

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**



**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**

**Plan de Estudios  
de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación**

**Animación digital**

|                  |   |                       |                              |              |                |
|------------------|---|-----------------------|------------------------------|--------------|----------------|
| <b>Clave</b>     | <b>Semestre</b><br>06, 07, 08               | <b>Créditos</b><br>08 |                              |              |                |
|                  |   |                       | <b>Campo de conocimiento</b> |              | _____          |
|                  |   |                       | <b>Etapa</b>                 |              | Profundización |
| <b>Modalidad</b> | <b>Curso (X) Taller ( ) Lab ( ) Sem ( )</b> | <b>Tipo</b>           | <b>T (X)</b>                 | <b>P ( )</b> | <b>T/P ( )</b> |
| <b>Carácter</b>  | <b>Obligatorio ( ) Optativo (X)</b>         | <b>Horas</b>          |                              |              |                |
|                  | <b>Obligatorio E ( ) Optativo E ( )</b>     |                       |                              |              |                |
|                  |   | <b>Semana</b>         | <b>Semestre</b>              |              |                |
|                  |   | <b>Teóricas 4</b>     | <b>Teóricas 64</b>           |              |                |
|                  |   | <b>Prácticas 0</b>    | <b>Prácticas 0</b>           |              |                |
|                  |   | <b>Total 4</b>        | <b>Total 64</b>              |              |                |

|                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Seriación</b>              |  |
| <b>Ninguna ( X )</b>          |  |
| <b>Obligatoria ( )</b>        |  |
| <b>Asignatura antecedente</b> |  |
| <b>Asignatura subsecuente</b> |  |
| <b>Indicativa ( )</b>         |  |
| <b>Asignatura antecedente</b> |  |
| <b>Asignatura subsecuente</b> |  |
| <b>Objetivo general</b>       |  |

El alumno conocerá las bases teórico prácticas para la creación de un proyecto de animación desde la perspectiva de la Producción Audiovisual. De tal forma que podrá concebir y desarrollar desde la noción básica hasta el desarrollo integral de la animación en el orden digital.

### Objetivos específicos

Que el alumno se familiarice y maneje las herramientas y recursos necesarios para concebir y producir videojuegos desde su perspectiva conceptual hasta su solución práctica.

### Índice temático

|   | Temas  | Horas Semestre |           |
|---|--|----------------|-----------|
|   |  | Teóricas       | Prácticas |
| 1 | Historia de la animación                                 | 8              | 0         |
| 2 | Conceptos básicos de animación                           | 12             | 0         |
| 3 | Diferentes técnicas de animación.                        | 14             | 0         |
| 4 | El proyecto de animación                                 | 20             | 0         |
|   | Herramientas técnicas para el desarrollo de la animación | 10             | 0         |
|   | <b>Total</b>   | 64             | 0         |
|   | <b>Suma total de horas</b>                               | 64             |           |

### Contenido Temático

| Temas | Subtemas  |
|-------|---|
| 1.    | Historia de la animación<br>1.1. Antecedentes de la animación en el mundo<br>1.2. Animación antes del cine.<br>1.3. Animación en el cine<br>1.4. Animación en televisión<br>1.5. Animación en medios digitales.                                       |
| 2.    | Conceptos básicos de animación<br>2.1. Qué es la animación<br>2.2. Los doce principios de la animación<br>2.3. Técnicas digitales de animación.   |
| 3.    | Diferentes técnicas de animación.<br>3.1. Dibujos animados<br>3.2. <i>Stop motion</i><br>3.3. Rotoscopía<br>3.4. Animación tridimensional   |
| 4.    | El proyecto de animación<br>4.1. Idea central<br>4.2. Guión<br>4.3. Personajes<br>4.4. Escenarios<br>4.5. <i>Storyboard</i><br>4.6. Recursos técnicos y materiales (equipo, materiales, software)<br>4.7. Recursos artísticos (doblaje, música, etc.) |

|  |   |                                   |
|--|---|-----------------------------------|
| <b>5.</b>  | Herramientas técnicas para el desarrollo de la animación<br>5.1. Herramientas para animación bidimensional<br>5.2. Herramientas para animación en <i>stop motion</i><br>5.3. Herramientas para animación tridimensional |                                   |
| <b>Estrategias didácticas</b>  |   | <b>Evaluación del aprendizaje</b> |
| Exposición   | ( X )   | Exámenes parciales<br>( X )       |
| Trabajo en equipo  | ( X )   | Examen final<br>( X )             |
| Lecturas   | ( X )   | Trabajo y tareas<br>( X )         |
| Trabajo de investigación   | ( X )   | Presentación de Temas<br>( X )    |
| Prácticas (taller o laboratorio)   | ( )   | Participación en clase<br>( X )   |
| Prácticas de campo   | ( )   | Asistencia<br>( X )               |
| Aprendizaje por proyectos  | ( X )   | Rúbricas<br>( )                   |
| Aprendizaje basado en problemas  | ( X )   | Portafolios<br>( X )              |
| Casos de enseñanza   | ( X )   | Listas de cotejo<br>( )           |
| Otras (especificar)  | ( )   | Otras (especificar)<br>( )        |
| <b>Perfil profesiográfico</b>  |   |                                   |
| Título o grado   | Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y disciplinas afines.   |                                   |
| Experiencia docente  | Experiencia docente de dos años en Ciencias de la Comunicación.   |                                   |
| Otra característica  |   |                                   |
| <b>Bibliografía básica:</b>  |   |                                   |
| Tema 1<br><b>Papalini, Vanina.</b> <i>Anime, mundos tecnológicos e imaginario social.</i> Argentina, La cruzía, 2006.<br><b>Sito, Tom.</b> <i>Moving animation. A history of computer animation.</i> Cambridge, MIT Press, 2013. |   |                                   |
| Tema 2<br><b>Barry, Vivienne.</b> <i>Animación, la magia en movimiento.</i> Santiago de Chile, Pehuén, 2010.<br><b>Williams, Richard.</b> <i>The animators, survival kit.</i> Faber & Faber, 2012.                               |   |                                   |
| Tema 3<br><b>Beane, Andy.</b> <i>3D Animation essentials.</i> Indiana, John Wiley & son, 2012.<br><b>Bratt, Benjamin.</b> <i>Rotoscoping: Techniques and tolos for the aspiring artists.</i> Massachusetts, Focal Press, 2011.   |   |                                   |
| Tema 4<br><b>Gilbert, Wayne.</b> <i>Simplified Drawing for planning animation.</i> Anamie Entertainment, 2014.   |   |                                   |

**Ortiz Vera, Aureliano Eduardo.** *Animando al dibujo, del guión a la pantalla.* México, UNAM, 2013.  
**White, Tony.** *Animación, del lápiz al papel.* Barcelona, Omega, 2010.

Tema 5

**Blain, John.** *The complete guide to Blender Graphics.* Boca Ratón, CR Press, 2012.

**Goldstein Alexis.** *Learning CSS3.* New Jersey, Addison Wesley, 2013.

**Hess, D. Roland.** *Tradigital blender: A CG animators guide to applying the classic principles of animation.* Amsterdam, Focal Press, 2011.

**Bibliografía complementaria:**

**Rodríguez Bermudez Manuel.** *Animación una perspectiva desde México.* México, UNAM, 2011

**Chong, Andrew.** *Digital animation.* Barcelona, Blumen, 2010.

**Priebe, Ken.** *The advanced art of stop motion animation.* Cenage Learning, 2010.