre)	<b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: hoja de modelo del personaje	Actividad 5. Hoja de expresiones del superhéroe	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Digitalización de boceto
10		Crea las vistas del personaje	Vistas del personaje	Crear las vistas del personaje	Analítica	<b>1p</b> <i>Turnaround sheet</i>	<b>1d</b> Seguimiento docente de	<b>1t</b> Exposición docente:	Actividad 6. Rotación completa del	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		para desarrollar su estructura, construcción y líneas de acción		para desarrollar su estructura, construcción y líneas de acción	Proactiva  Resolutiva  Creativa  Adaptabilidad a los cambios tecnológicos  Innovadora	(inicio)	realización de práctica y resolución de dudas del proceso	vistas de un personaje	superhéroe y hoja de poses (inicio)	
11		Aplica un estilo gráfico al diseño de un personaje, según su apariencia, personalidad y rol en la historia	Estilos gráficos en el diseño de personajes	Distinguir los estilos gráficos  Aplicar estilos gráficos al diseño de personajes, según su apariencia, personalidad y rol en la historia	Analítica  Propositiva  Proactiva  Resolutiva  Creativa  Adaptabilidad a los cambios tecnológicos	<b>1p</b> <i>Turnaround sheet</i> (cierre)	<b>1d</b> <i>Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso</i>	<b>1t</b> <i>Exposición docente: estilos gráficos en el diseño de personajes</i>	Actividad 6. Rotación completa del superhéroe y hoja de poses (cierre)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: <i>Turnaround sheet</i>

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
					Innovadora					
		Usar IA para poblar escenas con personajes incidentales o multitudes coherentes al estilo.- Generar props y utilería estilizados (armas, instrumentos, mobiliario).- Validar la coherencia entre personajes principales y secundarios.	Principios de diseño de utilería y <i>props</i> estilizados Jerarquía visual en la composición de escenas	Estilizar <i>props</i> y utilería Coordinar el estilo de elementos secundarios Poblar escenas	Detalle en la consistencia de todos los elementos	Uso de IA Leonardo para la generación masiva de personajes incidentales y <i>props</i> , asegurando la coherencia.	Ejercicio de integración visual de personajes y utilería en una composición .	Revisión de workflows eficientes para la creación de assets de fondo.	Desarrollo de un Catálogo de Utilería coherente para el mundo del personaje.	Rúbrica para evaluar coherencia del estilo.

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC  Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo	

	<p>Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i>. Editorial RA-MA</p> <p>3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p> <p>3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p> <p>3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p>	
--	--	--

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 3. Elementos complementarios</b> 3.1 Personajes incidentales 3.2 Multitudes 3.3 Animales 3.4 Utillería	Crea diversos elementos que complementan el diseño de personajes y su desarrollo en la puesta en escena, con base en estilos gráficos definidos según el tipo de proyecto.	4	2	6.6	12.6

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
12		Comprende	Personajes	Comprender	Creativa	N/A	1d Ejercicio	1t	Actividad 7.	1d Rúbrica para

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		la importancia del diseño personajes incidentales y multitudes como complemento de los personajes primarios y secundarios para ambientar y contextualizar una historia	incidentales Multitudes	la importancia del diseño personajes incidentales y multitudes como complemento de los personajes primarios y secundarios para ambientar y contextualizar una historia	Proactiva Propositiva Innovadora Resolutiva Innovadora Adaptabilidad a los cambios tecnológicos		práctico: boceto de un personaje incidental	Exposición docente: personajes incidentales y multitudes	Estudio de caso: importancia de los personajes incidentales	evaluar ejercicio práctico: boceto de un personaje incidental
13		<b>SEGUNDO PARCIAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC  Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo  Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i> . Editorial RA-MA	

- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p> <p>3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p> <p>3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i>. Editorial 3dtotal Publishing</p> |  |
|--|--|--|

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Práctica: Digitalización de boceto	10%
Práctica: <i>Turnaround sheet</i>	10%
Ejercicio práctico: boceto de un personaje incidental	10%
Desarrollo de un Catálogo de Utillería IA	10%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 3. Elementos complementarios</b> 3.1 Personajes incidentales 3.2 Multitudes 3.3 Animales 3.4 Utillería	Crea diversos elementos que complementan el diseño de personajes y su desarrollo en la puesta en escena, con base en estilos gráficos definidos según el tipo de proyecto.	4	2	6.6	12.6

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
14		Diseña animales y criaturas como complemento de los personajes y la narrativa en una historia determinada	Animales como complementos de la historia	Comprender la importancia de los animales en la ambientación y contextualización de los personajes en una historia	Creativa Resolutiva Propositiva Innovadora Adaptabilidad a los cambios tecnológicos	<b>1p</b> Props (inicio)	<b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: animales como complementos de la historia	Actividad 8. Proyecto integrador etapa 1: diseño de personaje animal antropomorfo con vestimenta y accesorios (bocetos de hoja de expresiones y hoja de poses) [inicio]	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
				o de los personajes y la narrativa en una historia determinada						
15	Diseña el vestuario, accesorios, utilería y otros complementos para completar el diseño de personajes y su desarrollo en la puesta en escena	Vestuario, accesorios, utilería y otros complementos	Comprender la importancia de complementos como el vestuario, los accesorios y la utilería en la ambientación y contextualización de un personaje en una historia  Diseñar el vestuario, accesorios, utilería y otros complementos para	Creativa  Resolutiva  Proactiva  Propositiva  Adaptabilidad a los cambios tecnológicos	<b>1p</b> <i>Props</i> (cierre)  <b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: vestuario, accesorios, utilería y otros complementos	Actividad 8. Proyecto integrador etapa 1: diseño de personaje animal antropomorfo con vestimenta y accesorios (bocetos de hoja de expresiones y hoja de poses) [cierre]	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: <i>Props</i>		

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
			completar el diseño de personajes y su desarrollo en la puesta en escena							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC  Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo  Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i> . Editorial RA-MA  3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i> . Editorial 3dtotal Publishing  3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i> . Editorial 3dtotal Publishing  3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i> . Editorial 3dtotal Publishing	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 4. Arte conceptual</b> 4.1 Valores tonales	Utiliza las herramientas del software de ilustración digital para crear personajes con diversas cualidades	10	5	16.5	31.5

4.1.1 Escala de grises	gráficas según su conceptualización en la historia, aplicando color, escalas de grises, luces, sombras y texturas variadas, mediante diferentes técnicas de dibujo y pintura digital.				
4.1.2 Contraste de valores					
4.2 Esquemas de color					
4.3 Colores planos					
4.4 Texturas					
4.5 Luces y sombras					

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
16		<p>Comprende la importancia del arte conceptual en el diseño de personajes</p> <p>Aplica un estilo gráfico determinado en el diseño de un personaje utilizando una escala de grises mediante las herramientas del software de ilustración digital</p>	<p>Arte conceptual en el diseño de personajes</p> <p>Escala de grises y contraste para resaltar la personalidad del personaje</p>	<p>Comprender la importancia del arte conceptual en el diseño de personajes</p> <p>Utilizar las herramientas del software de ilustración digital para aplicar un estilo gráfico determinado en el diseño de un personaje con escala de grises</p>	<p>Creativa</p> <p>Resolutiva</p> <p>Proactiva</p> <p>Propositiva</p> <p>Innovadora</p> <p>Adaptabilidad a los cambios tecnológicos</p>	<p><b>1p</b> <i>Turnaround tonal</i></p>	<p><b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso</p>	<p><b>1t</b> Exposición docente: escala de grises y contraste para resaltar la personalidad del personaje</p>	<p>Actividad 9. Estudio de caso: importancia de la presencia o ausencia del color en el diseño de personajes</p>	<p><b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: <i>Turnaround tonal</i></p>
17		Distingue los esquemas de	Esquemas de color y	Comprender la importancia	Creativa	<b>1p</b> Estudio de luz	<b>1d</b> Seguimiento	<b>1t</b> Exposición	Actividad 10. Proyecto	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		color y la forma de aplicarlos en el diseño de personajes, recreando luces y sombras, mediante las herramientas del <i>software</i> de ilustración digital	aplicación de luces y sombras en el diseño de personajes	del uso del color en el diseño de personajes  Distinguir los esquemas de color	Resolutiva  Proactiva  Propositiva  Innovadora  Adaptabilidad a los cambios tecnológicos	(inicio)	docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	docente: esquemas de color y aplicación de luces y sombras en el diseño de personajes	integrador etapa 2: digitalización de personaje y aplicación de color, luces, sombras y texturas (inicio)	
18		Aplica texturas en el diseño de la apariencia de personajes, según el estilo gráfico y el uso del color, para resaltar diversas cualidades de su	Aplicación de texturas	Aplicar texturas en el diseño de la apariencia de personajes, según el estilo gráfico y el uso del color, para resaltar diversas cualidades de su	Creativa  Proactiva  Propositiva  Resolutiva  Innovadora  Adaptabilidad	<b>1p</b> Estudio de luz (cierre)	<b>1d</b> Seguimiento docente de realización de práctica y resolución de dudas del proceso	<b>1t</b> Exposición docente: aplicación de texturas	Actividad 10. Proyecto integrador etapa 2: digitalización de personaje y aplicación de color, luces, sombras y texturas	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Estudio de luz

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		personalidad		personalidad	dad a los cambios tecnológicos				(cierre)	
		Generar variaciones en escala de grises para evaluar contraste.- Explorar esquemas de color aplicados a un mismo personaje.- Crear propuestas con diferentes texturas (piel, tela, metal, piedra).- Simular iluminación en ambientes variados (interior, exterior, nocturno, dramático).	Teoría del color y psicología del color Principios de iluminación y volumen	Evaluar contraste tonal Aplicar esquemas de color Simular iluminación	Criterio en la selección de color y luz,	Simulación de iluminación y aplicación de texturas (piel, metal, piedra) usando IA Leonardo para experimentación	Detallar la Composición Tonal y Estudio de Luces y Sombras aplicados al personaje.	<i>Explicación del Color Scripting</i> en la animación y videojuegos.	Creación de la Lámina Final de Arte Conceptual con al menos tres variaciones de iluminación.	Rúbrica para evaluar el contraste en escala de grises, selecciona esquemas de color efectivos y simula iluminación para generar ambiente.

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)			
20			<b>EVALUACIÓN PROYECTO FINAL</b>									

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Sánchez-Navarro, J. (2006). <i>Narrativa audiovisual</i> . Editorial UOC Cámara, S. (2008). <i>El dibujo animado</i> . Editorial Parramón Paidotribo Corbal, J. (2017). <i>Curso de narrativa en videojuegos</i> . Editorial RA-MA 3dtotal Publishing. (2018). <i>Creating stylized characters</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2019). <i>Creating Characters for the Entertainment Industry</i> . Editorial 3dtotal Publishing 3dtotal Publishing. (2015). <i>Anatomy for 3D artists: the essential guide for CG Professionals</i> . Editorial 3dtotal Publishing	

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	<b>40%</b>
Práctica: <i>Props</i>	10%
Práctica: <i>Turnaround tonal</i>	10%
Práctica: Estudio de luz	10%
Creación de la Lámina Final de Arte Conceptual IA	10%
Examen Parcial actividades en Teams	<b>10%</b>
Actividades Independientes en Blackboard	<b>50%</b>
<b>Calificación Parcial</b>	<b>100%</b>

## INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL	
Evaluación	Porcentaje
<b>Primer Parcial</b>	<b>16.66%</b>
<b>Segundo Parcial</b>	<b>16.67%</b>
<b>Tercer Parcial</b>	<b>16.67%</b>
<b>Evaluación final</b>	<b>50%</b>
<b>Calificación Final</b>	<b>100%</b>

## REGLAMENTO

### REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

Artículo 1. El presente Reglamento se emite en términos de lo dispuesto por el artículo 59 del Estatuto General de la Universidad del Valle de México y tiene por objeto establecer las relaciones de esta casa de estudios con sus aspirantes, estudiantes, egresados, del tipo superior en todos sus niveles y modalidades en lo que concierne a la admisión, ingreso, reingreso, permanencia, evaluación de los aprendizajes, derechos, obligaciones, su egreso y titulación.

<https://uvm.mx/reglamentos-uvm-vigentes>

Para las áreas que lo requieran deberán hacer mención de la normativa correspondientes (Talleres, laboratorio gastronómico, sala de juicios orales, laboratorio de estructura y función, clínica veterinaria, etc.)

## NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS

NOMBRE	FIRMA



