

SYLLABUS

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

VERTICAL: DISEÑO, ARTE Y ARQUITECTURA	LICENCIATURA: DISEÑO MULTIMEDIA
ACADEMIA: DISEÑO MULTIMEDIA	ASIGNATURA: PRINCIPIOS Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO EN MOVIMIENTO I
CLAVE DE LA MATERIA SEP/BANNER: PVEY0405H	ASIGNATURA ANTECEDENTE: N/A
MODALIDAD: SEMESTRAL	CICLO: 7º SEMESTRE
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.	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.
Actitud de servicio Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto.	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.
Calidad de ejecución Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia.	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
Responsabilidad social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros actos ante la sociedad.	
Cumplimiento de promesas	

Valores	Principios
Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.	<p>comunidad y la sociedad de México y del mundo.</p> <p>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.</p> <p>Innovación 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 Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.</p> <p>Efectividad 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 COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO QUE SE DESARROLLAN EN ESTA ASIGNATURA

Conocimientos:
<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D
Habilidades:
<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos
Actitudes:
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización
Competencias:
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los diferentes métodos de trabajo en la animación digital utilizando diversas herramientas tecnológicas y dinámicas de trabajo teórico-prácticas, para desarrollar habilidades técnicas y conceptuales que le permitan crear profesionalmente trabajos de producción audiovisual (video, animación 2D, 3D) y proyectos interactivos de gran valor estético y visual

- Desarrollar estrategias creativas con base en la apropiación de conocimientos y creación de proyectos para medios digitales de animación y producción audiovisual, en áreas como publicidad, entretenimiento, información, educación y arte digital; favoreciendo el trabajo de calidad dentro de la industria del diseño

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 desarrolló el <i>Syllabus</i>
7º	Área Disciplinar	Laboratorio de cómputo/Teams/Blackboard	2023	Lic. Marco Antonio Cortés Fuentes

CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	16 feb	Fin de ciclo:	11 jul
Días no laborales:	16 mar 1 may	Periodo de vacaciones:	30 mar - 4 abr
Horario de clase:	16:00 a 19:00		
Fecha del primer examen parcial:	6 abr	Fecha de retroalimentación:	13 abr
Fecha del segundo examen parcial:	18 may	Fecha de retroalimentación:	25 may
Fecha del tercer examen parcial:	29 jun	Fecha de retroalimentación:	6 Jul

MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES

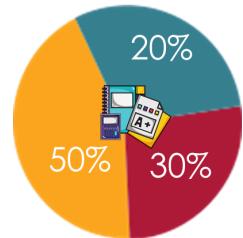
Programa de estudios
 Portico UVM <http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php>

COMPETENCIA

Aplicar las propiedades básicas de la animación digital a través del uso de la aplicación informática Adobe After Effects para construir escenas que ilustren un guion, storyboard o idea para convertirla en un producto digital que cumpla con una adecuada intención comunicativa con el objetivo de solucionar las necesidades de un cliente o usuario de manera específica.

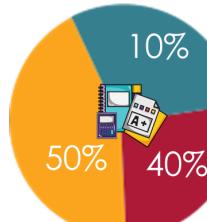
EVALUACIÓN

Materia Teórica



30% Examen Parcial en Teams
20% Evaluación continua (sesión presencial y síncrona)

Materia Práctica



40% Evaluación continua prácticas presenciales o sincrónicas
10% Examen Parcial en Teams

1er. Parcial	16.6
2do. Parcial	16.6
3er. Parcial	16.6
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:

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
1. Fundamentos de la animación digital 1.1 Interfaz gráfica de la aplicación <i>Adobe After Effects</i> 1.2 Componente de composición 1.3 Componentes de precomposición 1.4 Componente de capas 1.5 Componente de animación 1.6 Componente de renderizado	Identificar las características de la técnica de animación <i>motion graphic</i> , así como la interfaz y el área de trabajo en un <i>software</i> dedicado, a fin de analizar sus posibilidades de uso en diferentes entornos y áreas de producción.	8	4	13.2	25.2

S E M A N A	FECHA CALENDARÍA 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		Conocer la estructura de la asignatura, al docente y a sus compañeros de clase	N/A	N/A	N/A	1e. Encuadre de la asignatura por parte del docente	1d. Revisión de syllabus y proyecto integrador 2d. Dinámica de integración de equipos de trabajo semestral	1t. Firma de Syllabus	1i. Foro de presentación	N/A
2		Comentar los principios de la animación a fin de identificar sus características técnicas y analizar sus posibles	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado 	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de análisis sobre los principios de la animación y los beneficios y desafíos que representan los <i>motion graphics</i> como recurso	1d. Mesa de análisis sobre los principios de la animación y los beneficios y desafíos que representan los <i>motion graphics</i> como recurso	1t. Sesión de conclusiones sobre mesa de análisis	1i. Foro de discusión	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesa de análisis

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
		aplicaciones en el desarrollo de proyectos de diferentes entornos y áreas de producción	animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y software para modelado 3D	movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	representan los motion graphics como recurso visual desde la perspectiva de la animación digital	visual desde la perspectiva de la animación digital			
3		Identificar la interfaz gráfica de <i>Adobe After Effects</i> , así como sus características técnicas a fin de analizar sus posibles aplicaciones en el desarrollo del proyecto	• Manejo de software de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Realizar dos animaciones en <i>loop</i> utilizando la técnica de motion graphic	1d. Mesas de trabajo por equipos para comentar el proceso de animación a implementar en el desarrollo de sus animaciones para el proyecto	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
			y software para modelado 3D		aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
4		Identificar la interfaz gráfica de <i>Adobe After Effects</i> , así como sus características técnicas a fin de analizar sus posibles aplicaciones en el desarrollo del proyecto	• Manejo de software de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y software para modelado 3D	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Realizar dos animaciones en <i>loop</i> utilizando la técnica de <i>motion graphic</i>	1d. Presentación comentada de animaciones	1t. Sesión de conclusiones sobre esta etapa del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación de animaciones

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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	
					trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • Alexandra Carranza. (10 de enero de 2021). ¿Qué es motion graphics? ¡Dale vida a tus ideas! [mensaje en un blog]. Crehana. Recuperado de https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-3d/que-es-motion-graphics/ Nota: es importante que visites el sitio web para que puedas visualizar los ejemplos en video que ahí se encuentran • Carubin, C. (2017). Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos [tesis de doctorado]. Universitat de Barcelona. Recuperado de http://deposit.ub.edu/dspace/handle/2445/115685 Capítulos 2. Terminología asociada al dominio de estudio. 2.2.1. Los elementos de diseño para la creación de forma y espacio. Páginas 38 a 66 • Cumare. (18 de agosto de 2020). Espacio de Trabajo After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/LCPVXZgtSwE • Diseño Latinoamérica. (6 de agosto de 2014). Tutorial 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	After Effects - Conceptos Básicos [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xJmDdd_qEHw	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
2. Ventana de proyecto de la aplicación en Adobe After Effects <ul style="list-style-type: none"> 2.1 Importar archivos de imagen, video y audio 2.2 Importar archivos en formato de <i>Photoshop</i> (PSD) y su interpretación 2.3 Importar archivos en formato <i>Vector Image</i> (AI) y su interpretación 2.4 Importancia de trabajar un proyecto de animación desde una sola carpeta ordenada 2.5 Guardar archivo de proyecto 	Distinguir los componentes y las herramientas de uso de archivos compartidos del <i>software de motion graphics</i> a fin de importar y trabajar con archivos de diferentes formatos de origen en un proyecto determinado.	6	3	9.9	18.9

S E M A N A	FECHA CALENDARARIO 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)	
5		Crear imágenes en <i>Photoshop</i> e <i>Illustrator</i> haciendo uso de capas y subcapas con la finalidad de preparar los archivos para importarlos a proyectos de <i>After Effects</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software de diseño digital</i>: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Desarrollar el <i>set up</i> del proyecto	1d. Desarrollo de práctica 1: Parámetros para importar a <i>After Effects</i> diferentes tipos de archivos	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 2	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
			animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
6		Crear <i>set up</i> del proyecto aplicando las técnicas y herramientas utilizadas en la práctica	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para	1e. Aprendizaje colaborativo basado en proyectos: Presentación comentada del <i>set up</i> del proyecto	1d. Presentación comentada del <i>set up</i> del proyecto	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica y el proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 2	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación de <i>set up</i>

S E M A N A	FECHA CALENDARARIO 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)	
					mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
7		PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • Cumare. (21 de agosto de 2020). Crear una Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/7IT45wZoFL8 • Cumare. (22 de agosto de 2020). Configuración de la Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/LnegN6W9_Oc • Cumare. (24 de agosto de 2020). Pre Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/7mzLE-BhNF4 • Motion House. (25 de abril de 2021). Cómo importar archivos de Illustrator a After Effects de manera correcta [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JLOP2y1IR-s • Ward, C. (13 de octubre de 2014). After Effects Quick Tip: Depixelating Vector Files [sitio web]. The Beat. 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>Recuperado de https://www.premiumbeat.com/blog/after-effects-quick-tip-depixelating-vector-files/</p> <ul style="list-style-type: none"> • Byron Cortez. (24 de mayo de 2020). Convertir gráficos vectoriales a Capas de Forma en After Effects [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=UU1_tjKdnPU&t=3s 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de:	
• Participación en mesa de análisis	5%
• Participación en mesas de trabajo	5%
• Presentación de animaciones	10%
• Práctica 1: Parámetros para importar a <i>After Effects</i> diferentes tipos de archivos	10%
• Presentación de <i>set up</i>	10%
Examen parcial y/o actividades en Teams	10%
Actividades independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes

CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
3. Composiciones en la aplicación Adobe After Effects 3.1 Configuración de la composición 3.2 Elementos de la ventana de proyecto en las composiciones 3.3 Jerarquías de orden de las capas dentro de la aplicación <i>Adobe After Effects</i> 3.4 Elementos de la ventana de composición 3.5 Elementos de las capas dentro de las composiciones 3.6 Propiedades de tercera dimensión (3D)	Planificar la composición de una animación utilizando los diferentes paneles y herramientas del software con el fin de establecer las propiedades adecuadas que tendrá el producto final.	4	2	6.6	12.6

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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		Organiza material de mapa de bits y vectores en un proyecto de <i>After Effects</i> a través de la creación de carpetas, con la finalidad de incorporarlos en composiciones creadas con parámetros específicos de tamaño, velocidad de fotogramas y duración, de acuerdo con el	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Configurar una composición en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 2: Configuración de una composición en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
		objetivo del proyecto	modelado 3D		aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
9		Identifica las características de las capas en una composición y la herramienta 3D en <i>After Effects</i> mediante la incorporación de una cámara y la activación del módulo 3D, con el objetivo de simular entornos tridimensionales en composiciones 2D	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Crear capas 3D en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 3: Capas 3D en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALENDARARIO 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)	
					• Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • Cumare. (25 de agosto de 2020). Propiedades de las capas After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/wCEXNn2SPLc • Freepik Company. (24 de junio de 2019). 01/20 Capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II_ESP [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_D74-IQ-5cQ • Freepik Company. (24 de junio de 2019). 06/20 Ejercicio sobre las capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II_ESP [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7_JiA-eRoU4 • Luis Burguete. (29 de octubre de 2020). ASISTENTE de FOTOGRAMAS CLAVE (KEYFRAMES) en After Effects  [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=UA7zNQFkbWY 	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Animación <ul style="list-style-type: none"> 4.1 Fotogramas clave 4.2 Propiedad de posición 4.3 Propiedad de escala 4.4 Propiedad de rotación 4.5 Propiedad de punto de anclaje 4.6 Propiedad de transparencia 4.7 Propiedad de emparentar 4.8 Animación de entrada sencilla (<i>Ease in</i>) 4.9 Animación de salida sencilla (<i>Ease out</i>) 4.10 Objetos nulos en las composiciones 4.11 Capas de ajuste en las composiciones 4.12 Máscaras como elementos de animación de las capas 4.13 Herramienta de texto 4.14 Efectos de matiz (HUE) 4.15 Efectos de brillo y contraste 4.16 Efectos de niveles y curvas 4.17 Efectos de resplandecencia 4.18 Efectos de desajuste de imagen 4.19 Efectos preestablecidos 	Aplicar las diferentes propiedades de capa con base en la función e importancia de los fotogramas clave en la línea de tiempo del <i>software</i> de <i>motion graphics</i> a fin de manipular los elementos originales para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la idea del proyecto.	8	4	13.2	25.2

S E M A N A	FECHA CALENDARÍO 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 (<i>Teams</i>)	Independientes	
10		Identificar las propiedades de las capas en una composición en <i>After Effects</i> mediante la activación de	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Identificar las propiedades de las capas en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 4: Propiedades de las capas en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 4	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALENDARI O 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 (<i>Teams</i>)	
		fotogramas clave para generar animaciones de los atributos de posición, rotación, escala y opacidad en proyectos audiovisuales específicos	animación <ul style="list-style-type: none">• Principios de animación• Técnicas de animación• Técnicas de representación digital• Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	<ul style="list-style-type: none">trabajar en el diseño centrado en las personas• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos• Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional• Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
11		Identificar los tipos de interpolaciones y uso de objetos nulos en proyectos de animación a partir de la vinculación de capas y la variación de fotogramas clave y curvas de movimiento, con la finalidad de aplicarlos en proyectos	<ul style="list-style-type: none">• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación• Principios de animación• Técnicas de animación• Técnicas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Diseñar contenidos y productos digitales• Desarrollar proyectos de animación• Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras• Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Configurar interpolaciones y uso de objetos nulos	1d. Desarrollo de práctica 5: Configuración de interpolaciones y trabajo con objetos nulos	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 4	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	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 (<i>Teams</i>)	
		audiovisuales de <i>After Effects</i>	digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digitales humanos, animales y de objetos	• Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
12		Aplicar efectos visuales a diversos elementos en proyectos de <i>After Effects</i> , mediante el uso de capas de ajuste y máscaras, con la finalidad de generar modificaciones no invasivas en las composiciones	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Manejar las capas de ajuste en las composiciones y animación de máscaras	1d. Desarrollo de práctica 6: Manejo de las capas de ajuste en las composiciones y animación de máscaras como instrumento creativo	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 5	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	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)	
					profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
13		SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (31 de agosto de 2019). Animación Flat Design After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Grx0hb-g1pw • Así Queda Mejor. (1° de septiembre de 2020). Animacion Flat Design en After Effects Tutorial After effects cc 2020 (Anima Sin Saber) [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JsyRVmeH-f0 • TutifrutitiTV. (15 de agosto de 2020). Animar un personaje y escena de manera sencilla en After Effects / Puppet Pin, Layers 3d, Cámara [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZvCVheVR3bg • Tutivid. (20 de enero de 2018). How to Make 5 SIMPLE Animations in AFTER EFFECTS CC [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/Ztwm0OTPqyl • MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (2 de diciembre de 2019). Como Animar un logo Minimalista After 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vRRt5Y8SVmo</p> <ul style="list-style-type: none"> Cumare. (29 de agosto de 2020). Capa 3D After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=84SVluRMB10&t=3s 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de:	
• Práctica 2: Configuración de una composición en <i>After Effects</i>	8%
• Práctica 3: Capas 3D en <i>After Effects</i>	8%
• Práctica 4: Propiedades de las capas en <i>After Effects</i>	8%
• Práctica 5: Configuración de interpolaciones y trabajo con objetos nulos	8%
• Práctica 6: Manejo de las capas de ajuste en las composiciones y animación de máscaras como instrumento creativo	8%
Examen parcial y/o actividades en Teams	10%
Actividades independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes

CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Animación 4.1 Fotogramas clave 4.2 Propiedad de posición 4.3 Propiedad de escala 4.4 Propiedad de rotación 4.5 Propiedad de punto de anclaje 4.6 Propiedad de transparencia 4.7 Propiedad de emparentar 4.8 Animación de entrada sencilla (<i>Ease in</i>) 4.9 Animación de salida sencilla (<i>Ease out</i>) 4.10 Objetos nulos en las composiciones 4.11 Capas de ajuste en las composiciones 4.12 Máscaras como elementos de animación de las capas 4.13 Herramienta de texto 4.14 Efectos de matiz (HUE) 4.15 Efectos de brillo y contraste 4.16 Efectos de niveles y curvas 4.17 Efectos de resplandecencia 4.18 Efectos de desajuste de imagen 4.19 Efectos preestablecidos	Aplicar las diferentes propiedades de capa con base en la función e importancia de los fotogramas clave en la línea de tiempo del <i>software</i> de <i>motion graphics</i> a fin de manipular los elementos originales para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la idea del proyecto.	4	2	6.6	12.6

S E M A N A	FECHA CALENDARÍA 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 (<i>Teams</i>)	Independientes	
14		Conocer las características de la herramienta de texto en proyectos de <i>After Effects</i> , a	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Manejar la herramienta de	1d. Desarrollo de práctica 7: Manejo de la herramienta de texto y	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Animación de identidad gráfica	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
		través de su incorporación a las composiciones y la aplicación en animaciones de entrada y salida para generar productos audiovisuales enriquecidos que respondan a un objetivo de comunicación específico	video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	texto y aplicación de efectos	aplicación de efectos			
15		Crear una animación de identidad gráfica para aplicar las herramientas de texto de <i>After Effects</i>	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de análisis sobre la animación de identidad gráfica	1d. Mesas de análisis para la revisión comentada de la animación de identidad gráfica	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre la	1i. Animación de identidad gráfica	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de análisis

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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)	
			<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<p>locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos</p>	<p>los cambios tecnológicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (31 de agosto de 2019). Animación Flat Design After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Grx0hb-g1pw • Así Queda Mejor. (1º de septiembre de 2020). Animacion Flat Design en After Effects Tutorial After effects cc 2020 (Anima Sin Saber) [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JsyRVmeH-f0 • Tutifrutitv. (15 de agosto de 2020). Animar un personaje y escena de manera sencilla en After Effects / Puppet Pin, Layers 3d, Cámara [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZvCVheVR3bg 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> Tutvid. (20 de enero de 2018). How to Make 5 SIMPLE Animations in AFTER EFFECTS CC [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/Ztwm0OTPqyl MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (2 de diciembre de 2019). Como Animar un logo Minimalista After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vRRt5Y8SVmo Cumare. (29 de agosto de 2020). Capa 3D After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=84SVluRMB10&t=3s 	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
5. Renderizado <p>5.1 Cola de renderizado local 5.2 Renderizado en la aplicación <i>Adobe Media Encoder</i> 5.3 Configuración de formatos para salida sin pérdida 5.4 Configuración de formatos para salida comprimida con pérdida 5.5 Configuración de formatos para salida con canal alfa 5.6 Consideraciones para prevenir fallos en el renderizado</p>	Establecer las propiedades y configuración adecuadas para dar salida a un proyecto de animación y obtener un archivo final que se acomode a las necesidades de la plataforma en la que se publicará o proyectará.	10	5	16.5	31.5

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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 (<i>Teams</i>)	
16		Aplicar los parámetros de render en <i>After</i>	• Manejo de software de diseño digital:	• Diseñar contenidos y productos	• Creatividad para la resolución de	1e. Aprendizaje basado en prácticas 8: proyectos:	1d. Desarrollo de práctica 8: Configuración de	1t. Sesión de preguntas y conclusiones	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Guía de observación para evaluar

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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 (<i>Teams</i>)	
		Effects, mediante la configuración de diversos formatos de salida con el objetivo de aplicarlos a proyectos audiovisuales específicos	edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	Configurar render para distintos formatos de salida	render para distintos formatos de salida	sobre la práctica		práctica
17		Analizar la configuración de los diversos formatos de salida para aplicarlos en el proyecto	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesas de trabajo para el análisis de la configuración de los formatos de salida aplicados al proyecto	1d. Mesas de trabajo para el análisis de la configuración de los formatos de salida aplicados al proyecto	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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 (<i>Teams</i>)	
			animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	proyecto				
18		Aplicar los parámetros de render en <i>After Effects</i> para el desarrollo del proyecto	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos	1e. Aprendizaje colaborativo: Presentación comentada del proyecto	1d. Presentación comentada del proyecto	1t. Sesión de conclusiones sobre el proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación del proyecto

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO 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 (<i>Teams</i>)	
			<ul style="list-style-type: none"> Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	humanos, animales y de objetos	<ul style="list-style-type: none"> Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 					
19		TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								
20		EVALUACIÓN FINAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> JHereM. (9 de octubre de 2015). Capas de Ajustes - Tutorial After Effects [Nivel básico] [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7zwaKJy_I64 WebbyFan.com. (29 de diciembre de 2019). How to Render Export Video in After Effects CC H264 MP4 [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_hDf6K7oVx8 Ignace Aleya. (20 de enero de 2016). Best Render Settings for YouTube or Online in After Effects or Premiere Pro – TUTORIAL [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/yshxy1dvKI4?t=182 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de: <ul style="list-style-type: none">• Práctica 7: Manejo de la herramienta de texto y aplicación de efectos• Participación en mesas de análisis• Práctica 8: Configuración de render para distintos formatos de salida• Participación en mesas de trabajo• Presentación del proyecto	8% 8% 8% 8% 8%
Examen parcial y/o actividades en Teams	10%
Actividades independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes

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

Artículo 1. El presente Reglamento se emite en términos de lo dispuesto por el 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, becas, quejas, movilidad nacional e internacional, expedición de documentación académica, evaluación de los aprendizajes, derechos, obligaciones, sanciones, servicio social, su egreso y titulación.

[Nuestros estatutos | UVM Universidad del Valle de México](#)

NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS

