

SYLLABUS

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Vertical: Ingenierías	Licenciatura: Ingeniería en Animación e Interactividad
Academia: Ingeniería en Animación e Interactividad	Asignatura: Postproducción en animación
Clave de la materia SEP/BANNER: PVEY0014A	Asignatura Antecedente: N/A
Modalidad: Mixta – En Línea/Virtual	Ciclo: 8º semestre
Nombre del profesor:	Correo electrónico institucional:

ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

Misión	Lema	Principios
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	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 actos ante la sociedad. Cumplimiento de promesas Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.	Poder transformador de la educación Creamos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella. Calidad académica Creamos 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 Creamos 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. Inclusión

Valores	Principios
	<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 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:

- Fundamentos de geometría descriptiva, perspectivas y proyecciones tridimensionales
- Manejo de imágenes vectoriales y rasterizadas
- Procesamiento digital de imágenes y renderizado
- Principios y técnicas de animación
- Álgebra y matemáticas aplicadas a la ingeniería en animación digital
- Física aplicada a la animación y la simulación digital
- Diseño y creación de personajes digitales en 2D y 3D
- Animación y simulación de partículas
- Aplicación de efectos visuales
- Postproducción en proyectos de animación
- Metodologías creativas y de gestión de proyectos de diseño
- Método científico de investigación

Habilidades:

- 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
- Manipular y editar imágenes vectoriales y rasterizadas
- Crear personajes 2D y 3D aplicando los principios de la estructura y esqueletos que les permitan la locomoción
- Desarrollar entornos virtuales con las herramientas de modelado y el uso motores gráficos

- Realizar la producción y postproducción de proyectos de animación
- Planificar y desarrollar proyectos de animación digital e interactividad con base en la aplicación de metodologías creativas, de generación de ideas y herramientas de gestión
- Resolver problemas con base en la metodología de la investigación científica

Actitudes:

- Creatividad y proactividad para la resolución de problemas
- Disposición para trabajar en el diseño centrado en las personas
- Disposición para desempeñarse colaborativamente en cualquier equipo de trabajo
- Disposición a trabajar bajo presión
- Ético y socialmente responsable en el ejercicio profesional
- Disposición y adaptabilidad al cambio social y tecnológico
- 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:

- 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.
- Conceptualizar proyectos de animación mediante diferentes técnicas de creatividad para la generación de ideas, con base en los elementos de la composición visual, el lenguaje audiovisual, las técnicas narrativas, guionismo, y construcción de personajes y entornos, con el fin de desarrollar contenidos animados que brinden una solución creativa y disruptiva de acuerdo con las necesidades del cliente y el usuario, bajo un enfoque estratégico y de trabajo colaborativo y multidisciplinario.
- 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 2.0	Remotas 1.0	3.3	6.3	126

MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrolló el Syllabus
8°	Área Disciplinar	Centro de cómputo (avanzado) / TEAMS / Blackboard	2024	Mtro. Omar Silva Aguilar

CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	18 ago 2025	Fin de ciclo:	17ene 2026
Días no laborales:	16 ene, 2 nov, 17 nov, 25 dic, 1 ene	Periodo de vacaciones:	22 dic 3 ene
Horario de clase:	Mar 19:00 a 22:00		
Fecha del primer examen parcial:	30 sep	Fecha de retroalimentación:	7 oct
Fecha del segundo examen parcial:	11 nov	Fecha de retroalimentación:	18 nov
Fecha del tercer examen parcial:	6 ene	Fecha de retroalimentación:	13 ene

MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES

Pizarrón	Plumones	Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular
Proyector		
Calculadora		
Internet		
Libreta o carpeta		
Bolígrafos, lápiz y borrador		

Software, aplicaciones y/o Apps

• Suite ofimática: Office 365

Usos de software especializado:

- [Celtx](#)
- [Adobe Suite](#)
- [Autodesk Maya](#)
- [Autodesk 3ds Max](#)
- [Nuke](#)

- [Blender](#)
- [Luchidchart](#)

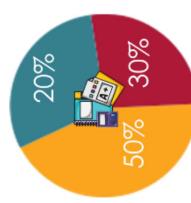
Pórtico UVM:
<https://bibliotecas.uvmnet.edu/poertico/gui/>

COMPETENCIA

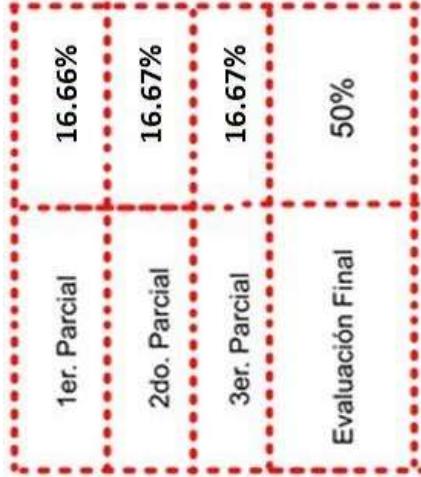
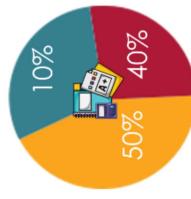
Procesar contenidos animados mediante el flujo de trabajo para la corrección de imagen, edición de video y de audio, con base en la composición visual y multimedia, con el fin de crear productos audiovisuales profesionales bajo un enfoque creativo, organizativo y eficaz.

EVALUACIÓN

Materia Teórica



Materia Práctica



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		
S	E	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
1.	Preparación de postproducción			Implementar la preparación y presupuestado de postproducción con la finalidad de aplicarlos desarrollo de proyectos de animación e interactividad.		4	CDP CDR AAI TOTAL
1.1.	Agenda de procesos de postproducción					2	12.6
1.2.	Presupuestado de procesos de postproducción					6.6	

S	E	M	A	N	A	UNIDAD DE CONTENIDO	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
1						1. Preparación de postproducción	Contexto de la asignatura (docente y estudiantes)	Organización del curso y dinámica de trabajo	Responsabilidad y constancia con el trabajo a realizar a lo largo del curso	Exploración y explicación sobre la paquetería y software especializado	1t Preguntas detonadoras sobre la importancia implementar el proceso de postproducción en animación	No aplica
						1.1. Agenda de procesos de postproducción	Habilidades	Comunicación y participación activa	Práctica	1d Presentación del docente y estudiantes sobre plan de trabajo y expectativas del curso	1t Foro de presentación	
						1.2. Presupuestado de procesos de postproducción	Conocimientos	Usado software especializado:	Participativo en la solución de ejercicios colaborativos	2d Contexto sobre aplicación de metodologías de aprendizaje activo:	2t Foro de diagnóstico	
								<ul style="list-style-type: none"> • Celix • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddhart 	<ul style="list-style-type: none"> • Honesto en la entrega de resultados 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Basado en Proyectos (APPROY) 		
									Cuidado y atención durante la explicación del tema que se aborda en clase	3t Evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de la animación de personajes 3D y contenidos de asignatura antecedente		
											Aprendizaje Colaborativo (AC)	

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		
2			Realizar agenda de procesos de postproducción Diseñar el presupuestado de procesos de postproducción	Agenda de procesos de postproducción Presupuestado de procesos de postproducción	Comunicación efectiva Análisis y síntesis	Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	1e Práctica 1. Presupuestar el trabajo de la postproducción Aprendizaje Colaborativo (AC)	1d Docente realiza presentación digital y explica el proceso de agenda de procesos de postproducción 2d Docente y estudiantes plantean caso de presupuestado de procesos de postproducción en un proyecto de animación 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 1 en Centro de cómputo	1t Estudiantes realizan de manera individual agenda y presupuestado de proyecto de animación 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 1 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1e3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 11 (practicarlo) en Centro de cómputo

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)			RESULTADO DE APRENDIZAJE			HORAS POR UNIDAD				
S	E	M	A	I	D	DP	DR	AI	TOTAL	
2.	Edición de video					Emplear software especializado en la edición de video como parte del proceso de postproducción en animación con el fin de desarrollar proyectos que respondan a los requerimientos solicitados.	10	5	16.5	31.5
2.1	El montaje cinematográfico									
2.2	Edición offline y online									
2.3	Formatos de video e imagen digital									
2.4	Tipos de compresión									
2.5	Software de edición de video (Final Cut, Premiere, Avid Media Composer)									
2.6	Software de efectos visuales (After Effects, Nuke, Flame, Fusion)									

S E M A N A	FEC HA CALE NDARIO 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 (Táctens)	
3			El montaje cinematográfico	Comunicación efectiva	Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica	1e Práctica 2. Acomodo de una escena	1d Docente realiza modelado de montaje cinematográfico con uso de software especializado	1t Infografía individual sobre montaje cinematográfico	1i Actividad 2. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo
					Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	Aprendizaje Colaborativo (AC)	2d Docente y estudiantes analizan videos del proceso de montaje cinematográfico en proyectos de animación	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 2 en Centro de cómputo	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
					Edición de audio y video	Aprendizaje Basado en Casos (ABC)	3t Integración de portafolio de evidencias			
					Principios y técnicas de postproducción en animación	Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 2 en Centro de cómputo			
					Desarrollo de proyectos de animación					
					Uso de software especializado.					

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	
				<ul style="list-style-type: none"> • <u>Celtx</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> • <u>Autodesk 3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchiddart</u> 					
4			Emplear formatos de video e imagen en la edición offline y online de proyectos de animación	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Edición de audio y video</p> <p>Principios y técnicas de postproducción en animación</p> <p>Desarrollo de proyectos de animación</p> <p>Usos de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Celtx</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> 	<p>Tolerante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y productividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación</p>	<p>1e Práctica 3. Métodos y edición de formatos</p> <p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p>	<p>1d Docente realiza presentación digital y explica el funcionamiento y características de la edición offline y online en proyectos de animación</p> <p>2d Docente y estudiantes analizan las características de los diversos formatos de video e imagen digital y su utilidad en el desarrollo de proyectos de animación</p> <p>3d Integración de portafolio de evidencias</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 3 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Estudiantes resuelven ejercicios de edición offline y online aplicado a un proyecto de animación con uso de software especializado</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 3 en Centro de cómputo</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 3 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 3 de 11 (practicario) en Centro de cómputo</p>

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	
			<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk <u>3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchidchart</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk <u>3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchidchart</u> 	<p>1e Práctica 4. 1d Docente modela la postproducción de video con uso de software especializado</p> <p>2d Resolución de ejercicios de edición de video y aplicación de efectos visuales en proyecto de animación</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 4 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Análisis de video sobre la aplicación de efectos especiales en proyecto de animación</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 4 en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 4. 1e Reporte</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 4 de 11 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 4 de 11 (practicar) en Centro de cómputo</p>	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Pizarrón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador Software, aplicaciones y/o Apps • Suite ofimática: Office 365 Uso de software especializado: • <u>Celtx</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> • <u>Autodesk 3ds Max</u> • <u>Luchiddhara</u>	Gibrán, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España Hernández G. (2017). <i>Dirección de arte para producciones audiovisuales</i> , Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España MEDIAActive (2012). <i>Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios prácticos</i> , Marcombo Villagrán I. (2014). <i>UF1459: Retoque digital de imágenes</i> , IC Editorial	Recursos por parte del docente para impartir la asignatura: • Libros y documentos PDF • Vídeos • Blogs, páginas y sitios web • Tutoriales de uso de software • Cursos en línea (MOOC) y certificaciones • Fuentes especificadas en el manual de prácticas

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL		
Criterios de Evaluación	Práctica	Porcentaje
Evaluación continua en escenario		
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	40%
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 3 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 3 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 4 de 11 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 4 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completos 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			
		ODP	ODR	AII	TOTAL
2. Edición de video ... (continúa) 2.9 Uso de interfaz para edición de video 2.10 Uso de la línea de tiempo 2.11 Herramientas de la línea de tiempo 2.12 Uso y edición de fotogramas dave 2.13 Composición multicapa 2.14 Principio de la cámara multi plano 2.15 Uso de capas en tres dimensiones 2.16 Modos de fusión de capas en video 2.17 Uso de cámaras virtuales 2.18 Uso de luces virtuales 2.19 Pre composición	Emplear software especializado en la edición de video como parte del proceso de postproducción en animación con el fin de desarrollar proyectos que respondan a los requerimientos solicitados.	6	3	9.9	18.9

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	
			Aplicar la importación de medios como parte del desarrollo de proyectos de animación	Proyectos y secuencias Importación de medios	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas	Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	1e Práctica 5. Exportación de video Aprendizaje Colaborativo (AC)	1d Docente realiza presentación digital y explica el proceso de importación de medios y destaca su utilidad para el desarrollo de proyectos de animación	1t Docente modela caso de animación 3D con uso de software especializado destacando el uso de secuencias en un proyecto de animación
8				Edición de audio y video	Constancia en el esfuerzo y desempeño académico	Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación	2d Docente y estudiantes resuelven ejercicio de importación de medios en un proyecto de animación	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 5 en Centro de Cómputo	3t Integración de portafolio de evidencias
				Principios y técnicas de postproducción en animación	Desarrollo de proyectos de animación	Usos de software especializado:	3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 5 en Centro de cómputo		
						<ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddart 			

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	
9 y 10			Aplicación de edición de video con uso de línea de tiempo	Comunicación efectiva Análisis y síntesis	Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica	1e Práctica 6. Edición de video	1d Docente ejemplifica el uso de interfaz para edición de video con uso de software especializado	1t Docente y estudiantes analizan la utilidad de las diversas herramientas de línea de tiempo y la composición multicapa en una animación	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo
			Utilizar Herramientas de la línea de tiempo y aplicación de fotogramas dave en la postproducción de proyecto de animación	Resolución de problemas	Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	1e Práctica 6. Edición de video	2d Mediación docente: Aprendizaje Basado en Casos (ABC)	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 6 en Centro de Cómputo	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
				Herramientas de la línea de tiempo	Constancia en el esfuerzo y desempeño académico	1e Práctica 6. Edición de audio y video	2d Mediación docente: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 6 en Centro de Cómputo	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
				Usos y edición de fotogramas dave	Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación	1e Práctica 6. Edición de audio y video	3d Guía y mediación docente: Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	3t Integración de portafolio de evidencias	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
				Composición multicapa	Usos de software especializado:	1e Práctica 6. Edición de audio y video	3d Guía y mediación docente: Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	3t Integración de portafolio de evidencias	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
					<ul style="list-style-type: none"> • <u>Celox</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> • <u>Autodesk 3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchiddhart</u> 				

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		OPP	OER	AII	TOTAL
3. Edición y corrección de la imagen 3.1 Corrección de iluminación 3.2 Corrección de color 3.3 Corrección de tiempo 3.4 Herramientas para edición de imagen 3.5 Herramientas de efectos 3.6 Enmascarillados 3.7 Pintura vectorial y rasterizado	Emplear los principios de edición y corrección de la imagen con el fin de afinar el proceso de postproducción que responda a los criterios de calidad establecidos en el desarrollo de proyectos de animación e interactividad.	6	3	9.9	18.9

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	
			Emplear herramientas de edición de imagen y efectos en propuestas de animación	Corrección de iluminación	Comunicación efectiva	Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica	1e Práctica 7. Ambientación de escenas	1d Docente modela la edición y corrección de imágenes en propuesta de postproducción con uso de software especializado	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo
11			Herramientas de edición de imagen y efectos en propuestas de animación	Corrección de color	Ánalisis y síntesis	Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas	Aprendizaje Colaborativo (AC)	1f Actividad 8. Ejercicio	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
			Herramientas de edición de tiempo	Corrección de tiempo	Resolución de problemas	Constancia en el esfuerzo y desempeño académico	Aprendizaje Basado en Casos (ABC)	2d Docente y estudiantes emplean herramientas de edición de imagen y efectos en ejercicios de animación	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 7 en Centro de Cómputo
			Herramientas de efectos	Herramientas para edición de imagen	Edición de audio y video	Principios y técnicas de postproducción en animación	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	3t Integración de portafolio de evidencias	3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 7 en Centro de cómputo
						Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación	Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)		
						Desarrollo de proyectos de animación			
						Usos de software especializado:			
						<ul style="list-style-type: none"> • <u>Celox</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> • <u>Autodesk 3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchiddhart</u> 			

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	
			Contenidos unidades 2 y 3 Emmascallados Aplicar edición de imagen y aplicación emmascallados y pintura vectorial y rasterizado en propuestas de animación	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas Edición de audio y video Principios y técnicas de postproducción en animación Desarrollo de proyectos de animación Usos de software especializado:	Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación	1e Práctica 8. Ambientación de fondos y capas Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	1d Estudiantes realizan ejercicio de edición de imágenes y aplicación emmascallados y pintura vectorial y rasterizado en propuestas de software especializado 2d Docente ejemplifica, adara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 2 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 8 en Centro de cómputo	1t Mediación docente: Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 8 en Centro de Cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias 4t Simulación de segunda evaluación parcial	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 11 (practicario) en Centro de cómputo
12									SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN
									13

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS		BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Pizarrón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador Software, aplicaciones y/o Apps <ul style="list-style-type: none"> • Suite ofimática: Office 365 Uso de software especializado: <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddhart Portfólio UVM: https://bibliotecas.uvmnet.edu/bortico/uvm/	Cebrián, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España Hernández G. (2017). Dirección de arte para producciones audiovisuales. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España MEDIActive (2012). Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios prácticos. Marcombo Villagrán I. (2014). UF1459: Retoque digital de imágenes, ICEditorial	Recursos por parte del docente para impartir la asignatura: <ul style="list-style-type: none"> • Libros y documentos PDF • Vídeos • Blogs, páginas y sitios web • Tutoriales de uso de software • Cursos en línea (MOOC) y certificaciones • Fuentes especificadas en el manual de prácticas 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL		
Orientación	Práctica	Porcentaje
Evaluación continua en escenario		
<ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 5 en Centro de cómputo • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 5 de 11 (practicario) en Centro de cómputo • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 de 11 (practicario) en Centro de cómputo • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 11 (practicario) en Centro de cómputo 	<ul style="list-style-type: none"> 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 5% 	40%
Examen Parcial actividades en Teams		
Actividades Independientes en Blackboard	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			
		DP	DR	AI	TOTAL
4. Edición de audio 4.1 Características y formatos de audio 4.2 Software para edición de audio 4.2.1 Mezcla y multipista 4.2.2 Limpieza de audio 4.2.3 Efectos y <i>plugins</i> 4.2.4 Masterización: equalización, compresión, limitación y expansión 4.3 Loudión y musicalización 4.3.1 Caracterización y doblaje 4.3.2 Efectos de sonido	Aplicar el proceso de edición de audio con el uso de software especializado como parte del proceso de postproducción para responder a los criterios de calidad requeridos en los proyectos de animación e interactividad.	6	3	9.9	18.9

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	
14 y 15		Aplicar mezcla, multipista y limpieza de audio con uso de <i>software</i> especializado en proyectos de postproducción en animación	Características y formatos de audio <i>Software</i> para edición de audio Mezcla y multipista Limpieza de audio	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas Edición de audio y video	Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico	1e Práctica 9. Identificación y aplicación de formatos compatibles de audio 1d Docente modela ejercicio de edición de audio aplicando mezcla, multipista y limpieza de audio con uso de <i>software</i> especializado	1t Exposición de proyectos individuales de modelado de mezcla y multipista con uso de <i>software</i> especializado 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 9 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1f Actividad 10. Foro de discusión	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 9 de 11 (practicario) en Centro de cómputo

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	
			<ul style="list-style-type: none"> - Efectos y <i>plugins</i> - Masterización: equalización, compresión, limitación y expansión - Resolución de problemas - Locución y musicalización: - Caracterización y doblaje - Efectos de sonido - Aplicar escenas de doblaje y efectos de sonido en la postproducción de proyecto de animación 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación efectiva Análisis y síntesis Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Edición de audio y video Principios y técnicas de postproducción en animación 	<ul style="list-style-type: none"> Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas Constancia en el esfuerzo y desempeño académico Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación Desarrollo de proyectos de animación Usos de software especializado: 	<ul style="list-style-type: none"> 1e Práctica 10. Edición de audio en video Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) 	<ul style="list-style-type: none"> 1d Docente modela efectos y masterización, equalización, compresión, limitación y expansión de proyecto de animación con uso de software especializado 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 10 en Centro de cómputo Trabajo individual aplicando doblaje y efectos de sonido en la postproducción de proyecto de animación 3t Integración de portafolio de evidencias 	<ul style="list-style-type: none"> 1e Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 10 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 10 de 11 (prácticas) en Centro de cómputo 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 10 en Centro de cómputo 	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)		RESULTADO DE APRENDIZAJE			HORAS POR UNIDAD					
S	E	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE		OP	ODR	AII	TOTAL	
M	A	MES	INDICADORES DE DESEMPEÑO	Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes
5.	Integración de audio y video									
5.1.	Sincronización de audio									
5.2.	Uso de audio en línea de tiempo									
5.3.	Tipos de pre visualización									

S E M A N A	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	CONOCIMIENTOS	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA			EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
				1e Práctica 11. Revisión final del metraje	1d Docente realiza modelado de sincronización de audio y el uso de audio en la línea de tiempo con uso de software especializado	1t Docente y estudiantes analizan en pleno proyecto de postproducción incorporando la sincronización de audio con uso de software especializado	1l Actividad 12. Propuesta de caso			
17				1e Práctica 11. Revisión final del metraje	1d Docente Basado en Casos (ABC)	1t Docente Basado en Casos (ABC)	1l Actividad 12. Propuesta de caso	1e3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 11 en Centro de cómputo	1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 11 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
				1e Práctica 11. Revisión final del metraje	1d Docente Basado en Problemas (ABP)	1t Docente Basado en Problemas (ABP)	1l Actividad 12. Propuesta de caso	2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 11 en Centro de cómputo	3t Integración de portafolio de evidencias	

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)
				<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddhart 					
		Elaborar proyecto integrador	Contenidos de unidades 4 y 5	<p>Comunicación efectiva</p> <p>Análisis y síntesis</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Edición de audio y video</p> <p>Principios y técnicas de postproducción en animación</p>	<p>Tolebrante en la aplicación de la teoría en la práctica</p> <p>Responsabilidad para cumplir con las actividades indicadas</p> <p>Constancia en el esfuerzo y desempeño académico</p> <p>Creatividad y proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación</p> <p>Desarrollo de proyectos de animación</p> <p>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celix • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddhart 	<p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)</p>	<p>1d Docente ejemplifica, adara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 3</p> <p>1t Mediación docente:</p>	<p>Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador</p> <p>2t Simulación de tercera evaluación parcial</p>	<p>11 Actividad 13. Proyecto integrador Etapa 3</p> <p>21 Actividad 14. Automatizada</p>

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			
19			TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN					EVALUACIÓN FINAL			
20											

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS		BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Pizarón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador	Software, aplicaciones y/o Apps • Suite ofimática: Office 365 Usos de software especializado: • <u>Celtx</u> • <u>Adobe Suite</u> • <u>Autodesk Maya</u> • <u>Autodesk 3ds Max</u> • <u>Nuke</u> • <u>Blender</u> • <u>Luchiddhart</u>	Cebrián, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España Hernández G. (2017). <i>Dirección de arte para producciones audiovisuales</i> , Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España MEDIActive (2012). <i>Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios prácticos</i> , Marcombo Villagrán I. (2014). <i>UF1459: Retoque digital de imágenes</i> , IC Editorial Recursos por parte del docente para impartir la asignatura: • Libros y documentos PDF • Vídeos • Blogs, páginas y sitios web • Tutoriales de uso de software • Cursos en línea (MOOC) y certificaciones • Fuentes especificadas en el manual de prácticas	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL		
Criterios de Evaluación	Práctica	Porcentaje
Evaluación continua en escenario		
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 9 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 9 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 10 en Centro de cómputo	5%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 10 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	5%	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 11 en Centro de cómputo	10%	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 11 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	10%	
Examen Parcial actividades en Teams		10%
Actividades Independientes en Blackboard	Calificación Parcial	50%
		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