



Guía para el profesor

Introducción a la animación
Clave LSA1802



Índice

Información general del curso	1
Metodología	1
Evaluación.....	4
Bibliografía.....	5
Tips importantes.....	6
Temario	6
Notas de enseñanza	7
Evidencia.....	7

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: LSAN1802
- Modalidad:

Competencia del curso

Aplica los principios de la animación utilizando las técnicas tradicionales para dar vida a objetos y personajes.



Metodología

Características del curso

- El curso se imparte con la técnica didáctica de **Aula Invertida**.
- Tiene una competencia y tres evidencias (una para cada módulo).
- Está conformado por tres módulos distribuidos en 15 temas que integran su contenido.
- Se desarrollan actividades dentro del aula (individuales o en equipo) y actividades previas que tiene que realizar el alumno para acudir preparado a clase (con excepción de la primera sesión).
- Se aplican exámenes rápidos y exámenes parciales, así como una evaluación final.

Estructura del curso

Tema	Retos	Reto previo
1	1	
2	2	1 (tema 1)
3	3	2 (tema 2)
4	4	3 (tema 3)
5	5	4 (tema 4)
6	6	5 (tema 5)
7	7	6 (tema 6)
8	8	7 (tema 7)
9	9	8 (tema 8)

10	10	9 (tema 9)
11	11	10 (tema 10)
12	12	11 (tema 11)
13	13	12 (tema 12)
14	14	13 (tema 13)
15	15	14 (tema 14)

Modelo didáctico

El modelo educativo de la Universidad Tecmilenio, cuya visión es "formar personas positivas con propósito de vida y las competencias para alcanzarlo", está enfocado en el desarrollo de competencias que distingan a sus alumnos y los capaciten para actuar ante diversos contextos, previstos o impredecibles, dado que vivimos en constante cambio, empoderándolos para ser autoaprendices y para aprender a aprender. Todo esto para su florecimiento humano, tomando en cuenta los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad de la Universidad.

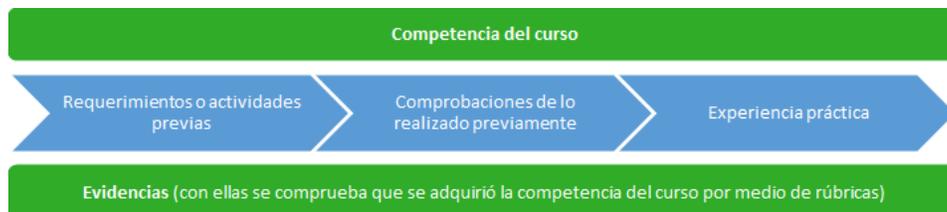
Nuestra meta más importante en el aula es lograr un aprendizaje centrado en el alumno, por lo cual, el modelo que seguimos para el diseño e impartición de cursos es también **constructivista**, al presentar un cambio en los roles.

- **Los alumnos** obtienen las bases para hacer una interpretación de la realidad y construir su propio conocimiento, al aprender haciendo (no solamente viendo, escuchando y leyendo).
- **Los profesores**, al ser expertos en su disciplina y trabajar en la industria, aportan su experiencia laboral para guiar a los alumnos y construir ambientes de aprendizaje en contextos reales que los motiven a aprender, enriqueciendo así su experiencia de aprendizaje.

Con esta visión constructivista, se ha incorporado la técnica didáctica de Aula Invertida para apoyar el aprendizaje activo. En seguida se explica la modalidad de este curso.

Modalidad: Aula Invertida con ciclo semanal

Los alumnos, comprometiéndose con su aprendizaje, realizan actividades previas o requerimientos **antes de la clase** para introducirlos a los conceptos que aplicarán en el aula. Para incentivar y evaluar lo realizado antes, los profesores deben desarrollar y aplicar comprobaciones de lo realizado. De esta manera, cuando los alumnos acuden al aula, estarán más preparados para aclarar dudas, explorar, practicar, comprender la experiencia de sus profesores y ser guiados por ellos en la realización de actividades que buscan crear valiosas experiencias y oportunidades para el aprendizaje personal, al involucrar, estimular y retar a los alumnos en el descubrimiento de respuestas.



A continuación, se detallan las fases de esta modalidad.

¿Cómo impartir el curso?

El profesor debe revisar a fondo las actividades antes de que las realicen los alumnos y conocer todos los aspectos teóricos involucrados (capítulos de libros de texto o de apoyo y recursos) para brindar una respuesta o ayuda oportuna a los estudiantes dentro del modelo constructivista. Asimismo, debe indicar a los alumnos la información que requieren estudiar y buscar en internet para llevarla a las sesiones de clase, si se requiere.

A partir del tema 1, los alumnos se prepararán antes de la clase estudiando los temas incluyendo sus recursos y, a veces, tendrán que realizar ejercicio como parte de la actividad previa o del apartado de requerimientos.

El profesor debe desarrollar y aplicar comprobaciones de lo que los alumnos debieron realizar antes y luego iniciar su clase explicando la actividad y una visión de los conceptos más importantes en los que deben enfocar su atención. Considerando esta explicación, los alumnos inician su trabajo y el profesor monitorea su avance (no al frente del grupo, sino caminando entre mesas y a veces sentados con los alumnos para observar su trabajo), tratando de no interrumpir el aprendizaje, pero guiando la actividad para que los alumnos se enfoquen en lo que están haciendo.

Es muy importante que el profesor transmita a los alumnos sus experiencias relacionadas con los temas y aclare dudas.

Los **exámenes parciales se desarrollarán por el profesor impartidor** (considerando el contenido del curso), y pueden ser teóricos o prácticos.



Evaluación

Elemento	Evaluables	Puntos
1	Comprobación de lectura 1	3
2	Actividad 1	4
3	Comprobación de lectura 2	3
4	Actividad 2	4
5	Primer examen parcial	14
6	Evidencia 1	8
7	Comprobación de lectura 3	3
8	Actividad 3	4
9	Segundo examen parcial	14
10	Comprobación de lectura 4	3
11	Actividad 4	4
12	Evidencia 2	10
13	Comprobación de lectura 5	3
14	Actividad 5	4
15	Comprobación de lectura 6	3
16	Actividad 6	4
17	Evidencia 3	12
	Total	100

 **Bibliografía****→ Libro de texto**

De León., Y., Ortiz, V., Narro, R., y García, M. (2013). *Animando al dibujo: del guion a la pantalla*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
ISBN: 978-607-02-4773-6



Tips importantes

Material de capacitación en la plataforma tecnológica Canvas

- Tutorial digital para profesores: <https://bit.ly/2SbMaNK>
- Tutorial digital para alumnos: <https://bit.ly/35IBnP6>
- **¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?**

Lo puedes reportar a la cuenta atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx, pero te pedimos que también reportes sugerencias para el contenido y actividades del curso.

- **¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?**

El coordinador docente te debe de proporcionar esta información.

- **¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?**

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo con la modalidad de impartición.

- **¿Tengo que capturar las calificaciones en banner y en la plataforma educativa?**

Sí, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.

Temario

Tema 1	Definición de animación
Tema 2	Orígenes y desarrollo de la animación
Tema 3	Perspectiva de la animación en México
Tema 4	Grandes figuras de la animación
Tema 5	Técnicas de animación: historia y definición
Tema 6	Los principios de la animación tradicional
Tema 7	Conceptos técnicos de la animación
Tema 8	Animación en el mundo
Tema 9	Ciclos de animación
Tema 10	Técnicas de animación
Tema 11	Preproducción
Tema 12	Storyboard, personajes y diseño de escenarios
Tema 13	Producción

Tema 14	Animación facial y lip-sync
Tema 15	Postproducción



Notas de enseñanza

Tema 1 Definición de animación

Notas para la enseñanza del tema:

- En este tema el alumno investigará sobre la historia de la animación.
- Se recomienda buscar información para el reto de fuentes arbitradas.
- Es importante que el alumno vea ejemplos sobre las primeras animaciones de la historia.

Tema 2 Orígenes y desarrollo de la animación

Notas para la enseñanza del tema:

- En este tema el alumno realizará una secuencia de una acción de un personaje.
- Es importante mencionarle al alumno que como acción se refiere a correr, caminar, realizar algo.
- Se recomienda tener referencias de ciclos de caminado, correr o la acción que se elija para que sea sencilla su ejecución.

Tema 3 Perspectiva de la animación en México

Notas para la enseñanza del tema:

- En este tema el alumno aprenderá sobre las primeras técnicas para realizar animaciones.
- El alumno tendrá la oportunidad de realizar un zoótropo y podrá aplicar la secuencia de movimiento de un personaje.
- Se recomienda leer el tema 3 y seguir las instrucciones del reto.

Tema 4 Grandes figuras de la animación

Notas para la enseñanza del tema:

- En este tema se abordan la historia de la animación en México.
- El alumno deberá investigar en fuentes externas confiables sobre películas animadas mexicanas.
- Se recomienda realizar la investigación de información actual (2021 en adelante).
- Recordarle al alumno incluir la bibliografía en APA.

Tema 5 Técnicas de animación: historia y definición

Notas para la enseñanza del tema:

- Para realizar este reto, es importante que el alumno haya realizado el reto anterior.
- Se recomienda que el alumno seleccione la película animada en base a sus gustos.
- Es importante comentarle al alumno que el reto consiste en rediseñar un personaje y un escenario de la película de su elección. No es una copia, es una propuesta diferente a la ya existente.

Tema 6 Los principios de la animación tradicional**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este tema se abordan conceptos clave para la realización de una animación.
- Se recomienda revisar con el alumno ejemplos de tiempo y espacio en la práctica de personajes.
- Se recomienda que el alumno vea ejemplos de los 12 principios de animación.

Tema 7 Conceptos técnicos de la animación**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este reto el alumno pondrá en práctica los conceptos de tiempo y espacio en la animación.
- Es importante que se revisen ejemplos de cómo se aplican estos conceptos en la animación.
- Cuidar que el alumno realice tres propuestas diferentes de personajes para el reto.
- Se recomienda realizar el reto con referencias del movimiento de personajes.

Tema 8 Animación en el mundo**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este tema el alumno aprenderá sobre la historia de la animación en Japón.
- Es importante que se documente de manera correcta sobre lo que se pide en el reto, ya que esto le ayudará a la comprensión de la evidencia final.
- Se recomienda tener referencias de la selección del alumno.
- Guiar al alumno en el diseño de su personaje adaptándolo al anime que haya seleccionado.

Tema 9 Ciclos de animación**Notas para la enseñanza del tema:**

- Es importante que se le recuerde al alumno que este trabajo es una continuación del reto anterior.
- El alumno realizará los dibujos de su personaje con líneas guía, tomando en cuenta la acción y balance.
- Se recomienda tener referencias para que el dibujo de los personajes sea más sencillo de representar.

Tema 10 Técnicas de animación

Notas para la enseñanza del tema:

- En este reto se le debe recordar al alumno que el trabajo de este módulo lo ayudará a la comprensión de su evidencia final.
- Es importante que queden claros los términos vistos en el tema, ya que el alumno los usará en la práctica, por ello, se recomienda mostrar ejemplos prácticos de cómo se implementan en las animaciones actuales.

Tema 11 Preproducción**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este tema el alumno aprenderá a realizar un guion para su animación.
- Es importante que al alumno le quede claro qué formatos debe utilizar para hacer este documento.
- Se recomienda recordarle al alumno que desde este reto 11 y todo lo realizado en el módulo 3 le ayudará para la elaboración de su evidencia.
- Comentarle al alumno de la duración de su animación de un minuto para que lo considere desde la realización del guion.

Tema 12 Storyboard, personajes y diseño de escenarios**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este tema el alumno aprenderá a realizar un storyboard para su animación.
- Es importante que al alumno le quede claro qué formatos debe utilizar para hacer este documento.
- Se recomienda recordarle al alumno que desde este reto 11 y todo lo realizado en el módulo 3 le ayudará para la elaboración de su evidencia.
- Comentarle al alumno de la duración de su animación de un minuto para que lo considere desde la realización del storyboard.

Tema 13 Producción**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este tema el alumno aprenderá a diseñar personajes para una animación.
- Es importante que el alumno reúna todo el material necesario para realizar su personaje con plastilina.
- Se recomienda que el alumno vea películas, tenga referencias del proceso de personajes con plastilina.

Tema 14 Animación facial y lip-sync**Notas para la enseñanza del tema:**

- En este reto el alumno continúa trabajando con la realización de su personaje con plastilina.
- Es importante que se consideren todas las indicaciones de las instrucciones de los retos, ya que se mencionan los materiales a utilizar.

- Este reto es una continuación del anterior.
- Se recomienda revisar la movilidad del personaje, ya que en el próximo reto se animará.

Tema 15 Postproducción

Notas para la enseñanza del tema:

- En este tema el alumno aprenderá tips de edición y animación en stop motion.
- En este reto el alumno animará a su personaje con la técnica de stop motion.
- Considerar el material necesario para la realización de la animación.
- Cuidar los detalles del movimiento del personaje en plastilina.
- Se recomienda que todo el módulo se trabaje en equipos para que los resultados sean óptimos.
- Es importante recordar que todo el trabajo de este módulo ayudará a la realización de la evidencia final.



Evidencia

Evidencia 1

Mencionar a los alumnos que pueden trabajar la evidencia en equipos de dos o tres personas.

Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades en la creación de su historia, personajes y escenarios para su animación. Es importante que se fomente la realización de bocetos, revisar referencias para alimentar la creatividad del alumno.

Se recomienda revisar ejemplos actuales de animaciones enfocadas a las técnicas que utilizará el alumno.

Ayudar a la realización del proceso del primer avance.

Evidencia 2

Ayuda a los estudiantes en el proceso de cada actividad, recuerda que es un trabajo continuo que ayudará al alumno a ir realizando paso a paso el trabajo de su evidencia 2.

Muestra ejemplos relevantes de la técnica que se pide utilizar para esta evidencia. Es importante que el alumno tenga total comprensión del uso de las herramientas y realización del proceso de su animación.

Entrega final

En esta entrega final, es importante recordar al alumno que esta es una continuación de sus evidencias 1 y 2.

Apoyar al alumno en la realización de su animación en stop motion. Alentarlo en todo momento, pues es una técnica laboriosa y conlleva tiempo para su realización.

Es importante que el alumno cuente con todas las herramientas necesarias para grabar o tomar fotos de cada paso de su animación.

Muestra ejemplos relevantes de esta técnica para que el alumno los tenga como referencia e inspiración.

