

SYLLABUS

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

VERTICAL: DISEÑO, ARTE Y ARQUITECTURA	LICENCIATURA: DISEÑO MULTIMEDIA
ACADEMIA: DISEÑO MULTIMEDIA	ASIGNATURA: PRINCIPIOS Y PRÁCTICAS DEL DISEÑO EN MOVIMIENTO I
CLAVE DE LA MATERIA SEP/BANNER: PVEY0405H	ASIGNATURA ANTECEDENTE: N/A
MODALIDAD: SEMESTRAL	CICLO: 7° SEMESTRE
NOMBRE DEL PROFESOR: Fernando Sandoval	CORREO ELECTRÓNICO INSTITUCIONAL: fernandosandoval@my.uvm.edu.mx

ELEMENTOS DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL A DESARROLLAR

Misión	Lema
Ampliamos el acceso a educación de calidad global para formar personas productivas que agregan valor a la sociedad.	Por siempre responsable de lo que se ha cultivado.

Valores	Principios
<p>Integridad en el actuar Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones.</p> <p>Actitud de servicio Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto.</p>	<p>Poder transformador de la educación Creemos en la educación como principio transformador y como derecho de los seres humanos a crecer y desarrollarse a través de ella.</p> <p>Calidad académica</p>

Valores	Principios
<p>Calidad de ejecución Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia.</p> <p>Responsabilidad social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros actos ante la sociedad.</p> <p>Cumplimiento de promesas Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.</p>	<p>Creemos en una formación académica de nivel internacional y en nuestra capacidad de llevarla a sectores con alto potencial para aprovecharla y convertirla en factor de crecimiento personal y de movilidad social.</p> <p>El estudiante al centro Creemos que el estudiante es el eje del quehacer en la UVM y que mientras más completa sea su experiencia en la Universidad, más sólidas serán sus competencias personales y profesionales a partir de las cuales participará en la mejora de su comunidad y la sociedad de México y del mundo.</p> <p>Inclusión Creemos en la pluralidad y la multiculturalidad como signos esenciales de la sociedad, por ello estamos convencidos que los criterios incluyentes enriquecen, diversifican y abren oportunidades para todos, mientras que las exclusiones empobrecen.</p> <p>Innovación Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada.</p> <p>Mejora de procesos Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados.</p> <p>Efectividad Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.</p>

CONOCIMIENTOS, HABILIDADES, ACTITUDES Y COMPETENCIAS DEL PERFIL DE EGRESO QUE SE DESARROLLAN EN ESTA ASIGNATURA

Conocimientos:

- Manejo de *software* de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación
- Principios de animación
- Técnicas de animación
- Técnicas de representación digital
- Herramientas y *software* para modelado 3D

<p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos
<p>Actitudes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización
<p>Competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los diferentes métodos de trabajo en la animación digital utilizando diversas herramientas tecnológicas y dinámicas de trabajo teórico-prácticas, para desarrollar habilidades técnicas y conceptuales que le permitan crear profesionalmente trabajos de producción audiovisual (video, animación 2D, 3D) y proyectos interactivos de gran valor estético y visual • Desarrollar estrategias creativas con base en la apropiación de conocimientos y creación de proyectos para medios digitales de animación y producción audiovisual, en áreas como publicidad, entretenimiento, información, educación y arte digital; favoreciendo el trabajo de calidad dentro de la industria del diseño

DISTRIBUCIÓN DE LAS HORAS A LA SEMANA Y TOTALES

Horas con docente		Horas de aprendizaje independiente	Total de horas a la semana	Total de horas por ciclo	Total de créditos
Presenciales	Remotas				
2	1	3.3	6.3	126	7.87

MAPA CURRICULAR

Ciclo en que se imparte	Área Curricular	Escenarios	Año de realización	Nombre del Especialista que desarrolló el <i>Syllabus</i>
7°	Área Disciplinar	Laboratorio de cómputo/Teams/Blackboard	2023	Lic. Marco Antonio Cortés Fuentes

CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	19 ago	Fin de ciclo:	18 ene
Días no laborales:	16 sep 1 oct, 18 nov	Periodo de vacaciones:	23 dic, 4 ene

Horario de clase:	16:00 – 19:00		
Fecha del primer examen parcial:	4 oct	Fecha de retroalimentación:	11 oct
Fecha del segundo examen parcial:	15 nov	Fecha de retroalimentación:	22 nov
Fecha del tercer examen parcial:	10 ene	Fecha de retroalimentación:	10 ene

MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES

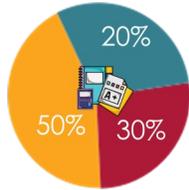
Programa de estudios
 Pórtico UVM <http://www.bibliotecas.uvmnet.edu/portico/gui/index.php>

COMPETENCIA

Aplicar las propiedades básicas de la animación digital a través del uso de la aplicación informática Adobe After Effects para construir escenas que ilustren un guion, storyboard o idea para convertirla en un producto digital que cumpla con una adecuada intención comunicativa con el objetivo de solucionar las necesidades de un cliente o usuario de manera específica.

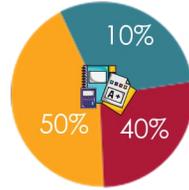
EVALUACIÓN

Materia Teórica



30% Examen Parcial en Teams
 20% Evaluación continua (sesión presencial y síncrona)
 50% Actividades en plataforma Blackboard

Materia Práctica



40% Evaluación continua sesiones practicas presenciales o síncronas
 10% Examen Parcial en Teams
 50% Actividades en plataforma Blackboard

1er. Parcial	16.66%
2do. Parcial	16.67%
3er. Parcial	16.67%
Evaluación Final	50%

El presente *Syllabus* se define de conformidad a los siguientes Artículos del Reglamento General de Estudiantes de Tipo Superior de la Universidad del Valle de México vigente:

Artículo 56. Acreditarán las asignaturas los estudiantes que cubran los siguientes requisitos:

- I. Que no hayan reprobado más de una evaluación parcial;
- II. El promedio de las evaluaciones parciales, y de ser el caso con la evaluación final, sea aprobatorio;
- III. En caso de que únicamente se establezca un solo reporte de evaluación, la calificación obtenida en éste debe ser con calificación aprobatoria;
- IV. Hayan cumplido por lo menos con el 80% de asistencia a clases en el curso o con el control de asistencia que refiere el artículo 48, fracción II. La asistencia bajo ninguna circunstancia deberá tomarse en cuenta como puntaje adicional para efectos de evaluación, y"

Artículo 47. en los programas L6 se debe presentar un proyecto o evaluación final según lo determine la Vicerrectoría Institucional Académica; salvo que éste haya exentado al obtener un promedio en sus evaluaciones parciales de 9.0 redondeado a una décima, conforme a lo previsto en el artículo 56 y en términos a los criterios contenidos en las disposiciones que al efecto se emitan.”

Artículo 195, Capítulo III. De la Integridad Académica:

“...los estudiantes y egresados deben actuar en forma abierta, responsable, demostrando justicia y transparencia en el trato con los demás integrantes de la comunidad universitaria.

Todas aquellas acciones u omisiones individuales o colectivas de estudiantes y egresados, dentro o fuera del Campus universitario, en los procesos síncronos o asíncronos, que atenten contra de los valores de la institución, son consideradas faltas a la Integridad Académica, por lo que en forma enunciativa más no limitativa se señalan las siguientes:

- I. Plagio total o parcial en actividades, tareas, trabajos escolares o tesis;
- II. Investigaciones, tesis, ensayos, tareas o actividades sin incluir las fuentes de consulta o referencias bibliográficas;
- III. Exposiciones sin citar la referencia bibliográfica;
- IV. Copiar del examen o exámenes de algún compañero (s), por cualquier medio;
- V. Permitir que un compañero (s) copie un examen o trabajo, tarea o actividad a través de cualquier medio;
- VI. Aceptar créditos en un trabajo, tesis, investigación, tarea o actividad en lo que no ha participado;
- VII. Pagar a terceros para que desarrollen exámenes, trabajos, tesis, investigaciones, tareas o actividades a su nombre a través de cualquier medio o plataforma de la Universidad;
- VIII. Falsificar o alterar documentos físicos o electrónicos de cualquier tipo;
- IX. Suplantación de identidad en cualquier tipo de evaluación parcial, final o en línea;
- X. Hurtar información a cualquier miembro de la comunidad universitaria;
- XI. Sobornar o intentar sobornar a cualquier docente o colaborador;
- XII. Acceder o manipular cuentas de correo o sistemas de información, sin la autorización expresa;
- XIII. El acceso o uso irresponsable de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital en las clases presenciales o en línea o en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje de la Universidad, y

XIV. Cualquier otra acción u omisión que vaya en contra de los procesos síncronos o asíncronos que lleva a cabo la institución en la impartición de los planes y programas de estudios o educación continua.

CONTENIDOS PRIMER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
1. Fundamentos de la animación digital 1.1 Interfaz gráfica de la aplicación <i>Adobe After Effects</i> 1.2 Componente de composición 1.3 Componentes de precomposición 1.4 Componente de capas 1.5 Componente de animación 1.6 Componente de renderizado	Identificar las características de la técnica de animación <i>motion graphic</i> , así como la interfaz y el área de trabajo en un <i>software</i> dedicado, a fin de analizar sus posibilidades de uso en diferentes entornos y áreas de producción.	8	4	13.2	25.2

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	
1		Conocer la estructura de la asignatura, al docente y a sus compañeros de clase	N/A	N/A	N/A	1e. Encuadre de la asignatura por parte del docente	1d. Revisión de syllabus y proyecto integrador 2d. Dinámica de integración de equipos de trabajo semestral	1t. Firma de Syllabus	1i. Foro de presentación	N/A
2		Comentar los principios de la animación a fin	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de 	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en	1d. Mesa de análisis sobre los principios de la	1t. Sesión de conclusiones sobre mesa	1i. Foro de discusión	1d. Lista de cotejo para evaluar

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		de identificar sus características técnicas y analizar sus posibles aplicaciones en el desarrollo de proyectos de diferentes entornos y áreas de producción	edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	mesa de análisis sobre los principios de la animación y los beneficios y desafíos que representan los <i>motion graphics</i> como recurso visual desde la perspectiva de la animación digital	animación y los beneficios y desafíos que representan los <i>motion graphics</i> como recurso visual desde la perspectiva de la animación digital	de análisis		participación en mesa de análisis
3		Identificar la interfaz gráfica de <i>Adobe After Effects</i> , así como sus características técnicas a fin de	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Realizar dos animaciones en <i>loop</i> utilizando la técnica de	1d. Mesas de trabajo por equipos para comentar el proceso de animación a implementar en	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		analizar sus posibles aplicaciones en el desarrollo del proyecto	animación <ul style="list-style-type: none"> • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	trabajar en el diseño centrado en las personas <ul style="list-style-type: none"> • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	<i>motion graphic</i>	el desarrollo de sus animaciones para el proyecto			
4		Identificar la interfaz gráfica de <i>Adobe After Effects</i> , así como sus características técnicas a fin de analizar sus posibles aplicaciones en el desarrollo del	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Realizar dos animaciones en <i>loop</i> utilizando la técnica de <i>motion graphic</i>	1d. Presentación comentada de animaciones	1t. Sesión de conclusiones sobre esta etapa del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación de animaciones

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		proyecto	animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> Alexandra Carranza. (10 de enero de 2021). ¿Qué es motion graphics? ¡Dale vida a tus ideas! [mensaje en un blog]. Crehana. Recuperado de https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-3d/que-es-motion-graphics/ Nota: es importante que visites el sitio web para que puedas visualizar los ejemplos en video que ahí se encuentran Carubin, C. (2017). Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos [tesis de doctorado]. Universitat de Barcelona. Recuperado de http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/115685</p> <p>Capítulos 2. Terminología asociada al dominio de estudio.</p> <p>2.2.1. Los elementos de diseño para la creación de forma y espacio. Páginas 38 a 66</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumare. (18 de agosto de 2020). Espacio de Trabajo After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/LCPVXZgtSwE • Diseño Latinoamérica. (6 de agosto de 2014). Tutorial After Effects - Conceptos Básicos [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xJmDdd_qEHw 	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
<p>2. Ventana de proyecto de la aplicación en <i>Adobe After Effects</i></p> <p>2.1 Importar archivos de imagen, video y audio</p> <p>2.2 Importar archivos en formato de <i>Photoshop</i> (PSD) y su interpretación</p> <p>2.3 Importar archivos en formato <i>Vector Image</i> (AI) y su interpretación</p> <p>2.4 Importancia de trabajar un proyecto de animación desde una sola carpeta ordenada</p> <p>2.5 Guardar archivo de proyecto</p>	<p>Distinguir los componentes y las herramientas de uso de archivos compartidos del <i>software</i> de <i>motion graphics</i> a fin de importar y trabajar con archivos de diferentes formatos de origen en un proyecto determinado.</p>	6	3	9.9	18.9

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
5		Crear imágenes en <i>Photoshop</i> e <i>Illustrator</i> haciendo uso de capas y subcapas con la finalidad de preparar los archivos para importarlos a proyectos de <i>After Effects</i>	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación digital Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos digitales Desarrollar proyectos de animación Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Desarrollar el <i>set up</i> del proyecto	1d. Desarrollo de práctica 1: Parámetros para importar a <i>After Effects</i> diferentes tipos de archivos	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 2	1d. Guía de observación para evaluar práctica
6		Crear <i>set up</i> del proyecto aplicando las	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de 	1e. Aprendizaje colaborativo basado en	1d. Presentación comentada del <i>set up</i> del	1t. Sesión de preguntas y conclusiones	1i. Proyecto integrador Etapa 2	1d. Lista de cotejo para evaluar

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		técnicas y herramientas utilizadas en la práctica	edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	proyectos: Presentación comentada de <i>set up</i> del proyecto	proyecto	sobre la práctica y el proyecto		presentación de <i>set up</i>
7		PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> Cumare. (21 de agosto de 2020). Crear una Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>de https://youtu.be/7IT45wZoFL8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumare. (22 de agosto de 2020). Configuración de la Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/LnegN6W9_Oc • Cumare. (24 de agosto de 2020). Pre Composición After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/7mzLE-BhNF4 • Motion House. (25 de abril de 2021). Cómo importar archivos de Illustrator a After Effects de manera correcta [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JLOP2y1IR-s • Ward, C. (13 de octubre de 2014). After Effects Quick Tip: Depixelating Vector Files [sitio web]. The Beat. Recuperado de https://www.premiumbeat.com/blog/after-effects-quick-tip-depixelating-vector-files/ • Byron Cortez. (24 de mayo de 2020). Convertir gráficos vectoriales a Capas de Forma en After Effects [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=UUI_tjKdnPU&t=3s 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL
Práctica

Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de:	40%
<ul style="list-style-type: none"> ● Participación en mesa de análisis 5% 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Participación en mesas de trabajo 5% 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de animaciones 10% 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Práctica 1: Parámetros para importar a <i>After Effects</i> diferentes tipos de archivos 10% 	
<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación de <i>set up</i> 10% 	
Examen parcial y/o actividades en Teams	10%
Actividades independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

**Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes*

CONTENIDOS SEGUNDO PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
3. Composiciones en la aplicación <i>Adobe After Effects</i> 3.1 Configuración de la composición 3.2 Elementos de la ventana de proyecto en las composiciones 3.3 Jerarquías de orden de las capas dentro de la aplicación <i>Adobe After Effects</i> 3.4 Elementos de la ventana de composición 3.5 Elementos de las capas dentro de las composiciones 3.6 Propiedades de tercera dimensión (3D)	Planificar la composición de una animación utilizando los diferentes paneles y herramientas del software con el fin de establecer las propiedades adecuadas que tendrá el producto final.	4	2	6.6	12.6

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes		Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	
8		Organiza material de mapa de bits y vectores en un proyecto de <i>After Effects</i> a través de la creación de carpetas, con la finalidad de incorporarlos en composiciones creadas con parámetros específicos de tamaño, velocidad	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos digitales Desarrollar proyectos de animación Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas Resiliencia y adaptabilidad a los cambios 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Configurar una composición en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 2: Configuración de una composición en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		de fotogramas y duración, de acuerdo con el objetivo del proyecto	digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	humanos, animales y de objetos	tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					
9		Identifica las características de las capas en una composición y la herramienta 3D en <i>After Effects</i> mediante la incorporación de una cámara y la activación del módulo 3D, con el objetivo de simular entornos tridimensionales en composiciones 2D	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Crear capas 3D en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 3: Capas 3D en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A N A	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
			modelado 3D		aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • Cumare. (25 de agosto de 2020). Propiedades de las capas After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/wCEXNn2SPLc • Freepik Company. (24 de junio de 2019). 01/20 Capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II_ESP [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_D74-IQ-5cQ • Freepik Company. (24 de junio de 2019). 06/20 Ejercicio sobre las capas 3D — Motion Graphics: After Effects desde cero II_ESP [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7_JiA-eRoU4 • Luis Burguete. (29 de octubre de 2020). ASISTENTE de FOTOGRAFÍAS CLAVE (KEYFRAMES) en After Effects 🌟 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	[archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=UA7zNQFkbWY	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Animación 4.1 Fotogramas clave 4.2 Propiedad de posición 4.3 Propiedad de escala 4.4 Propiedad de rotación 4.5 Propiedad de punto de anclaje 4.6 Propiedad de transparencia 4.7 Propiedad de emparentar 4.8 Animación de entrada sencilla (<i>Ease in</i>) 4.9 Animación de salida sencilla (<i>Ease out</i>) 4.10 Objetos nulos en las composiciones 4.11 Capas de ajuste en las composiciones 4.12 Máscaras como elementos de animación de las capas 4.13 Herramienta de texto 4.14 Efectos de matiz (HUE) 4.15 Efectos de brillo y contraste 4.16 Efectos de niveles y curvas 4.17 Efectos de resplandecencia 4.18 Efectos de desajuste de imagen 4.19 Efectos preestablecidos	Aplicar las diferentes propiedades de capa con base en la función e importancia de los fotogramas clave en la línea de tiempo del <i>software</i> de <i>motion graphics</i> a fin de manipular los elementos originales para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la idea del proyecto.	8	4	13.2	25.2

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
10		Identificar las propiedades de las capas en una composición en <i>After Effects</i> mediante la activación de fotogramas clave para generar animaciones de los atributos de posición, rotación, escala y opacidad en proyectos audiovisuales específicos	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación digital Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos digitales Desarrollar proyectos de animación Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Identificar las propiedades de las capas en <i>After Effects</i>	1d. Desarrollo de práctica 4: Propiedades de las capas en <i>After Effects</i>	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 4	1d. Guía de observación para evaluar práctica
11		Identificar los tipos de interpolaciones y uso de objetos	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de 	1e. Aprendizaje basado en proyectos:	1d. Desarrollo de práctica 5: Configuración	1t. Sesión de preguntas y conclusiones	1i. Proyecto integrador Etapa 4	1d. Guía de observación para evaluar

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		nulos en proyectos de animación a partir de la vinculación de capas y la variación de fotogramas clave y curvas de movimiento, con la finalidad de aplicarlos en proyectos audiovisuales de <i>After Effects</i>	edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	Configurar interpolaciones y uso de objetos nulos	de interpolaciones y trabajo con objetos nulos	sobre la práctica		práctica
12		Aplicar efectos visuales a diversos elementos en proyectos de <i>After Effects</i> , mediante el uso de capas de ajuste y máscaras, con la finalidad de	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Manejar las capas de ajuste en las composiciones y animación de	1d. Desarrollo de práctica 6: Manejo de las capas de ajuste en las composiciones y animación de máscaras	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 5	1d. Guía de observación para evaluar práctica

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente Presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
		generar modificaciones no invasivas en las composiciones	<ul style="list-style-type: none"> Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación digital Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	diseño centrado en las personas <ul style="list-style-type: none"> Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	máscaras	como instrumento creativo			
13	SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN									

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (31 de agosto de 2019). Animación Flat Design After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Grx0hb-g1pw Así Queda Mejor. (1° de septiembre de 2020). Animacion Flat Design en After Effects Tutorial After effects cc 2020 (Anima Sin Saber) [archivo de video]. Recuperado de 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>https://www.youtube.com/watch?v=JsyRVmeH-f0</p> <ul style="list-style-type: none"> • TutifruTV. (15 de agosto de 2020). Animar un personaje y escena de manera sencilla en After Effects / Puppet Pin, Layers 3d, Cámara [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZvCVheVR3bg • Tutvid. (20 de enero de 2018). How to Make 5 SIMPLE Animations in AFTER EFFECTS CC [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/Ztwm00TPqyl • MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (2 de diciembre de 2019). Como Animar un logo Minimalista After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vRRt5Y8SVmo • Cumare. (29 de agosto de 2020). Capa 3D After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=84SVluRMB10&t=3s 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de:		40%
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 2: Configuración de una composición en <i>After Effects</i> 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 3: Capas 3D en <i>After Effects</i> 	8%	

<ul style="list-style-type: none"> ● Práctica 4: Propiedades de las capas en <i>After Effects</i> 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> ● Práctica 5: Configuración de interpolaciones y trabajo con objetos nulos 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> ● Práctica 6: Manejo de las capas de ajuste en las composiciones y animación de máscaras como instrumento creativo 	8%	
Examen parcial y/o actividades en Teams		10%
Actividades independientes en Blackboard		50%
Calificación Parcial		100%

**Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes*

CONTENIDOS TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Animación 4.1 Fotogramas clave 4.2 Propiedad de posición 4.3 Propiedad de escala 4.4 Propiedad de rotación 4.5 Propiedad de punto de anclaje 4.6 Propiedad de transparencia 4.7 Propiedad de emparentar 4.8 Animación de entrada sencilla (<i>Ease in</i>) 4.9 Animación de salida sencilla (<i>Ease out</i>) 4.10 Objetos nulos en las composiciones 4.11 Capas de ajuste en las composiciones 4.12 Máscaras como elementos de animación de las capas 4.13 Herramienta de texto 4.14 Efectos de matiz (HUE) 4.15 Efectos de brillo y contraste 4.16 Efectos de niveles y curvas 4.17 Efectos de resplandecencia 4.18 Efectos de desajuste de imagen 4.19 Efectos preestablecidos	Aplicar las diferentes propiedades de capa con base en la función e importancia de los fotogramas clave en la línea de tiempo del <i>software de motion graphics</i> a fin de manipular los elementos originales para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la idea del proyecto.	4	2	6.6	12.6

S E M A N A	FECHA CALEN DARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
14		Conocer las características de	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la 	1e. Aprendizaje basado en	1d. Desarrollo	1t. Sesión de preguntas y	1i. Animación de identidad	1d. Guía de observación

SEMANA	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		la herramienta de texto en proyectos de <i>After Effects</i> , a través de su incorporación a las composiciones y la aplicación en animaciones de entrada y salida para generar productos audiovisuales enriquecidos que respondan a un objetivo de comunicación específico	diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos humanos, animales y de objetos	resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	proyectos: Manejar la herramienta de texto y aplicación de efectos	de práctica 7: Manejo de la herramienta de texto y aplicación de efectos	conclusiones sobre la práctica	gráfica	para evaluar práctica
15		Crear una animación de identidad gráfica para aplicar las herramientas de texto de <i>After</i>	• Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video,	• Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de	• Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de análisis sobre la animación de	1d. Mesas de análisis para la revisión comentada de la animación de identidad	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre la	1i. Animación de identidad gráfica	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de análisis

S E M A N A	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
		<i>Effects</i>	ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización	identidad gráfica	gráfica			

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • MasterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (31 de agosto de 2019). Animación Flat Design After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Grx0hb-g1pw • Así Queda Mejor. (1° de septiembre de 2020). Animacion 	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<p>Flat Design en After Effects Tutorial After effects cc 2020 (Anima Sin Saber) [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JsyRVmeH-f0</p> <ul style="list-style-type: none"> • TutifruTV. (15 de agosto de 2020). Animar un personaje y escena de manera sencilla en After Effects / Puppet Pin, Layers 3d, Cámara [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ZvCVheVR3bg • Tutvid. (20 de enero de 2018). How to Make 5 SIMPLE Animations in AFTER EFFECTS CC [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/Ztwm00TPqyl • MassterFX Tutoriales Para Artistas Visuales. (2 de diciembre de 2019). Como Animar un logo Minimalista After Effects Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vRRt5Y8SVmo • Cumare. (29 de agosto de 2020). Capa 3D After Effects – Tutorial [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=84SVluRMB10&t=3s 	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
<p>5. Renderizado</p> <p>5.1 Cola de renderizado local</p> <p>5.2 Renderizado en la aplicación <i>Adobe Media Encoder</i></p> <p>5.3 Configuración de formatos para salida sin pérdida</p> <p>5.4 Configuración de formatos para salida comprimida con pérdida</p>	<p>Establecer las propiedades y configuración adecuadas para dar salida a un proyecto de animación y obtener un archivo final que se adecúe a las necesidades de la plataforma en la que se publicará o proyectará.</p>	10	5	16.5	31.5

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
5.5 Configuración de formatos para salida con canal alfa 5.6 Consideraciones para prevenir fallos en el renderizado					

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
16		Aplicar los parámetros de render en <i>After Effects</i> , mediante la configuración de diversos formatos de salida con el objetivo de aplicarlos a proyectos audiovisuales específicos	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación digital Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos digitales Desarrollar proyectos de animación Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en 	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Configurar render para distintos formatos de salida	1d. Desarrollo de práctica 8: Configuración de render para distintos formatos de salida	1t. Sesión de preguntas y conclusiones sobre la práctica	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Guía de observación para evaluar práctica

S E M A	FECHA CALEN DARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
					equipo con todas las áreas de la organización					
17		Analizar la configuración de los diversos formatos de salida para aplicarlos en el proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación • Principios de animación • Técnicas de animación • Técnicas de representación digital • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar contenidos y productos digitales • Desarrollar proyectos de animación • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras • Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesas de trabajo para el análisis de la configuración de los formatos de salida aplicados al proyecto	1d. Mesas de trabajo para el análisis de la configuración de los formatos de salida aplicados al proyecto	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el desarrollo del proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo

SEMESTRE	FECHA CALENDARIO OFICIAL	INDICADORES DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE			INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes	Práctica	Con docente presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
18		Aplicar los parámetros de render en <i>After Effects</i> para el desarrollo del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Manejo de <i>software</i> de diseño digital: edición de imagen, de video, ilustración y animación Principios de animación Técnicas de animación Técnicas de representación digital Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar contenidos y productos digitales Desarrollar proyectos de animación Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos 	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad para la resolución de problemas con propuestas innovadoras Dispuesto a trabajar en el diseño centrado en las personas Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional Dispuesto a trabajar en equipo con todas las áreas de la organización 	1e. Aprendizaje colaborativo: Presentación comentada de proyecto	1d. Presentación comentada del proyecto	1t. Sesión de conclusiones sobre el proyecto	1i. Proyecto integrador Etapa 6	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación del proyecto
19		TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								
20		EVALUACIÓN FINAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	<ul style="list-style-type: none"> • JHereM. (9 de octubre de 2015). Capas de Ajustes - Tutorial After Effects [Nivel básico] [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7zwaKJy_l64 • WebbyFan.com. (29 de diciembre de 2019). How to Render Export Video in After Effects CC H264 MP4 [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_hDf6K7oVx8 • Ignace Aleya. (20 de enero de 2016). Best Render Settings for YouTube or Online in After Effects or Premiere Pro – TUTORIAL [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/yshxy1dvKI4?t=182 	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN TERCER PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en laboratorio de cómputo para la elaboración de:		40%
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 7: Manejo de la herramienta de texto y aplicación de efectos 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> • Participación en mesas de análisis 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> • Práctica 8: Configuración de render para distintos formatos de salida 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> • Participación en mesas de trabajo 	8%	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentación del proyecto 	8%	
Examen parcial y/o actividades en Teams		10%

Actividades independientes en Blackboard	50%
Calificación Parcial	100%

*Cada parcial se evalúa por unidad de aprendizaje completas por resultado de aprendizaje al 100% y no en partes

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL

INTEGRACIÓN EVALUACIÓN FINAL	
Evaluación	Porcentaje
Primer Parcial	16.66%
Segundo Parcial	16.67%
Tercer Parcial	16.67%
Evaluación final	50%
Calificación Final	100%

REGLAMENTO
<p>REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO</p> <p>Artículo 1. El presente Reglamento se emite en términos de lo dispuesto por el Estatuto General de la Universidad del Valle de México y tiene por objeto establecer las relaciones de esta casa de estudios con sus aspirantes, estudiantes, egresados, del tipo superior en todos sus niveles y modalidades en lo que concierne a la admisión, ingreso, reingreso, permanencia, becas, quejas, movilidad nacional e internacional, expedición de documentación académica, evaluación de los aprendizajes, derechos, obligaciones, sanciones, servicio social, su egreso y titulación.</p> <p>Nuestros estatutos UVM Universidad del Valle de México</p>

No.	NOMBRE	FIRMA