

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: FERNANDO SANDOVAL L	Correo electrónico institucional: fernando_sandoval@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 comunidad y la sociedad de México y del mundo.
Responsabilidad social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros actos ante la sociedad.	Inclusión
Cumplimiento de promesas Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.	

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</p> <p>Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.</p> <p>Mejora de procesos</p> <p>Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.</p> <p>Efectividad</p> <p>Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.</p>

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

Conocimientos:
<ul style="list-style-type: none">• 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:
<ul style="list-style-type: none">• Manejar <i>software</i> 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	Remotas				
2.0	1.0	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>
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:	17 ene 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
Uso de software especializado:
• Celtx
• Adobe Suite
• Autodesk Maya
• Autodesk 3ds Max
• Nuke

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

Pórtico UVM:

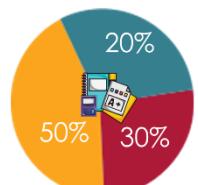
<https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/>

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.

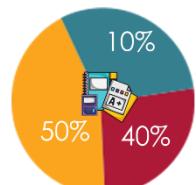
EVALUACIÓN

Materia Teórica



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

Materia Práctica



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



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

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

- Que no hayan reprobado más de una evaluación parcial
- El promedio de las evaluaciones parciales, y de ser el caso con la evaluación final, sea aprobatorio;
- 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. Preparación de postproducción 1.1 Agenda de procesos de postproducción 1.2 Presupuestado de procesos de postproducción	Implementar la preparación y presupuestado de postproducción con la finalidad de aplicarlos desarrollo de proyectos de animación e interactividad.	4	2	6.6	12.6

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)	
1		Contexto de la asignatura (docente y estudiantes) Competencias a desarrollar en el curso	Organización del curso y dinámica de trabajo Competencias a desarrollar en el curso. Metodologías de aprendizaje activo Uso de software especializado	Comunicación y participación activa Uso de software especializado: <ul style="list-style-type: none">• Celtx• Adobe Suite• Autodesk Maya• Autodesk 3ds Max• Nuke• Blender• Luchidchart	Responsabilidad y constancia con el trabajo a realizar a lo largo del curso Participativo en la solución de ejercicios colaborativos Honesto en la entrega de resultados Cuidado y atención durante la explicación del tema que se aborda en clase	Exploración y explicación sobre la paquetería y software especializado a utilizar sugerido por el docente	1d Presentación del docente y estudiantes sobre plan de trabajo y expectativas del curso 2d Contexto sobre aplicación de metodologías de aprendizaje activo: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPROY) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Colaborativo (AC)	1t Preguntas detonadoras sobre la importancia implementar el proceso de postproducción en animación 2t Revisión de reglamentos del centro de cómputo avanzado 3t Evaluación diagnóstica sobre conceptos básicos de la animación de personajes 3D y contenidos de asignatura antecedente	1i Foro de presentación 2i Foro de diagnóstico	No aplica

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
							Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)			
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 Resolución de problemas Edición de audio y video Principios y técnicas de postproducción en animación Desarrollo de proyectos de animación Uso de software especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart	Tolerante 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 1. Presupuestar el trabajo de la postproducción 2d Aprendizaje Colaborativo (AC) 3d Aprendizaje Basado en Casos (ABC) 3d Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	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	1i Actividad 1. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 11 (practicario) en Centro de cómputo

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
2. Edición de video 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)	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

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
3			El montaje cinematográfico	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 Uso de software especializado:	Tolerante 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 2. Acomodo de una escena Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente realiza modelado de montaje cinematográfico con uso de software especializado 2d Docente y estudiantes analizan videos del proceso de montaje cinematográfico en proyectos de animación 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 2 en Centro de cómputo	1t Infografía individual sobre montaje cinematográfico 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 2 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 2. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
				<ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 						
4		Emplear formatos de video e imagen en la edición offline y online de proyectos de animación	Edición offline y online Formatos de video e imagen digital	<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>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya 	<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 proactividad 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 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>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 3. Cuadro comparativo</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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
				<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 						
5		<p>Implementar procesos de compresión y edición de video con uso de software especializado</p> <p>Aplicar efectos visuales en el proceso de postproducción de un proyecto de animación</p>	<p>Tipos de compresión</p> <p>Software de edición de video (Final Cut, Premiere, Avid Media Composer)</p> <p>Software de efectos visuales (After Effects, Nuke, Flame, Fusion)</p>	<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>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 	<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 proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación</p>	<p>1e Práctica 4. Postproducción básica de video</p> <p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p>	<p>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. 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 (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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
6		Desarrollar proyecto integrador	Contenidos unidades 1 y 2	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 Uso de software especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart	Tolerante 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	Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI) Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPROY)	1d Docente ejemplifica, aclara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 1	1t Mediación docente: Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador 4t Simulación de primera evaluación parcial	1i Actividad 5. Proyecto integrador Etapa 1	Desarrollar proyecto integrador
7										

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Pizarrón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador</p> <p>Software, aplicaciones y/o Apps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suite ofimática: Office 365 <p>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Luchidchart <p>Pórtico UVM:</p> <p>https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/</p>	<p>Gebrian, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>Hernández G. (2017). <i>Dirección de arte para producciones audiovisuales</i>, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>MEDIActive (2012). <i>Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios practices</i>, Marcombo</p> <p>Villagrán I. (2014). <i>UF1459: Retoque digital de imágenes</i>, IC Editorial</p>	<p>Recursos por parte del docente para impartir la asignatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libros y documentos PDF • Videos • 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	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	40%
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 1 en Centro de cómputo	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 1 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 2 en Centro de cómputo	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 2 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 3 en Centro de cómputo	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 3 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 4 de 11 en Centro de cómputo	
Examen Parcial 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	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 <i>software</i> 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	Con docente remota (Teams)	
8		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 Edición de audio y video Principios y técnicas de postproducción en animación Desarrollo de proyectos de animación Uso de software especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart	Tolerante 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 5. Exportación de video Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente realiza presentación digital y explica el proceso de importación de medios y destaca su utilidad para el desarrollo de proyectos de animación 2d Docente y estudiantes resuelven ejercicio de importación de medios en un proyecto de animación 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 5 en Centro de cómputo	1t Docente modela caso de animación 3D con uso de software especializado destacando el uso de secuencias en un proyecto de animación 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 5 en Centro de Cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 6. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 5 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 5 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	Con docente remota (Teams)	
9 y 10		Aplicación de edición de video con uso de línea de tiempo Utilizar Herramientas de la línea de tiempo y aplicación de fotogramas clave en la postproducción de proyecto de animación	Uso de interfaz para edición de video Uso de la línea de tiempo Herramientas de la línea de tiempo Uso y edición de fotogramas clave Composición multicapa	Comunicación efectiva Análisis y síntesis Resolución de problemas Edición de imágenes Edición de audio y video Principios y técnicas de postproducción en animación Uso de software especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart	Tolerante 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 6. Edición de video Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente ejemplifica el uso de interfaz para edición de video con uso de software especializado 2d Mediación docente: Resolución de ejercicios de manera individual sobre edición de fotogramas clave en una animación 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 6 en Centro de Cómputo	1t Docente y estudiantes analizan la utilidad de las diversas herramientas de línea de tiempo y la composición multicapa en una animación 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 6 en Centro de Cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 7. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
11		Emplear herramientas de edición de imagen y efectos en propuestas de animación	Corrección de iluminación Corrección de color Corrección de tiempo Herramientas para edición de imagen Herramientas de efectos	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 Uso de software especializado: <ul style="list-style-type: none">• Celtx• Adobe Suite• Autodesk Maya• Autodesk 3ds Max• Nuke• Blender• Luchidchart	Tolerante 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 7. Ambientación de escenas Aprendizaje Colaborativo (AC) Aprendizaje Basado en Casos (ABC) Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente modela la edición y corrección de imágenes en propuesta de postproducción con uso de software especializado 2d Docente y estudiantes emplean herramientas de edición de imagen y efectos en ejercicios de animación 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 7 en Centro de cómputo	1t Estudiantes realizan ejercicio de edición de imagen y aplicación de efectos de animación con uso de software especializado 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 7 en Centro de Cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 8. Ejercicio	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo 1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
12		<p>Desarrollar proyecto integrador</p> <p>Aplicar edición de imagen y aplicación enmascarillados y pintura vectorial y rasterizado en propuestas de animación</p>	<p>Contenidos unidades 2 y 3</p> <p>Enmascarillados</p> <p>Pintura vectorial y rasterizado</p>	<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>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 	<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 proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación</p>	<p>1e Práctica 8. Ambientación de fondos y capas</p> <p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPY)</p>	<p>1d Estudiantes realizan ejercicio de edición de imagen y aplicación enmascarillados y pintura vectorial y rasterizado en propuestas de animación con uso de software especializado</p> <p>2d Docente ejemplifica, aclara dudas y orienta a los estudiantes en la solución del proyecto integrador etapa 2</p> <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 8 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Mediación docente: Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 8 en Centro de Cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p> <p>4t Simulación de segunda evaluación parcial</p>	<p>1i Actividad 9. Proyecto integrador Etapa 2</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 11 (practicario) en Centro de cómputo</p>
13		SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>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 <i>software</i> especializado: <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchiddart Pórtico UVM: https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/ </p>	<p>Cebrián, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>Hernández G. (2017). <i>Dirección de arte para producciones audiovisuales</i>, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>MEDIActive (2012). <i>Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios practices</i>, Marcombo</p> <p>Villagrán I. (2014). <i>UF1459: Retoque digital de imágenes</i>, IC Editorial</p>	<p>Recursos por parte del docente para impartir la asignatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libros y documentos PDF • Videos • 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	
Práctica	Porcentaje
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario <ul style="list-style-type: none"> • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 5 en Centro de cómputo 5% • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 5 de 11 (practicario) en Centro de cómputo 5% • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 6 en Centro de cómputo 5% • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 6 de 11 (practicario) en Centro de cómputo 5% • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 7 en Centro de cómputo 5% • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 7 de 11 (practicario) en Centro de cómputo 5% • Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 8 en Centro de cómputo 5% • Portafolio de evidencias con reporte de práctica 8 de 11 (practicario) en Centro de cómputo 5% 	40%
Examen Parcial 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			
		ODP	ODR	AAI	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 plugins 4.2.4 Masterización: ecualización, compresión, limitación y expansión 4.3 Locución 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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
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 Principios y técnicas de postproducción en animación Desarrollo de proyectos de animación Uso de <i>software</i> especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart	Tolerante 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 9. Identificación y aplicación de formatos compatibles de audio 2d Aprendizaje Colaborativo (AC) 3c Aprendizaje Basado en Casos (ABC) 4b Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	1d Docente modela ejercicio de edición de audio aplicando formatos compatibles de audio 2d Mediación docente: Trabajo individual de limpieza de audio en proyecto de postproducción con uso de <i>software</i> especializado 3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 9 en Centro de cómputo	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 portfolio de evidencias	1i Actividad 10. Foro de discusión	1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 9 en Centro de cómputo 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	Con docente remota (Teams)	
16		<p>Aplicar efectos y masterización ecualización, compresión, limitación y expansión en la postproducción de proyecto de animación</p> <p>Aplicar escenas de doblaje y efectos de sonido en la postproducción de proyecto de animación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Efectos y <i>plugins</i> - Masterización: ecualización, compresión, limitación y expansión - Locución y musicalización: - Caracterización y doblaje - Efectos de sonido 	<ul style="list-style-type: none"> 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 Uso de <i>software</i> especializado: <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 	<ul style="list-style-type: none"> Tolerante 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 	<p>1e Práctica 10. Edición de audio en video</p> <p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p>	<p>1d Docente modela efectos y masterización ecualización, compresión, limitación y expansión en la postproducción de proyecto de animación con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>2d Mediación docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabajo individual aplicando doblaje y efectos de sonido en la postproducción de proyecto de animación <p>3d Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 10 en Centro de cómputo</p>	<p>1t Exposición de proyectos individuales en la postproducción en animación aplicando escenas de doblaje y efectos de sonido con uso de <i>software</i> especializado</p> <p>2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 10 en Centro de cómputo</p> <p>3t Integración de portafolio de evidencias</p>	<p>1i Actividad 11. Tabla de análisis</p>	<p>1e 3d Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 10 en Centro de cómputo</p> <p>1e Portafolio de evidencias con reporte de práctica 10 de 11 (practicario) en Centro de cómputo</p>

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
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	Aplicar técnicas y herramientas de integración de audio y video con el fin de obtener la propuesta integrada del proyecto de animación e interactividad requerido.	8	4	13.2	25.2

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
17		Aplicar la sincronización de audio en la postproducción de propuestas de animación Utilizar tipos de previsualización en propuestas de postproducción en animación	Sincronización de audio Uso de audio en línea de tiempo Tipos de previsualización	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 Uso de software especializado: • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya	Tolerante 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 11. Revisión final del metraje 1d Aprendizaje Basado en Casos (ABC) 2d Aprendizaje Basado en Casos (ABC) 2d Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) 3d Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)	Docente realiza modelado de sincronización de audio y el uso de audio en la línea de tiempo con uso de software especializado Trabajo individual de ejercicio de animación e incorporación de sincronización de audio y tipos de previsualización con uso de software especializado en el diseño de personajes 3D Guía y mediación docente en el desarrollo de la Práctica 11 en Centro de cómputo	Docente y estudiantes analizan en pleno proyectos de postproducción incorporando la sincronización de audio con uso de software especializado Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 11 en Centro de cómputo Integración de portafolio de evidencias	1i Actividad 12. Propuesta de caso 2t Investigación previa sobre temas relacionados con Práctica 11 en Centro de cómputo 3t Integración de portafolio de evidencias	1e 3d 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

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 • Luchidchart 						
18		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>Desarrollo de proyectos de animación</p> <p>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart 	<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 proactividad para la resolución de problemas y propuestas sobre postproducción en animación</p>	<p>Aprendizaje Colaborativo (AC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Casos (ABC)</p> <p>Aprendizaje Basado en Investigación (ABI)</p> <p>Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPY)</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: Atención a dudas referentes al desarrollo del proyecto integrador</p> <p>2t Simulación de tercera evaluación parcial</p>	<p>1i Actividad 13. Proyecto integrador Etapa 3</p> <p>2i 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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes				
19			TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN										
20			EVALUACIÓN FINAL										

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Pizarrón Plumones Dispositivo móvil: computadora, iPad, tableta o celular Proyector Calculadora Internet Libreta o carpeta Bolígrafos, lápiz y borrador</p> <p>Software, aplicaciones y/o Apps</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suite ofimática: Office 365 <p>Uso de software especializado:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Celtx • Adobe Suite • Autodesk Maya • Autodesk 3ds Max • Nuke • Blender • Luchidchart <p>Pórtico UVM:</p> <p>https://bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/</p>	<p>Cebrián, J. (2017). Photoshop avanzado. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>Hernández G. (2017). <i>Dirección de arte para producciones audiovisuales</i>, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España</p> <p>MEDIActive (2012). <i>Aprender postproducción avanzada con After Effects con 100 ejercicios practices</i>, Marcombo</p> <p>Villagrán I. (2014). <i>UF1459: Retoque digital de imágenes</i>, IC Editorial</p>	<p>Recursos por parte del docente para impartir la asignatura:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Libros y documentos PDF • Videos • 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	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua en escenario	40%
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 9 en Centro de cómputo	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 9 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 10 en Centro de cómputo	
• Portafolio de evidencias con reporte de práctica 10 de 11 (practicario) en Centro de cómputo	
• Rúbrica para evaluar desempeño durante la práctica 11 en Centro de cómputo	
• 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	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