

# SYLLABUS

## DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Vertical: Ingeniería	Licenciatura: VARIOS INGENIERÍA
Academia: Animación e interactividad	Asignatura: Antropometría y locomoción digital
Clave de la materia sep/banner: COGR0306B	Asignatura antecedente: N/A
Modalidad: semestral	Ciclo: cuarto
Nombre del profesor:Fernando Sandoval L	Correo electrónico institucional:fernandosandovall@my.uvm.edu.mx

## ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

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

actos ante la sociedad.

**Cumplimiento de Promesas**

Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.

**Inclusión**

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

**Innovación**

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

**Mejora de procesos**

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

**Efectividad**

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

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

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

**Habilidades:**

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

**Actitudes:**

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

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

#### Competencias:

- Aplicar los conocimientos de las ciencias exactas en el diseño y animación para representar el movimiento y la física de los objetos, con el fin de generar secuencias de imágenes en movimiento realistas, con una actitud propositiva y crítica.
- Crear productos visuales y animaciones con base en los principios y fundamentos del diseño con el fin de comunicar ideas, emociones y sensaciones, con un enfoque creativo y a partir de la empatía con el usuario.
- Producir animaciones y secuencias de imágenes 2D y 3D, mediante el dominio de la física y la matemática del movimiento, así como los principios y técnicas de animación, y los fundamentos de la composición estructural de personajes, con el fin de obtener contenidos dinámicos y verosímiles para el desarrollo de proyectos creativos con un enfoque propositivo.

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

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

### MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrollo el Syllabus
Cuarto	Área Disciplinaria	Centro de cómputo avanzado /TEAMS/Blackboard	2022	Lic. Leicy Liset Lozada Limón

### CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	16 feb	Fin de ciclo:	11 jul
Días no laborales:	16 mar 30 mar - 4 abr 1 may	Periodo de vacaciones:	30 mar - 4 abr
Horario de clase:	10:00 – 13:00		
Fecha del primer examen parcial:	7 abr	Fecha de retroalimentación:	14 abr

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

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

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

Navegadores web

Plan de estudios

*Software* de dibujo y/o pintura digital

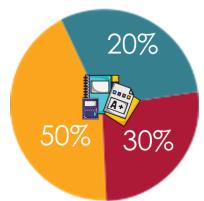
*Software* de animación

## **COMPETENCIA**

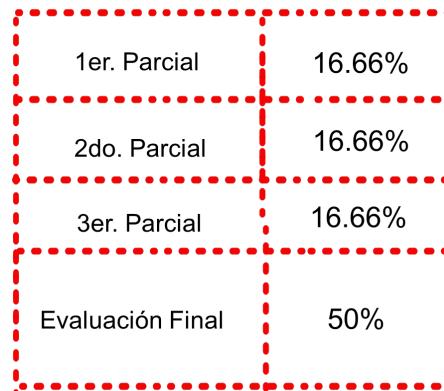
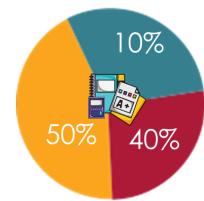
Emplear los fundamentos de constitución morfológica del cuerpo humano y animal, mediante el conocimiento de sus características y variables estructurales, locomotoras y estéticas, con el fin de representar sus formas y recrear sus movimientos para la animación de personajes con un enfoque innovador.

## EVALUACIÓN

Materia Teórica



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 a partir de junio de 2023:

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

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

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

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

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

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

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

## CONTENIDOS PRIMER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 1. Estructura antropomórfica</b> 1.1 Proporciones del cuerpo humano adulto 1.1.1 Proporciones del cuerpo masculino 1.1.2 Proporciones del cuerpo femenino 1.2 Proporciones conforme a la edad 1.2.1 Proporciones conforme a la edad del hombre 1.2.2 Proporciones conforme a la edad de la mujer 1.3 Sistema óseo 1.4 Sistema muscular 1.5 Dibujo de la figura humana 1.5.1 Estructuras simplificadas para bocetar figuras humanas 1.5.2 Volumen y entonación 1.5.3 Representación de la figura humana en movimiento	Analizar las proporciones del cuerpo humano, sus componentes esenciales y su interrelación a fin de crear una estructura antropomorfa coherente y realista.	8	4	13.2	25.2

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
1		Participa activamente para conocer el curso, al	Curso Docente Compañeros	Comunicación	Participativa Colaborativa	N/A	1d Exposición docente: presentación de sí y del curso.	1t Exposición de temario del curso y generalidad	Foro de presentación.	N/A

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		docente y sus compañeros.					<b>2d</b> Presentación de cada estudiante.	es de las actividades.		
2		Identifica las proporciones del cuerpo humano femenino y masculino conforme a su edad	Proporciones del cuerpo humano adulto femenino y masculino  Proporciones conforme a su edad	Identificar las proporciones del cuerpo humano femenino y masculino conforme a su edad	Analítica  Creativa	<b>1p</b> Proporciones del cuerpo humano masculino y femenino	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: cánones clásicos de proporción del cuerpo humano femenino y masculino	Actividad 1. Foro de trabajo: autorretrato	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Proporciones del cuerpo humano masculino y femenino
3		Representa el sistema óseo y muscular humano según las proporciones del cuerpo femenino y masculino	Sistema óseo  Sistema muscular	Representar el sistema óseo y muscular humano según las proporciones del cuerpo femenino y masculino	Creativa  Propositiva	<b>1p</b> Sistema óseo y muscular	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: importancia del sistema ósea y muscular en la locomoción	Actividad 2. Dibujo de esqueleto y musculatura	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Sistema óseo y muscular
4		Representa el cuerpo humano femenino y	Dibujo de la figura humana estática	Representar el cuerpo humano femenino y	Creativa  Propositiva	<b>1p</b> Volumen y entonación	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: representación	Actividad 3. Dibujo de figura	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Volumen y entonación

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		masculino en poses estáticas y en movimiento, tanto de forma simplificada, como con volumen y entonación	Volumen y entonación  Representación de la figura humana en movimiento	masculino en poses estáticas y en movimiento, tanto de forma simplificada, como con volumen y entonación				ón de la figura humana en movimiento	humana con referencias	

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

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 2. Formas complejas del cuerpo humano</b> 2.1 Cabeza y rostro 2.1.1 Proporciones de la cabeza y el rostro 2.1.2 Representación de ojos 2.1.3 Representación de la nariz 2.1.4 Representación de la boca 2.1.5 Retrato en vista de frente 2.1.6 Retrato en vista de perfil 2.1.7 Retrato en vista de ¾ 2.1.8 Representación de expresiones faciales 2.1.9 Representación de movimientos de cabeza 2.2 Manos 2.2.1 Estructura base para representar manos 2.2.2 Representación de manos 2.2.3 Representación de movimiento de manos 2.3 Pies 2.3.1 Estructura base para representar pies 2.3.2 Representación de pies 2.3.3 Representación de movimiento de pies	Analizar la distribución de los elementos de la cabeza, así como el posicionamiento y funcionamiento de las diferentes partes de manos y pies, mediante vistas desde diversos ángulos, a fin de crear expresiones adecuadas y representaciones realistas acordes a la distribución de volúmenes del cuerpo humano en reposo y en movimiento.	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
5		Analiza las proporciones faciales de la	Proporciones de la cabeza y rostro humano: ojos, nariz, boca	Analizar las proporciones faciales de la cabeza	Propositiva Creativa	1p Representación de figura humana en	N/A	1t Exposición docente: proporcione	Actividad 4. Método Loomis (inicio)	1p Rúbrica para evaluar práctica: Representación de figura humana

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		cabeza humana, femenina y masculina, en diferentes edades		humana, femenina y masculina, en diferentes edades		movimiento		s del rostro humano		en movimiento
6		Dibuja el rostro humano de acuerdo con las proporciones de los cánones clásicos, representando diferentes expresiones faciales	Representación del rostro humano y expresiones faciales	Dibujar el rostro humano de acuerdo con las proporciones de los cánones clásicos, representando diferentes expresiones faciales	Analítica  Creativa  Propositiva	<b>1p</b> Cabeza y rostro  <b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: representación de expresiones faciales	Actividad 4. Método Loomis (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Cabeza y rostro	
7		<b>PRIMER PARCIAL</b>								

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

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 2. Formas complejas del cuerpo humano</b> 2.1 Cabeza y rostro 2.1.1 Proporciones de la cabeza y el rostro 2.1.2 Representación de ojos 2.1.3 Representación de la nariz 2.1.4 Representación de la boca 2.1.5 Retrato en vista de frente 2.1.6 Retrato en vista de perfil 2.1.7 Retrato en vista de ¾ 2.1.8 Representación de expresiones faciales 2.1.9 Representación de movimientos de cabeza 2.2 Manos 2.2.1 Estructura base para representar manos 2.2.2 Representación de manos 2.2.3 Representación de movimiento de manos 2.3 Pies 2.3.1 Estructura base para representar pies 2.3.2 Representación de pies 2.3.3 Representación de movimiento de pies	Analizar la distribución de los elementos de la cabeza, así como el posicionamiento y funcionamiento de las diferentes partes de manos y pies, mediante vistas desde diversos ángulos, a fin de crear expresiones adecuadas y representaciones realistas acordes a la distribución de volúmenes del cuerpo humano en reposo y en movimiento.	2	1	3.3	6.3

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
8		Dibuja las manos y	Dibujo de	Dibujar las manos y pies	Analítica	1p Manos y pies	N/A	1t Exposición	Actividad 5.	1p Rúbrica para evaluar práctica:

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		pies del cuerpo humano de acuerdo con los cánones clásicos, representando movimiento, así como diferentes expresiones	manos y pies Representación de movimiento de manos y pies	del cuerpo humano de acuerdo con los cánones clásicos, representando movimiento, así como diferentes expresiones	Creativa Propositiva			docente: representación de manos y pies estáticos y en movimiento	Portafolio de manos y pies	Manos y pies

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

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

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
9		Distingue las características morfológicas de diferentes animales en comparación con la anatomía humana	Estructuras comparadas	Distinguir las características morfológicas de diferentes animales en comparación con la anatomía humana	Analítica Creativa	1p Estructura comparada	N/A	1t Exposición docente: anatomía comparada	Actividad 6. Proyecto integrador Etapa 1: figura humana evolucionada	1p Rúbrica para evaluar práctica: Estructura comparada
10		Dibuja diversas especies	Anatomía de mamíferos y marsupiales	Dibujar diversas especies de	Creativa Propositiva	1p Mamíferos	N/A	1t Exposición docente:	Actividad 7. Observación y documentación	1p Rúbrica para evaluar práctica: Mamíferos

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		de animales mamíferos y marsupiales en movimiento (bípedos y cuadrúpedos), cuidando la proporción de su anatomía	(criaturas bípedas y cuadrúpedas) Representación de bípedos y cuadrúpedos en movimiento	animales mamíferos y marsupiales en movimiento (bípedos y cuadrúpedos ), cuidando la proporción de su anatomía	Resolutiva			anatomía y representación de bípedos y cuadrúpedos en movimiento	n de insectos y aves endémicas	
11		Dibuja diversas especies de aves e insectos en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Anatomía de aves e insectos Representación de aves e insectos en movimiento	Dibujar diversas especies de aves e insectos en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Creativa Propositiva Resolutiva	<b>1p</b> Aves	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: anatomía y representación de aves e insectos en movimiento	Actividad 8. Proyecto integrador Etapa 2: figura animal evolucionada (inicio)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Aves
12		Dibuja diversas especies	Anatomía de reptiles y anfibios	Dibujar diversas especies de	Creativa Propositiva	<b>1p</b> Reptiles y anfibios	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente:	Actividad 8. Proyecto integrador	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Reptiles y anfibios

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		de reptiles y anfibios en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Representación de reptiles y anfibios en movimiento	reptiles y anfibios en movimiento, cuidando la proporción de su anatomía	Resolutiva			anatomía y representación de reptiles y anfibios en movimiento  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el desarrollo de la Etapa 2 del proyecto integrador	Etapa 2: figura animal evolucionada (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	
13		<b>SEGUNDO PARCIAL</b>								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Buscadores web Biblioteca digital UVM	Bobby Chiu. (21 de mayo de 2015). <i>Learning Animal Anatomy from Human Anatomy</i> [archivo de video]. Recuperado de <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HY9gx6n52Zc">https://www.youtube.com/watch?v=HY9gx6n52Zc</a>  McLellan, J. (1991). <i>A Color Atlas of Avian Anatomy</i> . Inglaterra: Hazell Books. Recuperado de <a href="https://wildbirdvet.com/wp-">https://wildbirdvet.com/wp-</a>	

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

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

## CONTENIDOS TERCER PARCIAL

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

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
14		Analiza la locomoción de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos en secuencias de desplazamiento  Mecánicas de movimiento de los cuerpos Ciclo de caminado y correr humano (criaturas antropomórficas/bípedas) Desplazamiento de animales bípedos y cuadrúpedos	Analizar la locomoción de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos en secuencias de desplazamiento  Representar	Analítica  Creativa  Propositiva	1p Insectos, arácnidos y artrópodos  N/A	1t Exposición docente: ciclo de caminado de criaturas antropomórficas y animales bípedos y cuadrúpedos	Actividad 9. Ciclo de caminado humano	1p Rúbrica para evaluar práctica: Insectos, arácnidos y artrópodos		

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		Representa la locomoción de una criatura bípeda (animal y/o antropomórfica) y/o cuadrúpeda mediante una animación realista de un ciclo de caminado		la locomoción de una criatura bípeda (animal y/o antropomórfica) y/o cuadrúpeda mediante una animación realista de un ciclo de caminado						
15		Analiza la locomoción de criaturas voladoras (aves) en secuencias de desplazamiento y aleteos  Represent	Desplazamiento de animales voladores  Mecánica y representación de aleteos	Analizar la locomoción de criaturas voladoras (aves) en secuencias de desplazamiento y aleteos  Representar la locomoción	Analítica  Creativa  Propositiva  Innovadora	<b>1p</b> Análisis de locomoción  <b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: representación de desplazamiento por aleteos de animales voladores	Actividad 10. Ciclo de vuelo de un ave	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Análisis de locomoción	

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
		a la locomoción de criaturas voladoras (aves) mediante una animación realista de un ciclo de aleteo		de criaturas voladoras (aves) mediante una animación realista de un ciclo de aleteo						
16		Analiza y representa la locomoción de animales acuáticos y criaturas rastleras en secuencias de desplazamiento	Desplazamiento de animales acuáticos y rastleros  Representación de desplazamiento de animales acuáticos y rastleros	Analizar y representa la locomoción de animales acuáticos y criaturas rastleras en secuencias de desplazamiento	Analítica  Creativa  Resolutiva	<b>1p</b> Ciclo de caminado y correr humano, bípedos y cuadrúpedo s de objetos	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: representación de desplazamiento de animales acuáticos y rastleros	Actividad 11. Ciclo de caminado de un cuadrúpedo	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Ciclo de caminado y correr humano, bípedos y cuadrúpedos

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

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
<b>UNIDAD 5. Locomoción digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1 Elementos fundamentales           <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1.1 Tiempo</li> <li>5.1.2 Espacio</li> <li>5.1.3 Ritmo</li> </ul> </li> <li>5.2 Software de animación           <ul style="list-style-type: none"> <li>5.2.1 Interfaz</li> <li>5.2.3 Herramientas</li> <li>5.2.4 Locomoción de un cuerpo humano</li> <li>5.2.5 Locomoción de un cuerpo animal</li> </ul> </li> <li>5.3 Caminado natural</li> <li>5.4 Dirección</li> <li>5.5 Velocidad de la escena</li> </ul>	Aplicar los principios de la animación a las estructuras anatómicas de diferentes personajes para crear secuencias que expresen de manera natural y realista el estado de ánimo o intención de un personaje en movimiento.	8	4	13.2	25.2

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
17		Identifica los diferentes softwares de animación digital, así como sus principales usos por proyecto	Animación digital  Software de animación	Identificar los diferentes softwares de animación digital, así como sus principales usos por proyecto	Analítica  Creativa  Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Ciclo de rastreros, acuáticos y rastreros  <b>1t</b> Exposición docente: softwares y herramientas de animación digital	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: softwares y herramientas de animación digital	Actividad 12. Proyecto integrador Etapa 3: caminado de figuras humana y animal (inicio)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Ciclo de rastreros, acuáticos y rastreros
18		Aplica los principios de la animación para generar secuencias de desplazamiento digital de diferentes criaturas mediante el uso de software dedicado	Principios de la animación aplicados a la animación digital	Aplicar los principios de la animación para generar secuencias de desplazamiento digital de diferentes criaturas mediante el uso de software dedicado	Creativa  Resolutiva  Propositiva  Adaptabilidad al cambio tecnológico	<b>1p</b> Locomoción digital de humanos y animales  <b>1t</b> Exposición docente: animación digital de una secuencia de desplazamiento en un software dedicado  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el	<b>N/A</b>	<b>1t</b> Exposición docente: animación digital de una secuencia de desplazamiento en un software dedicado  <b>2t</b> Seguimiento y resolución de dudas para el	Actividad 10. Proyecto integrador Etapa 3: caminado de figuras humana y animal (cierre y entrega en plataforma de aprendizaje)	<b>1p</b> Rúbrica para evaluar práctica: Locomoción digital de humanos y animales

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	
								desarrollo de la Etapa 3 del proyecto integrador		
19		<b>TERCER PARCIAL</b>								
20		<b>EVALUACIÓN PROYECTO FINAL</b>								

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

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

## INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

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

### REGLAMENTO

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

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

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

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

## **NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS**

