

## COMPUTACIÓN GRÁFICA

### CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

<b>I. Identificadores de la asignatura</b>			
<b>Instituto:</b>	IADA	<b>Modalidad:</b>	Presencial
<b>Departamento:</b>	Diseño Gráfico	<b>Créditos:</b>	5
<b>Materia:</b>	Animación 1	<b>Carácter:</b>	Obligatoria
<b>Programa:</b>	Licenciatura en Diseño Gráfico	<b>Tipo:</b>	Taller
<b>Clave:</b>	DIS-1424-00		
<b>Nivel:</b>	Intermedio		
<b>Horas:</b>	4 Totales	<b>Teoría:</b> 10%	<b>Práctica:</b> 90%

<b>II. Ubicación</b>	
<b>Antecedentes:</b>	<b>Clave</b>
Fundamentos del Dibujo	DIS-2008-00
Bocetaje e ilustración	DIS-2321-00
Expresión Plástica	DIS-2322-00
<b>Consecuente:</b>	
Animación 2	DIS-1433-00

<b>III. Antecedentes</b>
<b>Conocimientos:</b> Dibujo humano, natural, perspectiva e ilustración.
<b>Habilidades:</b> Creatividad, capacidad de análisis y síntesis, soltura con el dibujo.
<b>Actitudes y valores:</b> Capacidad para trabajar en equipo, responsable, actitud positiva.

#### IV. Propósitos Generales

Los propósitos fundamentales del curso son:

Al finalizar el curso, el estudiante tendrá las herramientas necesarias para poder realizar un proyecto de animación en su etapa artística, capacidad de transmitir y comunicar emociones y situaciones a través de secuencias de dibujos.

#### V. Compromisos formativos

**Intelectual:** El estudiante tendrá un panorama general de la animación mundial, y reconocerá tipos y técnicas que puedan ser aplicadas para la formación.

**Humano:** Tendrá la capacidad de analizar y criticar otros proyectos animados de cualquier tipo que le permitan desarrollar personajes en movimiento, dándoles vida y personalidad a través de secuencias de dibujos.

**Social:** Desarrollara una creatividad sensible y crítica. Obtendrá una actitud analítica ante el uso de la animación para aplicarla según las necesidades que se presenten.

**Profesional:** El estudiante incorporará a su formación los elementos fundamentales de la planeación educativa de forma que pueda diseñar, orientar, asesorar y/o animar a proyectos educativos diversos, así como intervenir en la toma de decisiones para el mejoramiento educativo de su institución o comunidad.

#### VI. Condiciones de operación

**Espacio:** Práctica

**Laboratorio:** Aula

**Mobiliario:** 4

**Población:** 18-20

**Material de uso frecuente:**

- A)Cañón
- B)Laptop con reproductor DVD y soporte a la web.
- D)Bocinas
- F)Mesas de Luz

**Material de requerimiento:**

Se requiere

1 Cañón.- Necesario para proyección de trabajos animados para el analisis de producción y técnicas.

1 Par bocinas.- Complemento de la producción de animación técnico y conceptual.

1 Laptop.- Con reproductor de películas DVD y soporte para conexión a videos directos de la web.

Mesas de Luz.- Importante para apoyar el ultimo proyecto de animación tradicional fotograma por fotograma, herramienta básica de la animación para corregir las proporciones y registros.

**IMPORTANTE:** Se requiere dos veces a la semana para apoyar visualmente la clase, de esto depende el refuerzo visual.

**Condiciones especiales:**

No aplica

**VII. Contenidos y tiempos estimados**

Temas	Contenidos	Actividades
	<p><b>1era Evaluación</b></p> <p>Introducción a la Animación Material y Herramientas Vocabulario Historia de la Animación Tipos de Animación</p> <p>Proceso de Animación Clásica: Pre-producción, producción y Post-producción</p> <p>Crítica y Análisis de producciones animadas, cortometrajes y largometrajes</p> <p>Diseño y Construcción de personajes: Formas Básicas Diseño y Construcción de personajes: La cabeza</p>	<p>Origenes de la animación</p> <p>Tradicional, Stop motion, Pixilación, Rotoscopia, Cut out.</p> <p>Diseño y construcción de Personajes.</p>

	<p>Diseño y Construcción de personajes: El cuerpo, lenguaje corporal y línea de acción</p> <p>Diseño y Construcción de personajes: Animales, plantas y objetos</p> <p>Diseño y Construcción de personajes: Hojas de modelo</p> <p>Diseño y Construcción de escenarios y ambientes: perspectiva, luz, sombra y color</p> <p><b>1er Proyecto: Hoja de modelo.</b></p> <p>Mascota Publicitaria</p> <p><b>2do Proyecto:</b> Creación de Mascota Publicitaria.</p> <p><b>2da Evaluación</b></p> <p>Introducción al COMIC Historia del comic.</p> <p>Estructura del Comic</p> <p>Guión de historieta Usando el software CELTX</p>	<p>Introducción a la mascota publicitaria Binbendum primer mascota publicitaria Importancia en el mundo del diseño.</p> <p>Origenes de la historieta/comic . La importancia de este. El comic como solución de comunicación. Proyección comercial en estados unidos y la evolución. Comic populares Tiras comicas dominicales/complemento dominical</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fantomas</li> <li>•Katzenjammer</li> <li>•Little Nemo</li> <li>•Mafalda</li> <li>•Familia Burrón etc.</li> </ul> <p>Diferencias entre el comic y el Manga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Viñetas</li> <li>•Globos de texto</li> <li>•Onomatopeyas</li> <li>•Tomas encuadres</li> </ul> <p>Formato Viñeta Descripción Dialogos</p>
--	---	---

	<p><b>3er Proyecto:Comic</b></p> <p>Storyboard</p> <p>Formato de Storyboard por medio del Software, CELTX</p> <p><b>4to Proyecto: Storyboard de una película animada.</b></p> <p>Nombre de planos y dialogos.</p> <p><b>3ra Evaluación</b></p> <p>Los 12 Principios de la animación</p> <p><b>5to proyecto: Animación tradicional a 24 cuadros por segundo.</b></p> <p>Definición de acción cumpliendo con los 12 principios de animación.</p>	<p>Historia e importancia del storyboard</p> <p>Encuadres cinematográficos</p> <p>Guión cinematográfico</p> <p>-ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Strech)</p> <p>-ANTICIPACIÓN (Anticipation)</p> <p>-PUESTA EN ESCENA (Staging)</p> <p>-ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straigh ahead action and pose-to-pose)</p> <p>-ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping Action)</p> <p>-FRENADAS Y ARRANCADAS (Ease in and out on slow in and out)</p> <p>-ARCOS (Arcs)</p> <p>-ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action)</p> <p>-SENTIDO DEL TIEMPO (Timing)</p> <p>-EXAGERACIÓN (Exageration)</p> <p>-MODELADOS Y ESQUELETOS SÓLIDOS</p> <p>-PERSONALIDAD (Acting)</p>
--	--	---

	<p><b>4ta Evaluación</b></p> <p>Escaneo de imágenes y digitalización.</p>	
--	---	--

**VIII. Metodología y estrategias didácticas**

**Metodología Institucional:**

- Elaboración de ensayos, monografías e investigaciones (según el nivel) consultando fuentes bibliográficas, hemerográficas, y "online".
- Elaboración de reportes de lectura de artículos actuales y relevantes a la materia en lengua inglesa.

**Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:**

- Analizar videos de animación de varios países, consultando en internet, bibliografía especializada.
- Elaboración de investigaciones sobre animaciones vistas en clases.
- Practicar a todo momento para agilizar la soltura y rapidez del trazo.

**IX. Criterios de evaluación y acreditación**

**a) Institucionales de acreditación:**

- Acreditación mínima de 80% de las clases programadas.
- Entrega oportuna de trabajos.
- Pago de derechos.
- Calificación ordinaria mínima de 7.0
- Permite examen de título: No

**b) Evaluación del curso**

Ensayos: 10%

Revisiones y tareas:10%

Proyecto 1:	10 %
Proyecto 2:	10%
Proyecto 3:	10 %
Proyecto 4:	10 %
Proyecto 5:	40%

<b>X. Bibliografía</b>
<p><b>A) Bibliografía de lengua extranjera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Aprende a Dibujar Dibujos Animados”, Janet Nunn, Grupo Editorial Tomo.</li> </ul> <p><b>B) Bibliografía de lengua extranjera</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “The Illusion of Life, Disney Animation”, Frank Thomas and Ollie Johnston, Disney Editions</li> <li>- “Cartoon Animation”, Preston Blair</li> </ul> <p><b>C) Bibliografía complementaria y de apoyo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-“La magia del Dibujo Animado: Actores a lápiz”, Raúl García, 1ra. Edición</li> <li>- “Animación: tiempos e intercalaciones”, Harold Whitaker</li> <li>- “Stop motion: craft skills for model animation”, Susannah Shaw</li> <li>- “How to Draw Cartoon Animals”, Christopher Hart</li> <li>- “Manga for the Beginner”, Christopher Hart</li> <li>- “How to Draw Cartoon Animals”, Christopher Hart</li> <li>- “How to Draw Comic Book Heroes and Villains”, Christopher Hart</li> <li>- “How to Draw Animation: Learn the Art of Animation from Character Design”, Christopher Hart</li> </ul>

--

<b>X. Perfil deseable del docente</b>
---------------------------------------

Profesional (licenciatura, maestría, doctorado), trabajando actualmente en el área.
---

<b>XI. Institucionalización</b>
---------------------------------

Responsable del Departamento: Mtra. Guadalupe Gaytán Aguirre
--

Coordinador/a del Programa: Lic. Saulo Ángel Favela Castro
--

Fecha de elaboración: 1 de Junio 2011
---------------------------------------

Elaboró: Lic. Tomas Márquez, Lic. Carlos González Burciaga.
---

Fecha de rediseño: 2 diciembre de 2013
--

Rediseño: Gabriel Garza Rojo, Adrián Durán
--