

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA
DIRECCIÓN DE PROGRAMACIÓN Y EVALUACIÓN
DEPARTAMENTO DE INCORPORACIÓN DEL TIPO MEDIO SUPERIOR, SUPERIOR Y
CAPACITACIÓN PARA EL TRABAJO DE ESCUELAS PARTICULARES**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

ANIMACIÓN

| CICLO | CLAVE DE LA ASIGNATURA | TOTAL DE HORAS |
|-----------------|------------------------|----------------|
| OCTAVO SEMESTRE | DGMP- 806 | 48 |

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DE LA ASIGNATURA

Proporcionar al estudiante los elementos teóricos y metodológicos de la animación, a efecto de crear proyectos e innovaciones con elementos de animación, en vinculación con los conocimientos y habilidades desarrolladas en el quehacer del diseño gráfico.

TEMAS Y SUBTEMAS

1. CONCEPTOS GENERALES DE LA IMAGEN ANIMADA

- 1.1 Historia de la imagen animada
- 1.2 Equipo existente antes de la aparición de la cámara de cine
- 1.3 La cámara de cine

2. ELEMENTOS FUNDAMENTALES DE LA ANIMACIÓN

- 2.1 El cuadro
- 2.2 Mezcla de imagen
- 2.3 Tiempo y ritmo: secuencia de filmación
- 2.4 Animación
 - 2.4.1 Efecto estroboscópico
 - 2.4.2 Cambio de forma gradual
- 2.5 Velocidad
- 2.6 El campo de la filmación, formatos de cine y TV
- 2.7 Sistemas de registros
- 2.8 Sonido y silencio: voces, ruido y música

3. DISEÑO PARA LA IMAGEN ANIMADA

- 3.1 Movimientos dentro del campo de filmación
- 3.2 Simulación de los movimientos de la cámara
- 3.3 Movimiento de la cámara
- 3.4 Variaciones
- 3.5 Imagen y texto
- 3.6 Programas de filmación
- 3.7 Combinación de medios y técnicas de toma fotográfica secuencial

4. APLICACIONES GRÁFICAS

- 4.1 Conceptualización y experimentación
 - 4.1.1 En textos
 - 4.1.2 En Títulos
 - 4.1.3 En signos
 - 4.1.4 En símbolos
 - 4.1.5 En color
 - 4.1.6 En sonido

5. INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA (FLASH)

- 5.1 Reseña de animaciones en Internet
- 5.2 Iniciar con Flash
- 5.3 Entorno de trabajo

6. CREACIÓN DE LA PELÍCULA

- 6.1 Configurar las propiedades
- 6.2 Biblioteca de la película
- 6.3 Visualización del escenario
- 6.4 Vista previa

7. ELEMENTOS DEL PROGRAMA

- 7.1 Dibujo de objetos
- 7.2 Atributos de trazos
- 7.3 El color y los rellenos
- 7.4 Remodelación de líneas
- 7.5 Trabajar con objetos
- 7.6 Aplicar transformaciones
- 7.7 Texto en las películas
- 7.8 Símbolos, instancias y capas.

8. ANIMACIÓN

- 8.1 La línea de tiempo
- 8.2 Extender imágenes inmóviles
- 8.3 Animar fotograma a fotograma
- 8.4 El papel cebolla
- 8.5 Animación por interpolación
- 8.6 Interpolación de movimiento
- 8.7 Animar la transparencia
- 8.8 Trazado de movimiento
- 8.9 Interpolación de forma

9. PELÍCULAS INTERACTIVAS

- 9.1 Partícipe en la animación
- 9.2 Crear botones
- 9.3 Asignar acciones a fotogramas
- 9.4 El editor de expresiones
- 9.5 Asignar acciones a botones

10. INTERFAZ Y SONIDO

- 10.1 Programación de acciones
- 10.2 Utilización de formularios
- 10.3 Banda sonora de la película
- 10.4 Edición de sonido

11. PUBLICACIÓN Y EXPORTACIÓN

- 11.1 Optimización de las películas
- 11.2 Publicar la película
- 11.3 Exportar películas e imágenes
- 11.4 Películas con sonido

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

BAJO LA CONDUCCIÓN DEL DOCENTE:

- Análisis de cintas
- Exposición de los alumnos
- Debate sobre cintas proyectadas
- Realización de fichas técnicas
- Elaboración de ensayos sobre el tema

INDEPENDIENTES:

- Elaboración de fichas de trabajo
- Investigación de conceptos
- Proyecto digital
- Organizadores gráfico
- Bocetos

CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Los procedimientos de evaluación se llevarán a cabo en tres momentos durante el desarrollo de la asignatura, es decir: diagnostica, formativa y sumativa o final, a través de los siguientes criterios:

| | |
|----------------------------------|-----|
| Informes..... | 20% |
| Portafolio de evidencias..... | 20% |
| Trabajo de lecturas | 10% |
| Tres evaluaciones parciales..... | 15% |
| Proyecto digital final..... | 35% |

La suma de todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán integrar el 100% de la calificación.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

| | TIPO | TÍTULO | AUTOR | EDITORIAL | AÑO |
|---|-------|--|--------------------|--------------|------|
| 1 | LIBRO | LA ANIMACIÓN | SELBY ANDREW | BLUME | 2010 |
| 2 | LIBRO | ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS | SELBY ANDREW | BLUME | 2012 |
| 3 | LIBRO | ESTUDIO DE ANIMACIÓN | PIERCY HELEN | LAROUSSE | 2012 |
| 4 | LIBRO | ANIMACIÓN DIGITAL | CANO CAMARASA ROSA | MC GRAW HILL | 2011 |

CONSULTA

| | | | | | |
|---|-------|--|-------------------------|--------------------|------|
| 5 | LIBRO | FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN | ARCOS PERCY MELISSA | PARRAMON EDICIONES | 2012 |
| 6 | LIBRO | ANIMACIÓN: NUEVOS PROYECTOS Y PROCESOS CREATIVOS | SELBY ANDREW | PARRAMON EDICIONES | 2013 |
| 7 | LIBRO | ANIMACIÓN Y EFECTOS PARA LA WEB FLASH CS6 | RODRÍGUEZ GARCÍA DENISE | ALFAOMEGA MACRO | 2012 |

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Licenciado en Diseño Gráfico.

- Poseer como mínimo el título y cédula profesional correspondiente a nivel licenciatura o experiencia docente o laboral de cinco años en el área respectiva.