



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA

DIVISIÓN	LICENCIATURA	ACADEMIA
DISEÑO, ARTE Y ARQUITECTURA	DISEÑO MULTIMEDIA Y ARTE DIGITAL	DISEÑO DIGITAL

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	CLAVE	ASIGNATURA ANTECEDENTE	
ESTUDIO DE DISEÑO DE MOVIMIENTO	557126	NOMBRE	CLAVE

HORAS DOCENTE	HORAS APRENDIZAJE INDEPENDIENTE	HORAS A LA SEMANA	TOTAL DE HORAS EN CICLO	CRÉDITOS
4	4	8	120	7.5

CICLO EN QUE SE IMPARTE	ÁREA CURRICULAR	ESCENARIOS
SEXTO	ÁREA PROFESIONAL	LABORATORIO TECNOLÓGICO

AÑO DE REALIZACIÓN	NOMBRE DEL PROFESOR
2017	ALBERTO PASTRANA GUTIÉRREZ

COMPETENCIA
Demostrar el uso de los elementos gráficos estáticos y animados dentro de dinámicas de movimiento en cuerpos humanos y de animales, con la finalidad de producir proyectos digitales de movimiento con alto nivel visual y estético para incorporarlos a una campaña publicitaria.

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD		
		CD	AAI	TOTAL
1. Introducción al dibujo en movimiento 1.1 Herramientas y programas para el dibujo en movimiento 1.1.1 Técnicas de dibujo en dos dimensiones (2D): vectorial y analógico 1.1.2 Lenguaje corporal 1.1.3 Líneas de acción y líneas de guía 1.2 Expresiones corporales y faciales en movimiento 1.2.1 Cuerpo orgánico sencillo 1.2.2 Cuerpo orgánico complejo 1.2.3 Cara orgánico simple 1.2.4 Cara orgánico complejo	Identificar las técnicas de dibujo de movimiento digital y sus características, con la finalidad de aplicarlos de forma correcta en un proyecto específico. Comprender en profundidad como se representan las expresiones corporales y rasgos faciales estáticos y en movimiento con el uso de herramientas digitales.	20	20	40

SEMANA	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	Independientes	
1	Representar en ejercicios prácticos el lenguaje corporal	Herramientas y programas para el dibujo en movimiento: -Técnicas de dibujo en dos dimensiones (2D): vectorial y analógico - Lenguaje corporal	Identificar la relevancia de la representación del movimiento Indagar sobre imágenes relacionadas o que aporten valor al proyecto	Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo de cómputo	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	Demostraciones en clase sobre la temática Ejercicios prácticos sobre las técnicas de dibujo en 2D	Lectura de textos y revistas especializadas sobre la temática Ejercicios prácticos sobre el lenguaje corporal Avances del proyecto	Lista de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos
2	Representar en ejercicios prácticos las expresiones corporales y faciales en movimiento	Expresiones corporales y faciales en movimiento	Identificar la relevancia de la representación del movimiento Indagar sobre imágenes relacionadas o que aporten valor al proyecto	Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo de cómputo	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	Demostraciones en clase sobre la temática Ejercicios prácticos sobre expresiones corporales en movimiento	Lectura de textos y revistas especializadas sobre la temática Ejercicios prácticos sobre expresiones faciales en movimiento Avances del proyecto	Lista de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos
3	Demostrar en ejercicios	Cuerpo orgánico	Identificar la relevancia de la	Apertura a nuevos	Clase expositiva y de demostración por parte del	Demostraciones en clase sobre la	Ejercicios prácticos sobre	Lista de cotejo para evaluar los

	prácticos la estructuración del movimiento de un cuerpo orgánico sencillo y uno complejo	sencillo Cuerpo orgánico complejo	representación del movimiento Indagar sobre imágenes relacionadas o que aporten valor al proyecto	aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo de cómputo	docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	temática Ejercicios prácticos sobre un cuerpo orgánico sencillo	un cuerpo orgánico complejo Avances del proyecto	ejercicios prácticos
4	Demostrar en ejercicios prácticos la estructuración del movimiento de una cara orgánica sencilla y una compleja	Cara orgánica simple Cara orgánica compleja	Identificar la relevancia de la representación del movimiento Indagar sobre imágenes relacionadas o que aporten valor al proyecto	Crítico al determinar si se cumple con las necesidades que se desean cubrir Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo de cómputo	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	Demostraciones en clase sobre la temática Ejercicios prácticos sobre una cara orgánica sencilla	Ejercicios prácticos sobre una cara orgánica compleja Portafolio de evidencias	Lista de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos Co-evaluación de la fase 1 del proyecto Cuestionario sobre la unidad
5	PRIMERA EVALUACIÓN							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Computadora Internet Paquetería: Adobe CC o Zbrush	<p>Benson H. Tongue Sheri D Sheppard. Dinámica, análisis y diseño de sistemas en movimiento. Limusa. 2009</p> <p>Royo, Javier. Diseño digital. Paidós. 2004.</p> <p>Duffy, Jill. Managing video files. PC Magazine. 2014. Artículo electrónico. http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php</p> <p>Krasner, Jon. Motion graphic design: applied history and aesthetics. Focal Press. 2013</p> <p>Harrington, Richard y Robinson, Ian. Motion graphics with adobe creative suite 5 studio techniques. Adobe. 2011</p> <p>Rodríguez Rodríguez, Alberto. Proyectos de animación 3D. Creative Commons. 2006</p>	

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	
Evidencias de conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cuestionario sobre la unidad 	30%
Evidencias de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> ○ Co-evaluación 	20%
Evidencias de producto: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ejercicios prácticos 	50%

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD		
		CD	AAI	TOTAL
2. Personajes en movimiento 2.1 Tipos de estructura de personajes 2.1.1 Tipos de movimiento de acuerdo a la personalidad y complexión 2.1.2 Estructura simplificada 2.1.3 Estructura realista compleja	Estructurar el tipo de movimiento de un personaje realista digital con base en el análisis crítico de su técnica y gustos específicos para aplicarlo a un proyecto de animación en movimiento.	20	20	40

SEMANA	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	Independientes	
6	Definir en un cuadro sinóptico los tipos de estructura de personajes de movimiento	Tipos de estructura de personajes	Mover elementos simples de un modelo 3D	Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo Honesto en la práctica	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Organizadores gráficos de información	Demostraciones prácticas sobre la temática Análisis de casos reales sobre la temática Ejercicios prácticos sobre las estructuras de tipos de personajes	Cuadro sinóptico sobre los tipos de estructuras de personajes Avances del proyecto	Listas de cotejo para evaluar el cuadro sinóptico Lista de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos Registro de participación
7	Demostrar en ejercicios prácticos los tipos de movimiento de acuerdo a la personalidad y complexión de diferentes personajes en movimiento	Tipos de movimiento de acuerdo a la personalidad y complexión	Crear una representación simplificada de la anatomía de un personaje	Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo Honesto en la práctica	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	Demostraciones prácticas sobre la temática Análisis de casos reales sobre la temática Ejercicios prácticos sobre la temática	Avances del proyecto	Lista de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos Registro de participación
8	Demostrar en ejercicios prácticos la estructura simplificada de un proyecto en movimiento	Estructura simplificada	Selección y aplicación de técnicas de animación de movimientos Capacidad creativa para la solución de problemas	Apertura a nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo Honesto en la práctica	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	Demostraciones prácticas sobre la temática Análisis de casos reales sobre la temática Ejercicios prácticos sobre la temática	Avances del proyecto	Listas de cotejo para evaluar la escenografía Avances del proyecto
9	Demostrar en	Estructura	Selección y	Apertura a	Clase expositiva y de	Ejercicios	Avances del	Listas de cotejo

	ejercicios prácticos la estructura realista compleja de un proyecto en movimiento	realista compleja	aplicación de técnicas de animación de movimientos Capacidad creativa para la solución de problemas	nuevos aprendizajes Calidad de ejecución Responsable con el equipo Honesto en la práctica	demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos Retroalimentación por parte del docente	prácticos de aplicaciones de animaciones digital y estilos de diseño Presentación del proyecto (fase 2)	proyecto Portafolio de evidencias	para evaluar las animaciones 3D Cuestionario sobre la función de los comandos Co-evaluación de la fase 2 del proyecto
10	SEGUNDA EVALUACIÓN							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Computadora Internet Paquetería: Adobe CC o Zbrush	<p>Benson H. Tongue Sheri D Sheppard. Dinámica, análisis y diseño de sistemas en movimiento. Limusa. 2009</p> <p>Royo, Javier. Diseño digital. Paidós. 2004.</p> <p>Duffy, Jill. Managing video files. PC Magazine. 2014. Artículo electrónico. http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php</p> <p>Krasner, Jon. Motion graphic design: applied history and aesthetics. Focal Press. 2013</p> <p>Harrington, Richard y Robinson, Ian. Motion graphics with adobe creative suite 5 studio techniques. Adobe. 2011</p> <p>Rodríguez Rodríguez, Alberto. Proyectos de animación 3D. Creative Commons. 2006</p>	

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	
Evidencias de conocimiento: ○ Cuestionario sobre la unidad	30%
Evidencias de desempeño: ○ Co-evaluación	20%
Evidencias de producto: ○ Ejercicios prácticos ○ Cuadro sinóptico	50%

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD		
		CD	AAI	TOTAL
3. Animales en movimiento 3.1 Líneas de acción en animales 3.1.1 Aves 3.1.2 Cuadrúpedos 3.1.3 Peces 3.1.4 Reptiles	Aplicar las dinámicas de movimiento en animales con la finalidad de satisfacer las necesidades de un proyecto específico.			

SEMANA	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	Independientes	
11	Realizar el análisis crítico de movimiento de acuerdo a la complexión y personalidad de las aves de forma realista en animaciones de movimiento	Línea de acción en animales: -Aves	Identificar las características y aplicaciones de las técnicas y estilo de movimiento en animaciones de animales	Seguimiento de procesos y técnicas Calidad de ejecución	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos	Análisis de casos sobre el movimiento de las aves Ejercicios prácticos sobre el movimiento de la estructura anatómica de aves	Revisión de recursos electrónicos y especializados sobre las técnicas de animación Avances del proyecto	Listas de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos
12	Realizar el análisis crítico de movimiento de acuerdo a la complexión y personalidad de los cuadrúpedos de forma realista en animaciones de movimiento	Animales en movimiento: -Cuadrúpedos	Identificar las características y aplicaciones de las técnicas y estilo de movimiento en animaciones de animales	Seguimiento de procesos y técnicas Calidad de ejecución	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos	Análisis de casos sobre el movimiento de cuadrúpedos Ejercicios prácticos sobre el movimiento de la estructura anatómica de cuadrúpedos	Revisión de recursos electrónicos y especializados sobre las técnicas de animación Avances del proyecto	Listas de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos
13	Realizar el análisis crítico de movimiento de acuerdo a la complexión y personalidad de los peces de forma realista en animaciones de movimiento	Animales en movimiento: -Peces	Identificar las características y aplicaciones de las técnicas y estilo de movimiento en animaciones de animales	Seguimiento de procesos y técnicas Calidad de ejecución	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en Proyectos	Análisis de casos sobre el movimiento de peces Ejercicios prácticos sobre el movimiento de la estructura anatómica de peces	Revisión de recursos electrónicos y especializados sobre las técnicas de animación Avances del proyecto	Listas de cotejo para evaluar los ejercicios prácticos
14	Realizar el análisis crítico de movimiento de acuerdo a la complexión y	Animales en movimiento: -Reptiles	Identificar las características y aplicaciones de las técnicas y estilo de	Seguimiento de procesos y técnicas Calidad de	Clase expositiva y de demostración por parte del docente sobre la temática Aprendizaje Basado en	Análisis de casos sobre el movimiento de reptiles	Revisión de recursos electrónicos y especializados sobre las técnicas	Lista de cotejo para evaluar: -Ejercicios prácticos

	personalidad de los reptiles de forma realista en animaciones de movimiento		movimiento en animaciones de animales	ejecución	Proyectos	Ejercicios prácticos sobre el movimiento de la estructura anatómica de reptiles Presentación del proyecto (fase 3)	de animación Avances del proyecto	Rúbrica de desempeño para evaluar el proyecto Co-evaluación en grupo para evaluar la fase final del proyecto Cuestionario sobre la unidad
15	TERCERA EVALUACIÓN							

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Computadora Internet Paquetería: Adobe CC o Zbrush	<p>Benson H. Tongue Sheri D Sheppard. Dinámica, análisis y diseño de sistemas en movimiento. Limusa. 2009</p> <p>Royo, Javier. Diseño digital. Paidós. 2004.</p> <p>Duffy, Jill. Managing video files. PC Magazine. 2014. Artículo electrónico. http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php</p> <p>Krasner, Jon. Motion graphic design: applied history and aesthetics. Focal Press. 2013</p> <p>Harrington, Richard y Robinson, Ian. Motion graphics with adobe creative suite 5 studio techniques. Adobe. 2011</p> <p>Rodríguez Rodríguez, Alberto. Proyectos de animación 3D. Creative Commons. 2006</p>	

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	
Evidencias de conocimiento: ○ Cuestionario	30%
Evidencias de desempeño: ○ Co-evaluación	20%
Evidencias de producto: ○ Ejercicios prácticos	50%

ESTRATEGIA EVALUACIÓN FINAL	
Consiste en tres evaluaciones parciales	
Primera evaluación	33.3%
Segunda evaluación	33.3%
Tercera evaluación	33.3%

NOMBRE DE LA ASIGNATURA	CLAVE
ESTUDIO DE DISEÑO DE MOVIMIENTO	557126

PERFIL DOCENTE							
NIVEL DE ESCOLARIDAD	PROFESIÓN	EXPERIENCIA PROFESIONAL			EXPERIENCIA DOCENTE		
		ÁREA	ACTIVIDADES	AÑOS	NIVEL EDUCATIVO	ASIGNATURAS	AÑOS Y/O SEMESTRES
Licenciatura y Maestría	Licenciatura en: Ciencias de la Comunicación, Diseño Gráfico, Fotografía, Artes Visuales Maestría en: Diseño Digital, Diseño Gráfico, Animación Digital o afines a la disciplina	Dirección creativa, Diseño y arte, Diseño digital, Artes visuales	Diseño interactivo, Iluminación, Modelador, Post-producción	3	Licenciatura/ Posgrado	Principios del diseño en movimiento II, Estudio de diseño en movimiento I	2

OTROS CONOCIMIENTOS DESEABLES

MTRO. DE ASIGNATURA

Nombre y firma
PRESIDENTE DE ACADEMIA

COORDINADOR PEDAGÓGICO