



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS PLAN
DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTES
VISUALES**

Programa de la asignatura

Laboratorio de Investigación-Producción II: Animación

Clave:	Semestre: 8°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 16
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 4	Práctica: 8
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	

Seriación: No () Sí (x) Obligatoria () Indicativa (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Investigación-Producción I: Animación.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los conceptos, términos y aplicaciones de la animación orientada hacia aplicaciones de dispositivos móviles y alternativos (*mapping*) a fin de desarrollar piezas de animación para su reproducción en dispositivos móviles y soportes alternativos.

Objetivos específicos:

1. Identificar las aplicaciones propias de los dispositivos móviles.
2. Describir los antecedentes del *mapping*.
3. Analizar los requerimientos técnicos para el desarrollo de animaciones orientadas a las aplicaciones en dispositivos móviles y soportes alternativos (hardware y software).
4. Identificar los conceptos y términos aplicados al desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles.
5. Definir los conceptos y términos aplicados al desarrollo de proyecciones en soportes alternativos.
6. Realizar animaciones híbridas orientadas a aplicaciones en dispositivos móviles.
7. Realizar animaciones híbridas para su proyección en soportes alternativos.
8. Promover la evaluación y consolidación de proyectos terminales de investigación-producción en animación.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Aplicaciones para dispositivos móviles	8	16
2	Dispositivos móviles y soportes alternativos	8	16
3	Animación para dispositivos móviles y soportes alternativos: Requerimientos técnicos	8	16
4	Animación para dispositivos móviles y soportes alternativos: Conceptos y términos	10	20
5	Animación híbrida para dispositivos móviles: Conceptualización, diseño y desarrollo	10	20

6	Animación híbrida para soportes alternativos: Conceptualización, diseño y desarrollo	10	20
7	Posibilidades y evolución de la animación en dispositivos móviles y soportes alternativos	10	20
Total de horas:		64	128
Suma total de horas:		192	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Aplicaciones para dispositivos móviles 1.1 Tipos de aplicaciones. 1.2 IOS (Apple). 1.3 Android.
2	Dispositivos móviles y soportes alternativos 2.1 Dispositivos basados en sistema Android. 2.2 Dispositivos basados en IOS (Apple). 2.3 Soportes alternativos.
3	Animación para dispositivos móviles y soportes alternativos: Requerimientos técnicos 3.1 Hardware. 3.2 Software. 3.4 Proyectores. 3.5 Audio. 3.6 Plug-ins.
4	Animación para dispositivos móviles y soportes alternativos: Conceptos y términos 4.1 Glosario.
5	Animación híbrida para dispositivos móviles: Conceptualización, diseño y desarrollo 5.1 Conceptualización. 5.2 Desarrollo de animación. 5.2.1 Guión. 5.2.1 Storyboard. 5.2.3 Animatic. 5.2.4 Realización. 5.3 Post-producción. 5.4 Renderizado y aplicación de animación.
6	Animación híbrida para soportes alternativos: Conceptualización, diseño y desarrollo 6.1 Conceptualización. 6.2 Desarrollo de animación. 6.2.1 Guión. 6.2.1 Storyboard. 6.2.3 Animatic. 6.2.4 Realización. 6.3 Post-producción. 6.4 Renderizado y aplicación de animación.
7	Posibilidades y evolución de la animación en dispositivos móviles y soportes alternativos 7.1 Presentación y evaluación de las animaciones realizadas y aplicadas. 7.2 Análisis de los proyectos. 7.3 Reflexiones y conclusiones finales.

Bibliografía básica:

<p>Arcos, M. (2007). Fundamentos de animación. España: Parramón. Beane, A. (2012). 3D animation essentials. EUA: Sybex. Beck, J. (2004). Animation art. EUA: Harper Design. Cámara, S. (2006). El dibujo animado. Barcelona: Parramón. Danaher, S. (2003). Digital 3D design. EUA: Watson Guptil. McQuilkin, K. (2007). Cinema 4D. The artists project source book. UK: Focal Press. Patmore, C. (2003). Curso completo de animación. Barcelona: Acanto. Perkins, C. (2007). Photoshop CS3 extended para 3D y video. España: Anaya. Quinn, J. (2010). Dibujo para animación. España: Hermann Blume. Woolman, M. (2004). Motion design. Suiza: RotoVision.</p>																																					
<p>Bibliografía complementaria: Edgell, S. (2001). The complete cartooning course. EUA: Barron's. Fernández, M. R. y Fidalgo Sanchez, J. A. (2003). Mil problemas de química general. España: Everest. Kotz, T. (2003). How to make animated films. UK: Focal Press. Webster, C. (2005). Animation, the mechanics of motion. UK: Focal Press. Williams, R. (1990). Guía de supervivencia del animador. Londres: Faber and Faber.</p>																																					
<p>Sugerencias didácticas:</p> <table border="0"> <tr><td>Exposición oral</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición audiovisual</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios dentro de clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Ejercicios fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminarios</td><td>()</td></tr> <tr><td>Lecturas obligatorias</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Trabajo de investigación</td><td>()</td></tr> <tr><td>Prácticas de taller o laboratorio</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Prácticas de campo</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Aprendizaje basado en proyectos</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exposición oral	(x)	Exposición audiovisual	(x)	Ejercicios dentro de clase	(x)	Ejercicios fuera del aula	(x)	Seminarios	()	Lecturas obligatorias	(x)	Trabajo de investigación	()	Prácticas de taller o laboratorio	(x)	Prácticas de campo	()	Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)	<p>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</p> <table border="0"> <tr><td>Exámenes parciales</td><td>()</td></tr> <tr><td>Examen final escrito</td><td>()</td></tr> <tr><td>Trabajos y tareas fuera del aula</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Exposición de seminarios por los alumnos</td><td>()</td></tr> <tr><td>Participación en clase</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Asistencia</td><td>(x)</td></tr> <tr><td>Seminario</td><td>()</td></tr> <tr><td>Otras: Evaluación de proyecto</td><td>(x)</td></tr> </table>	Exámenes parciales	()	Examen final escrito	()	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()	Participación en clase	(x)	Asistencia	(x)	Seminario	()	Otras: Evaluación de proyecto	(x)
Exposición oral	(x)																																				
Exposición audiovisual	(x)																																				
Ejercicios dentro de clase	(x)																																				
Ejercicios fuera del aula	(x)																																				
Seminarios	()																																				
Lecturas obligatorias	(x)																																				
Trabajo de investigación	()																																				
Prácticas de taller o laboratorio	(x)																																				
Prácticas de campo	()																																				
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)																																				
Exámenes parciales	()																																				
Examen final escrito	()																																				
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)																																				
Exposición de seminarios por los alumnos	()																																				
Participación en clase	(x)																																				
Asistencia	(x)																																				
Seminario	()																																				
Otras: Evaluación de proyecto	(x)																																				
<p>Perfil profesional: Licenciado en Artes Visuales, Comunicación Visual o Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente en el campo de la animación.</p>																																					