



Universidad Veracruzana

Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

**Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre**

I. Área Académica

Todas las Áreas Académicas

2. Programa Educativo

Todos los Programas Educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Talleres libres de Arte	<ul style="list-style-type: none">• Xalapa;• Veracruz-Boca del Río;• Poza Rica-Tuxpan;• Coatzacoalcos-Minatitlán;• Orizaba-Córdoba

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR80010	Introducción a la Animación

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
• <i>Manifestaciones artísticas y culturales,</i>

10. Valores .					
Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	2	No Aplica	60	6	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje	12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidad es de evaluación
Curso-taller	Presencial.	Múltiples	Multidisciplinaria

15. EE prerequisito(s)
No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

La experiencia educativa Introducción a la Animación, contribuye a que los estudiantes conozcan la historia y técnica de la animación tradicional, para que aprendan a realizar animaciones con dibujo cuadro por cuadro, es decir dibujos animados, ya sea de manera tradicional o digital. Por medio de esta EE los estudiantes también conocerán los usos de la animación, y los fines que puede tener, ya sea para entretenimiento, publicidad o medios didácticos.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante conoce por medio de documentos teóricos e información digital los 12 principios de la animación, para aplicarlos en ejercicios prácticos, por medio de ellos comprender la ejecución y diseño de animaciones. Lo anterior sumado con técnicas digitales para que su aprendizaje lo introduzca a nuevas tecnologías aplicadas a la animación, con compromiso, creatividad y disposición.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<p>Conoce la aplicación de los 12 principios de la animación en ejercicios prácticos.</p> <p>Analiza la aplicación de medios digitales en animación tradicional</p> <p>Genera vectorización de gráficos lineales.</p> <p>Propone hojas de modelo y diseño de personajes.</p> <p>Toma decisiones en la propuesta de aplicaciones prácticas.</p>	<p>Historia de la animación.</p> <p>Técnicas y principios básicos de Animación.</p> <p>Interfaz del software de animación 2d.</p> <p>Uso de la animación tradicional 2d en publicidad, cine y tv.</p> <p>La animación durante el siglo XX y en la actualidad.</p> <p>La animación como medio didáctico.</p> <p>Interfaz del software.</p>	<p>Disposición por el trabajo en clase.</p> <p>Interés</p> <p>Respeto y gusto por la animación.</p> <p>Participación y cumplimiento con tareas.</p> <p>Compromiso.</p> <p>Reflexión, autoanálisis y autocritica.</p> <p>Crítica constructiva.</p> <p>Puntualidad.</p> <p>Creatividad.</p>

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(X) Actividad presencial	() Actividad virtual/ () En línea
De aprendizaje	<p>Participación activa en clase.</p> <p>Uso de elementos básicos en la creación de personajes.</p> <p>Aplicación de los 12 principios de animación.</p> <p>Uso de la animación limitada en 2d tradicional y digital.</p> <p>Investigación audiovisual y bibliográfica.</p> <p>Exposición y discusión de</p>	

	ejercicios prácticos e investigaciones.	
De enseñanza	Exposición frente a grupo. Ejemplos. Intercambio de opiniones entre estudiantes y maestro. Autocrítica y asesoría en la realización de ejercicios. Coordinación de actividades. Proyección de videos didácticos y documentales.	

21. Apoyos educativos.

Proyector, libros físicos y en PDF, revistas, copias, computadora con internet, DVDs - Blu-Rays

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Ejercicio digital de transformacion 20	Puntualidad en la entrega Creatividad Pertinencia	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Registro de observación	20%
Ejercicio digital de pelota rebotando	Puntualidad en la entrega Creatividad Pertinencia	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Registro de observación	20%
Ejercicio digital de salto	Puntualidad en la entrega Creatividad Pertinencia	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Registro de observación	20%
Ejercicio Digital de ciclo de caminar	Puntualidad en la entrega Creatividad Pertinencia	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Registro de observación	20%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Presentación de las practicas digitales	Suficiencia Creatividad Pertinencia	Técnica: Análisis de desempeño Instrumento: Rúbrica	20%
		Porcentaje total:	100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Formación académica, Licenciado en Artes Visuales o plásticas, diseño gráfico, diseño de la comunicación visual o afines, con estudios comprobables en animación, preferentemente con posgrado en animación o afines.

Experiencia docente en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.

Experiencia profesional vinculada a la EE.

25. Fuentes de información

- Beck, J. (2004). Animation art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI.
- Beiman, N. (2017). Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts. CRC Press.
- Blair, P. (1994). Cartoon animation. Walter Foster Publishing.
- Bluth, D. (2005). The Art of Animation Drawing. DH Press.
- Cámera, S. (2004). El dibujo animado aula de dibujo profesional.
- Corsaro, S., & Parrott, C. J. (2004). Hollywood 2D Digital Animation: The New Flash Production Revolution. Course Technology.
- Deja, A. (2015). The Nine Old Men: Lessons, Techniques, and Inspiration from Disney's Greatest Animators. Focal Press.
- Docter, P., & Library, A. R. (2017). Walt Disney Animation Studios The Archive series Walt Disney's Nine More Old Men (Nine More Old Men: The Flipbooks): The Flipbooks. Disney Editions.
- Goldberg, E. (2008). Character animation crash course!
- Hart, C. (2005). Cartoon cool: How to Draw New Retro-style Characters. Christopher Hart's Cartooning.
- Kirkpatrick. (2002). FLASH CARTOON. Apress.
- Mdhr, S. (2020). The Art of Cuphead. Dark Horse Comics.
- Murray, J. (2010). Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film.
- Nunn, J. (2006). Dibujos animados. Grupo Editorial Tomo.
- Pérez, S. C. (2009). El dibujo humorístico.
- Phillips, A. (2014). Animate to Harmony: The Independent Animator's Guide to Toon Boom. Focal Press.
- Schwarz, M. J. (2018). De Tom y Jerry a las Supernenas. La aventura de Hanna-Barbera. Dolmen Editorial.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). The Illusion of Life: Disney Animation. Disney Editions Deluxe.
- Whitaker, H., & Jalas, J., & Sito, T. (2009). Timing for Animation. CRC Pr I Llc.
- Williams, R. (2012). The animator's survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Macmillan.
- Zahed, R. (2023). The Art of Dreamworks Puss in Boots: The Last Wish.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
01/02/2010	10/06/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes UV

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

M.A. Eduardo Landa Segura