

SYLLABUS

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Vertical: Ingeniería	Licenciatura: VARIOS INGENIERÍA
Academia: Animación e interactividad	Asignatura: Antropometría y locomoción digital
Clave de la materia sep/banner: COGR0306B	Asignatura antecedente: N/A
Modalidad: semestral	Ciclo: cuarto
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
Integridad en el actuar Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones. Actitud de Servicio Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto. Calidad de Ejecución Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia. Responsabilidad Social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros	Poder transformador de la Educación Creemos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella. Calidad Académica 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. El Estudiante al centro 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.

<p>actos ante la sociedad.</p> <p>Cumplimiento de Promesas</p> <p>Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.</p>	<p>Inclusión</p> <p>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.</p> <p>Innovación</p> <p>Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.</p> <p>Mejora de procesos</p> <p>Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.</p> <p>Efectividad</p> <p>Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.</p>
---	---

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

Conocimientos:

- Fundamentos y técnicas de dibujo
- Fundamentos y técnicas de ilustración digital
- Principios y técnicas de animación
- Fundamentos de antropometría y locomoción
- Física aplicada a la animación y la simulación digital
- Manejo de *software* de ilustración, modelado y animación 2D y 3D

Habilidades:

- Aplicar los principios de la estética y composición visual en el diseño y desarrollo de proyectos de animación
- Aplicar los fundamentos y técnicas del dibujo en la representación gráfica de diferentes elementos y objetos
- Manejar *software* de ilustración, modelado y animación 2D y 3D
- Aplicar los principios y técnicas de animación digital para dar movimiento y locomoción a diferentes cuerpos y objetos

Actitudes:

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas
- Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional
- Motivación y autogestión para desarrollar proyectos de trabajo independiente

- Sensibilidad y percepción ante el cambio en las tendencias del diseño gráfico y la comunicación visual

Competencias:

- Aplicar los conocimientos de las ciencias exactas en el diseño y animación para representar el movimiento y la física de los objetos, con el fin de generar secuencias de imágenes en movimiento realistas, con una actitud propositiva y crítica.
- Crear productos visuales y animaciones 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.
- Producir animaciones y secuencias de imágenes 2D y 3D, mediante el dominio de la física y la matemática del movimiento, así como los principios y técnicas de animación, y los fundamentos de la composición estructural de personajes, con el fin de obtener contenidos dinámicos y verosímiles 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
Cuarto	Área Disciplinar	Centro de cómputo avanzado /TEAMS/Blackboard	2022	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:	10:00 – 13:00		
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

Pórtico UVM: <https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/>

Navegadores web

Plan de estudios

Software de dibujo y/o pintura digital

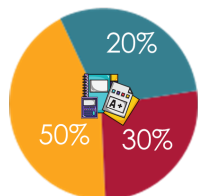
Software de animación

COMPETENCIA

Emplear los fundamentos de constitución morfológica del cuerpo humano y animal, mediante el conocimiento de sus características y variables estructurales, locomotoras y estéticas, con el fin de representar sus formas y recrear sus movimientos para la animación de personajes con un enfoque innovador.

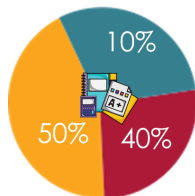
EVALUACIÓN

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

1er. Parcial	16.66%
2do. Parcial	16.66%
3er. Parcial	16.66%
Evaluación Final	50%

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
UNIDAD 1. Estructura antropomórfica 1.1 Proporciones del cuerpo humano adulto 1.1.1 Proporciones del cuerpo masculino 1.1.2 Proporciones del cuerpo femenino 1.2 Proporciones conforme a la edad 1.2.1 Proporciones conforme a la edad del hombre 1.2.2 Proporciones conforme a la edad de la mujer 1.3 Sistema óseo 1.4 Sistema muscular 1.5 Dibujo de la figura humana 1.5.1 Estructuras simplificadas para bocetar figuras humanas 1.5.2 Volumen y entonación 1.5.3 Representación de la figura humana en movimiento	Analizar las proporciones del cuerpo humano, sus componentes esenciales y su interrelación a fin de crear una estructura antropomorfa coherente y realista.	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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
1		Participa activamente para conocer el curso, al	Curso Docente Compañeros	Comunicación	Participativa Colaborativa	N/A	1d Exposición docente: presentación de sí y del curso.	1t Exposición de temario del curso y generalidad	Foro de presentación.	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)	Independie ntes	
		docente y sus compañero s.					2d Presentación de cada estudiante.	es de las actividades.		
2		Identifica las proporcione s del cuerpo humano femenino y masculino conforme a su edad	Proporciones del cuerpo humano adulto femenino y masculino Proporciones conforme a la edad	Identificar las proporcione s del cuerpo humano femenino y masculino conforme a su edad	Analítica Creativa	1p Proporcione s del cuerpo humano masculino y femenino	N/A	1t Exposición docente: cánones clásicos de proporción del cuerpo humano femenino y masculino	Actividad 1. Foro de trabajo: autorretrat o	1p Rúbrica para evaluar práctica: Proporciones del cuerpo humano masculino y femenino
3		Representa el sistema óseo y muscular humano según las proporcione s del cuerpo femenino y masculino	Sistema óseo Sistema muscular	Representar el sistema óseo y muscular humano según las proporcione s del cuerpo femenino y masculino	Creativa Propositiva	1p Sistema óseo y muscular	N/A	1t Exposición docente: importancia del sistema ósea y muscular en la locomoción	Actividad 2. Dibujo de esqueleto y musculatur a	1p Rúbrica para evaluar práctica: Sistema óseo y muscular
4		Representa el cuerpo humano femenino y	Dibujo de la figura humana estática	Representar el cuerpo humano femenino y	Creativa Propositiva	1p Volumen y entonación	N/A	1t Exposición docente: representaci	Actividad 3. Dibujo de figura	1p Rúbrica para evaluar práctica: Volumen y entonación

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)	Independie ntes	
		masculino en poses estáticas y en movimient o, tanto de forma simplificad a, como con volumen y entonación	Volumen y entonación Representación de la figura humana en movimiento	masculino en poses estáticas y en movimiento, tanto de forma simplificada, como con volumen y entonación				ón de la figura humana en movimiento	humana con referencias	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Moreno Arias, M. (2007). <i>Dibujo de la figura humana</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de https://core.ac.uk/download/pdf/83080021.pdf</p> <p>Valero, E. (2009). <i>Antropometría</i> [archivo PDF]. Recuperado de https://www.insst.es/documents/94886/524376/DTEAntropometriaDP.pdf/032e8c34-f059-4be6-8d49-4b00ea06b3e6#:~:text=El%20t%C3%A9rmino%20antropometr%C3%ADa%20proviene%20del,cuerpo%20humano%20es%20muy%20antiguo</p>	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
UNIDAD 2. Formas complejas del cuerpo humano 2.1 Cabeza y rostro 2.1.1 Proporciones de la cabeza y el rostro 2.1.2 Representación de ojos 2.1.3 Representación de la nariz 2.1.4 Representación de la boca 2.1.5 Retrato en vista de frente 2.1.6 Retrato en vista de perfil 2.1.7 Retrato en vista de $\frac{3}{4}$ 2.1.8 Representación de expresiones faciales 2.1.9 Representación de movimientos de cabeza 2.2 Manos 2.2.1 Estructura base para representar manos 2.2.2 Representación de manos 2.2.3 Representación de movimiento de manos 2.3 Pies 2.3.1 Estructura base para representar pies 2.3.2 Representación de pies 2.3.3 Representación de movimiento de pies	Analizar la distribución de los elementos de la cabeza, así como el posicionamiento y funcionamiento de las diferentes partes de manos y pies, mediante vistas desde diversos ángulos, a fin de crear expresiones adecuadas y representaciones realistas acordes a la distribución de volúmenes del cuerpo humano en reposo y en movimiento.	6	3	9.9	18.9

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
5		Analiza las proporciones faciales de la	Proporciones de la cabeza y rostro humano: ojos, nariz, boca	Analizar las proporciones faciales de la cabeza	Propositiva Creativa	1p Representación de figura humana en	N/A	1t Exposición docente: proporcione	Actividad 4. Método Loomis (inicio)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Representación de figura humana

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)	Independie ntes	
		cabeza humana, femenina y masculina, en diferentes edades		humana, femenina y masculina, en diferentes edades		movimiento		s del rostro humano		en movimiento
6		Dibuja el rostro humano de acuerdo con las proporciones de los cánones clásicos, representando diferentes expresiones faciales	Representación del rostro humano y expresiones faciales	Dibujar el rostro humano de acuerdo con las proporciones de los cánones clásicos, representando diferentes expresiones faciales	Analítica Creativa Propositiva	1p Cabeza y rostro	N/A	1t Exposición docente: representación de expresiones faciales	Actividad 4. Método Loomis (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Cabeza y rostro
7		PRIMER PARCIAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Proko. (13 de diciembre de 2018). <i>Dibuja cabezas rápidamente con el método de Loomis - Parte 1</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=wAOldLWIDSM	

	<p>Loomis, A. (1959) <i>Drawing the heads & hands</i> [archivo PDF]. Recuperado de https://www.alexhays.com/loomis/Andrew%20Loomis%20-%20Drawing%20the%20Head%20and%20Hands.pdf</p> <p>Moreno Arias, M. (2007). <i>Dibujo de la figura humana</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de https://core.ac.uk/download/pdf/83080021.pdf</p>	
--	---	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL		
Teoría		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua en escenario		40%
Práctica: Proporciones del cuerpo humano masculino y femenino	8%	
Práctica: Sistema óseo y muscular	8%	
Práctica: Volumen y entonación	8%	
Práctica: Representación de figura humana en movimiento	8%	
Práctica: Cabeza y rostro	8%	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
UNIDAD 2. Formas complejas del cuerpo humano 2.1 Cabeza y rostro 2.1.1 Proporciones de la cabeza y el rostro 2.1.2 Representación de ojos 2.1.3 Representación de la nariz 2.1.4 Representación de la boca 2.1.5 Retrato en vista de frente 2.1.6 Retrato en vista de perfil 2.1.7 Retrato en vista de $\frac{3}{4}$ 2.1.8 Representación de expresiones faciales 2.1.9 Representación de movimientos de cabeza 2.2 Manos 2.2.1 Estructura base para representar manos 2.2.2 Representación de manos 2.2.3 Representación de movimiento de manos 2.3 Pies 2.3.1 Estructura base para representar pies 2.3.2 Representación de pies 2.3.3 Representación de movimiento de pies	Analizar la distribución de los elementos de la cabeza, así como el posicionamiento y funcionamiento de las diferentes partes de manos y pies, mediante vistas desde diversos ángulos, a fin de crear expresiones adecuadas y representaciones realistas acordes a la distribución de volúmenes del cuerpo humano en reposo y en movimiento.	2	1	3.3	6.3

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
8		Dibuja las manos y	Dibujo de	Dibujar las manos y pies	Analítica	1p Manos y pies	N/A	1t Exposición	Actividad 5.	1p Rúbrica para evaluar práctica:

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)	Independie ntes	
		pies del cuerpo humano de acuerdo con los cánones clásicos, representa ndo movimient o, así como diferentes expresione s	manos y pies Representación de movimiento de manos y pies	del cuerpo humano de acuerdo con los cánones clásicos, representan do movimiento, así como diferentes expresiones	Creativa Propositiva			docente: representaci ón de manos y pies estáticos y en movimiento	Portafolio de manos y pies	Manos y pies

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Proko. (13 de diciembre de 2018). <i>Dibuja cabezas rápidamente con el método de Loomis - Parte 1</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=wAOldLWIDSM</p> <p>Loomis, A. (1959) <i>Drawing the heads & hands</i> [archivo PDF]. Recuperado de https://www.alexhays.com/loomis/Andrew%20Loomis%20-%20Drawing%20the%20Head%20and%20Hands.pdf</p> <p>Moreno Arias, M. (2007). <i>Dibujo de la figura humana</i>. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de https://core.ac.uk/download/pdf/83080021.pdf</p>	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
UNIDAD 3. Anatomía comparada 3.1 Estructura humana contra estructura animal 3.2 Estructura animal 3.2.1 Mamíferos y marsupiales 3.2.2 Mamíferos acuáticos y peces 3.2.3 Aves 3.2.4 Reptiles y anfibios 3.2.5 Insectos, arácnidos y artrópodos	Distinguir las características de cuerpos humanos y animales a fin de crear representaciones gráficas realistas acordes a las proporciones de las diferentes especies.	10	5	16.5	31.5

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independient es	
9		Distingue las características morfológicas de diferentes animales en comparación con la anatomía humana	Estructuras comparadas	Distinguir las características morfológicas de diferentes animales en comparación con la anatomía humana	Analítica Creativa	1p Estructura comparada	N/A	1t Exposición docente: anatomía comparada	Actividad 6. Proyecto integrador Etapa 1: figura humana evolucionada	1p Rúbrica para evaluar práctica: Estructura comparada
10		Dibuja diversas especies	Anatomía de mamíferos y marsupiales	Dibujar diversas especies de	Creativa Propositiva	1p Mamíferos	N/A	1t Exposición docente:	Actividad 7. Observación y documentació	1p Rúbrica para evaluar práctica: Mamíferos

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)	Independient es	
		de animales mamíferos y marsupiale s en movimient o (bípedos y cuadrúped os), cuidando la proporción de su anatomía	(criaturas bípedas y cuadrúpedas) Representación de bípedos y cuadrúpedos en movimiento	animales mamíferos y marsupiales en movimiento (bípedos y cuadrúpedos , cuidando la proporción de su anatomía	Resolutiva			anatomía y representa ción de bípedos y cuadrúped os en movimient o	n de insectos y aves endémicas	
11		Dibuja diversas especies de aves e insectos en movimient o, cuidando la proporción de su anatomía	Anatomía de aves e insectos Representación de aves e insectos en movimiento	Dibujar diversas especies de aves e insectos en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Creativa Propositiva Resolutiva	1p Aves	N/A	1t Exposición docente: anatomía y representa ción de aves e insectos en movimient o	Actividad 8. Proyecto integrador Etapa 2: figura animal evolucionada (inicio)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Aves
12		Dibuja diversas especies	Anatomía de reptiles y anfibios	Dibujar diversas especies de	Creativa Propositiva	1p Reptiles y anfibios	N/A	1t Exposición docente:	Actividad 8. Proyecto integrador	1p Rúbrica para evaluar práctica: Reptiles y anfibios

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independient es	
		de reptiles y anfibios en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Representación de reptiles y anfibios en movimiento	reptiles y anfibios en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Resolutiva			anatomía y representación de reptiles y anfibios en movimiento 2t Seguimiento y resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 2 del proyecto integrador	Etapa 2: figura animal evolucionada (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	
13		SEGUNDO PARCIAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Bobby Chiu. (21 de mayo de 2015). <i>Learning Animal Anatomy from Human Anatomy</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HY9qx6n52Zc McLelland, J. (1991). <i>A Color Atlas of Avian Anatomy</i> . Inglaterra: Hazell Books. Recuperado de https://wildbirdvet.com/wp-	

	<p>content/uploads/2019/07/Color-Atlas-of-Avian-Anatomy-McLelland.pdf</p> <p>University of Nebraska–Lincoln. (2020). Basic Insect Morphology [sitio web]. Recuperado de https://entomology.unl.edu/scilit/basic-insect-morphology</p> <p>Purdue University. (1999). Insect Anatomy [sitio web]. Recuperado de https://extension.entm.purdue.edu/401Book/default.php?page=insect_anatomy</p> <p>MiltonCor – Dibujar y Crear. (1° de diciembre de 2021). <i>Como Dibujar Texturas #1- Reptil - Serpiente Tutorial</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=PyamSloJMOs</p> <p>Alphonso Dunn. (18 de Mayo de 2013). <i>Pen & Ink Drawing Tutorials How to draw realistic scales on fish, dragons, snakes, reptiles</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kx51VJ2eT68</p> <p>Alphonso Dunn. (22 de junio de 2013). <i>Pen & Ink Drawing Tutorials How to draw birds</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KcOD8nqMXOs&list=PLhBKkQX9XSgegiVGbKQ2ZITipnsz_li-z</p> <p>Alphonso Dunn. (21 de junio de 2013). <i>Pen & Ink Drawing Tutorials How to draw wings</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=5vzL27RUEGU&list=PLhBKkQX9XSgegiVGbKQ2ZITipnsz_li-z&index=12</p>	
--	---	--

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL		
Teoría		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua en escenario		40%
Práctica: Manos y pies	8%	
Práctica: Estructura comparada	8%	
Práctica: Mamíferos	8%	
Práctica: Aves	8%	

Práctica: Reptiles y anfibios	8%	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
UNIDAD 4. Análisis de locomoción 4.1 Mecánicas de movimiento de los cuerpos 4.2 Ciclos al caminar y correr de un humano 4.3 Desplazamiento de animales bípedos 4.4 Desplazamiento de animales cuadrúpedos 4.5 Desplazamiento de animales rastreros 4.6 Aleteo en animales voladores 4.7 Desplazamiento de animales acuáticos	Representar la locomoción y distribución de pesos en los cuerpos de diferentes especies en movimiento de forma realista acorde a los volúmenes y proporciones correspondientes.	6	3	9.9	18.9

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independent es	
14		Analiza la locomoción de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos en secuencias de desplazamiento	Mecánicas de movimiento de los cuerpos Ciclo de caminado y correr humano (criaturas antropomórficas/bípedas) Desplazamiento de animales bípedos y cuadrúpedos	Analizar la locomoción de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos en secuencias de desplazamiento Representar	Analítica Creativa Propositiva	1p Insectos, arácnidos y artrópodos	N/A	1t Exposición docente: ciclo de caminado de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos	Actividad 9. Ciclo de caminado humano	1p Rúbrica para evaluar práctica: Insectos, arácnidos y artrópodos

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)	Independent es	
		Representa la locomoción de una criatura bípeda (animal y/o antropomórfica) y/o cuadrúpeda mediante una animación realista de un ciclo de caminado		la locomoción de una criatura bípeda (animal y/o antropomórfica) y/o cuadrúpeda mediante una animación realista de un ciclo de caminado						
15		Analiza la locomoción de criaturas voladoras (aves) en secuencias de desplazamiento y aleteos Representa	Desplazamiento de animales voladores Mecánica y representación de aleteos	Analizar la locomoción de criaturas voladoras (aves) en secuencias de desplazamiento y aleteos Representar la locomoción	Analítica Creativa Propositiva Innovadora	1p Análisis de locomoción	N/A	1t Exposición docente: representación de desplazamiento por aleteos de animales voladores	Actividad 10. Ciclo de vuelo de un ave	1p Rúbrica para evaluar práctica: Análisis de locomoción

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)	Independent es	
		a la locomoción de criaturas voladoras (aves) mediante una animación realista de un ciclo de aleteo		de criaturas voladoras (aves) mediante una animación realista de un ciclo de aleteo						
16		Analiza y representa la locomoción de animales acuáticos y criaturas rastreras en secuencias de desplazamiento	Desplazamiento de animales acuáticos y rastreros Representación de desplazamiento de animales acuáticos y rastreros	Analizar y representa la locomoción de animales acuáticos y criaturas rastreras en secuencias de desplazamiento	Analítica Creativa Resolutiva	1p Ciclo de caminado y correr humano, bípedos y cuadrúpedos de objetos	N/A	1t Exposición docente: representación de desplazamiento de animales acuáticos y rastreros	Actividad 11. Ciclo de caminado de un cuadrúpedo	1p Rúbrica para evaluar práctica: Ciclo de caminado y correr humano, bípedos y cuadrúpedos

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>Williams, R. (2001). <i>The Animator's Survival Kit</i> [archivo PDF]. Recuperado de https://www.academia.edu/36401661/The_Animators_Survival_Kit</p> <p>Just Make Animation. (18 de agosto de 2019). <i>Birds in Flight - video reference for animators</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=qThlyj1mLfs</p> <p>Animation Reference. (3 de octubre de 2019). <i>Bird Fly Animation</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ILOdSC8Wu5k</p> <p>The Art of Aaron Blaise. (30 de julio de 2016). <i>Animation - The Mechanics of Bird Flight</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ILOdSC8Wu5k</p> <p>Felix Sputnik. (2 de febrero de 2017). <i>Quadruped locomotion Tutorial</i> [archivo de video]. Recuperado de https://vimeo.com/202205778</p>	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
UNIDAD 5. Locomoción digital 5.1 Elementos fundamentales 5.1.1 Tiempo 5.1.2 Espacio 5.1.3 Ritmo 5.2 Software de animación 5.2.1 Interfaz 5.2.3 Herramientas 5.2.4 Locomoción de un cuerpo humano 5.2.5 Locomoción de un cuerpo animal 5.3 Caminado natural 5.4 Dirección 5.5 Velocidad de la escena	Aplicar los principios de la animación a las estructuras anatómicas de diferentes personajes para crear secuencias que expresen de manera natural y realista el estado de ánimo o intención de un personaje en movimiento.	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)	Independientes	
17		Identifica los diferentes <i>softwares</i> de animación digital, así como sus principales usos por proyecto	Animación digital <i>Software</i> de animación	Identificar los diferentes <i>softwares</i> de animación digital, así como sus principales usos por proyecto	Analítica Creativa Adaptabilidad al cambio tecnológico	1p Ciclo de rastros, acuáticos y rastros	N/A	1t Exposición docente: <i>softwares</i> y herramientas de animación digital	Actividad 12. Proyecto integrador Etapa 3: caminado de figuras humana y animal (inicio)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Ciclo de rastros, acuáticos y rastros
18		Aplica los principios de la animación para generar secuencias de desplazamiento digitales de diferentes criaturas mediante el uso de <i>software</i> dedicado	Principios de la animación aplicados a la animación digital	Aplicar los principios de la animación para generar secuencias de desplazamiento digitales de diferentes criaturas mediante el uso de <i>software</i> dedicado	Creativa Resolutiva Propositiva Adaptabilidad al cambio tecnológico	1p Locomoción digital de humanos y animales	N/A	1t Exposición docente: animación digital de una secuencia de desplazamiento en un <i>software</i> de dedicado 2t Seguimiento y resolución de dudas para el	Actividad 10. Proyecto integrador Etapa 3: caminado de figuras humana y animal (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Locomoción digital de humanos y animales

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)	Independient es	
								desarrollo de la Etapa 3 del proyecto integrador		
19		TERCER PARCIAL								
20		EVALUACIÓN PROYECTO FINAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	<p>B6 stopmotion. (23 de abril de 2021). <i>Behind the scene Lizard walk cycle / Stop-motion animation in Dragonframe</i> [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vaASm0EhsyM</p> <p>Plessner, S. (27 de marzo de 2018). How Fish Swim. <i>Florida Museum</i> [sitio web]. Recuperado de https://www.floridamuseum.ufl.edu/discover-fish/fish/how-fish-swim/</p> <p>Environmental Science Investigation. (s.f.). <i>Fish swimming styles</i> [sitio web]. Recuperado de https://esi.stanford.edu/exercise/exercise4.htm</p>	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL	
Teoría	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	40%
Práctica: Insectos, arácnidos y artrópodos 8%	
Práctica: Análisis de locomoción 8%	
Práctica: Ciclo de caminado y correr humano, bípedos y cuadrúpedos 8%	
Práctica: Ciclo de rastros, acuáticos y rastros 8%	
Práctica: Locomoción digital de humanos y animales 8%	
Examen Parcial actividades en Teams	10%
Actividades Independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

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

REGLAMENTO
REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO
<p>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.</p> <p>https://uvm.mx/reglamentos-uvm-vigentes</p> <p>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.)</p>

NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS

[illegible]

