

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 II
Clave de la materia SEP/BANNER: PVEY0503H	Asignatura Antecedente: N/A
Modalidad: Mixta – En Línea/Virtual	Ciclo: 8° semestre
Nombre del profesor:	Correo electrónico institucional:

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
Integridad en el actuar Realizar con rectitud -honestidad y transparencia- todas nuestras acciones. Actitud de servicio Mantener la disposición de ánimo en nuestro actuar y colaborar con los demás, con calidez, compromiso, entusiasmo y respeto. Calidad de ejecución Desempeñar de manera impecable y oportuna las funciones que nos corresponden a partir de criterios de excelencia. Responsabilidad social Asumir con clara conciencia las consecuencias de nuestros actos ante la sociedad. Cumplimiento de promesas	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. Calidad académica 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. 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

Valores	Principios
Convertir en compromisos nuestras promesas y asegurar su cumplimiento.	personales y profesionales a partir de las cuales participará en la mejora de su comunidad y la sociedad de México y del mundo. 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. Innovación Creemos en nuestra capacidad de creación, diseño e implantación de modalidades y escenarios novedosos que nos permitan desarrollarnos de manera orgánica e integrada. Mejora de procesos Creemos en el mejoramiento permanente como base para optimizar los servicios educativos y administrativos y sus resultados. Efectividad Creemos en la importancia de mantener la eficiencia y la eficacia en nuestros procesos y servicios, como sello distintivo de nuestra gestión.

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

Conocimientos: • Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para web • Herramientas y software para modelado 3D
Habilidades: • Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos
Actitudes: • Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión

Competencias:

- 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				
2.0	1.0	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>
8°	Área Disciplinar	Aula MAC/Teams/Blackboard	2024	Cecilia Rivera Hidalgo

CALENDARIO Y HORARIO

Inicio de ciclo:	17 ago	Fin de ciclo:	17 ene
Días no laborales:	16 sep 2 nov 16 nov 25 dic 2 ene	Periodo de vacaciones:	21 dic 2 ene
Horario de clase:	19:00 Hrs a 21:59 Hrs		
Fecha del primer examen parcial:	1 oct	Fecha de retroalimentación:	8 oct
Fecha del segundo examen parcial:	12 nov	Fecha de retroalimentación:	19 nov
Fecha del tercer examen parcial:	7 ene	Fecha de retroalimentación:	7 ene

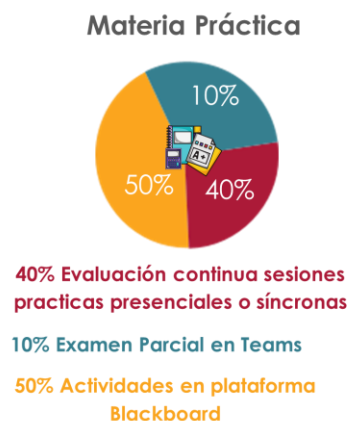
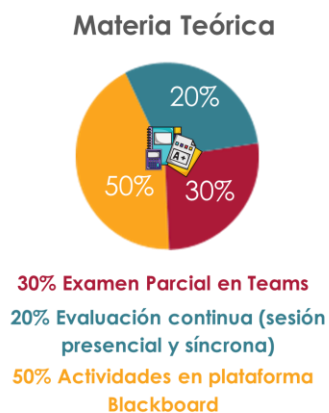
MATERIALES QUE EL ESTUDIANTE REQUIERE PARA REALIZAR LAS ACTIVIDADES

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

COMPETENCIA

Utilizar las tecnologías de captura de movimiento (MOCAP o Motion Capture) para representar cuerpos humanos en el desarrollo de animaciones digitales que permitan satisfacer la demanda en este sector de manera profesional para comunicar los beneficios de un producto o servicio.

EVALUACIÓN



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. La captura de movimiento 1.1 Fundamentos de la captura de movimiento 1.1.1 Captura de movimiento de objetos 1.1.2 Captura de movimiento de puntos 1.1.3 Captura de movimiento de cámara 1.1.4 Captura de movimiento de rostros 1.2 Aplicaciones informáticas para la captura de movimiento 1.2.1 Aplicación <i>iClone</i> 1.2.2 Aplicación <i>MoCatch</i> 1.3 Aplicación <i>Adobe Character Animator</i> 1.4 Aplicaciones de estudio de postproducción 1.4.1 Aplicación <i>Digital Domain</i> 1.4.2 Aplicación <i>Industrial Light and Magic</i> 1.4.3 Aplicación <i>The Mill Blackbird</i> 1.5 Técnicas de captura de movimiento 1.5.1 Punto de <i>trackeo</i> 1.5.2 Puntos de <i>trackeo</i> y paralaje 1.5.3 Estabilización de imagen 1.5.4 <i>Trackeo</i> de cámara	Identificar las diferentes técnicas de captura de movimiento y los programas para su ejecución con el fin de seleccionar la opción más eficaz para cada tipo de proyecto.	6	3	9.9	18.9

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
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	1t. Firma de syllabus	1i. Foro de presentación 2i. Foro de diagnóstico	N/A

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
							2d. Dinámica de integración de equipos de trabajo semestral			
2		Identificar las características de la animación <i>motion capture</i> , sus técnicas, aplicaciones y programas más utilizados	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos,	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	1e. Aprendizaje colaborativo basado en investigación: Participación en sesión de preguntas y respuestas sobre la animación <i>motion capture</i>	1d. Exposición por parte del docente sobre la animación <i>motion capture</i> , sus técnicas y programas más utilizados	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre el tema	1i. Mapa mental	1t. Lista de cotejo para evaluar participación en sesión de preguntas y respuestas

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
				animales y de objetos						
3		Analizar las aplicaciones y usos de <i>MoCap</i> , sus ventajas y desventajas	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestión en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de análisis sobre las aplicaciones, usos, ventajas y desventajas de <i>MoCap</i>	1d. Mesa de análisis sobre las aplicaciones, ventajas y desventajas de <i>MoCap</i>	1t. Sesión de conclusiones sobre mesa de análisis	1i. Foro de discusión	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesa de análisis

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	- Canal Once. (3 de mayo de 2016). Factor Ciencia - Captura de movimiento/UVM (02/05/2016) [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/8QydLzAgyOM?t=152 Visualizar del minuto 2:25 al 6:18 - Ramis, M. (s.f.) Animac. Proyecto IDIS [sitio web]. Recuperado de https://proyectoidis.org/animac/ - Nirme, J., et al. (10 de diciembre de 2020). Motion capture-based animated characters for the study of speech-gesture Integration. Behavior Research Methods, 52. Recuperado de https://link.springer.com/article/10.3758%2Fs13428-019-01319-w	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	CDP
2. Introducción a la aplicación Adobe Character Animator 2.1 Interfaz de la aplicación Adobe Character Animator 2.2 Consideraciones antes de iniciar el proyecto en la aplicación Adobe Character Animator 2.3 Guion gráfico (<i>Storyboard</i>) como herramienta para animar 2.4 Lista de accesorios de la escena y del personaje 2.5 Requerimientos de <i>hardware</i> y <i>software</i> de la aplicación Adobe Character Animator para animar un archivo de personaje 2.6 Planeación del personaje y sus expresiones	Analizar las características de un proyecto determinado mediante su estructuración en un guion y/o <i>storyboard</i> con el fin de mapear los recursos y elementos gráficos necesarios para su desarrollo óptimo.	8	4	13.2	25.2

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	
4		Desarrollar un guion literario, bocetaje y <i>storyboard</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de trabajo para el desarrollo de la historia del proyecto 2e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para aproximación a interfaz de <i>Character Animator</i>	1d. Mesas de trabajo para el desarrollo de la historia y la definición del escenario en el que se ubicará el personaje a partir del desarrollo de bocetos 2d. Desarrollo de práctica 1: Interfaz de <i>Character Animator</i>	1t. Presentación plenaria de historias y bocetos	1i. Proyecto integrador etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo 2d. Guía de observación para evaluar práctica
5		Desarrollar un guion literario, bocetaje y <i>storyboard</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesa de trabajo para el	1d. Mesas de trabajo para el desarrollo del guion de la	1t. Sesión plenaria de dudas sobre el desarrollo del guion	1i. Proyecto integrador etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en

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	
			• Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	desarrollo del guion para la animación del personaje	animación del personaje			mesas de trabajo
6		Desarrollar un guion literario, bocetaje y <i>storyboard</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en	1e. Aprendizaje colaborativo: Presentación de avances del proyecto	1d. Presentación comentada de los avances del proyecto	1t. Sesión de conclusiones sobre las presentaciones	1i. Proyecto integrador etapa 1	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación de avances

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	
			• Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión					
7		PRIMERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	• Toniko Pantoja. (16 de noviembre de 2020). How to Storyboard Smarter [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/AyDbN1hpFzA?t=90 • ublik-om. (17 de agosto de 2017). Animatics in After Effects [Tutorial] [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=e9zGQ8XKMUM	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN PRIMER PARCIAL	
Práctica	
Criterios de Evaluación	Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en cocina para la elaboración de:	40%
• Participación en sesión de preguntas y respuestas	
• Participación en mesa de análisis	
• Participación en mesas de trabajo	
• Práctica 1: Interfaz de <i>Character Animator</i>	
• Presentación de avances	4%
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. Fase de producción del personaje en la aplicación <i>Adobe Character Animator</i> 3.1 Resolución de la imagen del personaje 3.2 Creatividad con el estilo gráfico del personaje y sus expresiones 3.3 Diseño de personajes 3.3.1 Personajes de plastilina a partir de fotografía 3.3.2 Personajes de recortes reales a partir de fotografía 3.3.3 Personajes a partir de vectores de la aplicación <i>Adobe Illustrator</i> 3.3.4 Personajes a partir de mapas de bits en la aplicación <i>Adobe Photoshop</i> 3.3.5 Personajes a partir de la aplicación <i>Adobe Fuse</i>	Aplicar las reglas de la composición visual, los principios de la estética, fundamentos de anatomía y jerarquía mediante diferentes técnicas análogas y digitales para crear un diseño de personaje sólido a la vista del espectador.	12	6	19.8	37.8

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		Con docente Presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
8		Diseñar el personaje y ambiente o <i>background</i>	- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño - Principios de animación - Técnicas de animación - Guionismo y <i>storyboards</i> - Técnicas de representación digital	- Desarrollar proyectos de animación - Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación - Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial	- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos - Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional - Dispuesto a crear	1e. Aprendizaje colaborativo: Participación en mesas de trabajo para el desarrollo de bocetos sobre el personaje y su escenario	1d. Mesas de trabajo para el desarrollo de los bocetos del personaje y su escenario, considerando diferentes vitas y poses	1t. Presentación plenaria de los bocetos del personaje y su escenario	1i. Proyecto integrador etapa 2	1d. Lista de cotejo para evaluar participación en mesas de trabajo

SEMANA	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 (Teams)	Independientes	
			- Animación para <i>web</i> - Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	- Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> - Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización					
9		Diseñar el personaje y ambiente o <i>background</i>	- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño - Principios de animación - Técnicas de animación - Guionismo y <i>storyboards</i> - Técnicas de representación digital - Animación para <i>web</i> - Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	- Desarrollar proyectos de animación - Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación - Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial - Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i>	- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos - Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional - Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para la creación del personaje con plastilina	1d. Desarrollo de práctica 2: Creación de personaje utilizando plastilina	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 2	1d. Guía de observación para evaluar práctica

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		Con docente Presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
				• Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Dispuesto a trabajar bajo presión					
10		Desarrollar la ilustración digital del personaje y el ambiente o <i>background</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para la creación de personaje con recortes	1d. Explicación por parte del docente sobre las diferentes técnicas analógicas y digitales que se pueden aplicar para desarrollar bocetos 2d. Desarrollo de práctica 3: Creación de personaje utilizando recortes	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 3	2d. Guía de observación para evaluar práctica

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		Con docente Presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
11		Desarrollar la ilustración digital del personaje y el ambiente o <i>background</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para la creación de personaje en vectores	1d. Desarrollo de práctica 4: Creación de un personaje en vectores	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica
12		Desarrollar la ilustración digital del personaje y el ambiente o <i>background</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para la creación de	1d. Desarrollo de práctica 5: Creación de personaje en mapa de bits	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 3	1d. Guía de observación para evaluar práctica

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	
			- Técnicas de animación - Guionismo y <i>storyboards</i> - Técnicas de representación digital - Animación para <i>web</i> - Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	tridimensionales para imagen digital, video y animación - Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial - Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> - Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	continuo para mantenerse actualizado en el área profesional - Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización - Dispuesto a trabajar bajo presión	personaje en mapa de bits				
13		SEGUNDA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	- Mili Koey. (8 de noviembre de 2018). ★CÓMO CREAR PERSONAJES ORIGINALES(OC) TUTORIAL MILI KOEY [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=IV2Gg4IBTrU - Mili Koey. (13 de agosto de 2020). CÓMO DIBUJAR DISTINTOS TIPOS DE ROSTROS MILI KOEY [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Akj37BDnAZ0	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	• Andrea Gerstmann. (23 de marzo de 2018). Animation Stuff: Background Design Tips and Tricks [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/RDvGas5Kkl0?t=46 • BaM Animation. (5 de marzo de 2020). GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SEGUNDO PARCIAL		
Práctica		
Criterios de Evaluación		Porcentaje
Evaluación continua (sesiones presenciales y síncronas), prácticas en cocina para la elaboración de:		40%
• Práctica 2: Creación de personaje utilizando plastilina	10%	
• Práctica 3: Creación de personaje utilizando recortes	10%	
• Práctica 4: Creación de un personaje en vectores	10%	
• Práctica 5: Creación de personaje en mapa de bits	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 TERCER PARCIAL

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
4. Animación del personaje 4.1 Preparación del archivo en personaje en la aplicación <i>Adobe Photoshop</i> mediante folders y capas 4.2 Ventana de inicio de la aplicación <i>Adobe Character Animator</i> 4.3 Importación del archivo de personaje en la aplicación <i>Adobe Photoshop</i> 4.4 Ventana de articulaciones (<i>rig</i>) y subventana de desencadenadores (<i>triggers</i>) 4.5 Corrección de desajustes 4.6 Ventana de propiedades 4.7 Ventana de cámara y micrófono 4.8 Herramienta de varita (<i>Stick tool</i>) 4.9 Herramienta de Posición de Descanso (<i>Rest Pose</i>) 4.10 Ventana de grabación 4.11 Ventana de línea de tiempo	Utilizar los diferentes paneles y herramientas de un <i>software</i> de captura de movimiento para crear una animación cohesiva, fluida, estética y que exprese eficazmente la esencia del personaje, mediante la correcta configuración de un archivo de animación y la evaluación del material gráfico importado, permitiendo corregir oportunamente cualquier parámetro o error.	6	3	9.9	18.9

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		Con docente presencial	Con docente remota (Teams)	Independientes	
14		Construir el personaje en <i>Adobe Character Animator</i>	- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño - Principios de animación - Técnicas de animación	- Desarrollar proyectos de animación - Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen	- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos - Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en	1e. Aprendizaje colaborativo basado en investigación: Participación en sesión de preguntas y respuestas sobre cómo crear una	1d. Explicación por parte del docente sobre cómo preparar y crear una animación de personaje en la aplicación <i>Adobe Photoshop</i>	1t. Sesión de preguntas y respuestas sobre la explicación	1i. Proyecto integrador etapa 4	1t. Lista de cotejo para evaluar participación en sesión de preguntas y respuestas

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 (Teams)	Independientes	
			• Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión	animación de personaje	mediante folders y capas			
15		Animar el personaje en <i>Adobe Character Animator</i> y <i>lipsync</i>	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para preparar personaje	1d. Desarrollo de práctica 6: Preparar personaje en <i>Photoshop</i> para llevarlo a <i>Character Animator</i>	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 5	1d. Guía de observación para evaluar práctica

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 (Teams)	Independientes	
			- Animación para <i>web</i> - Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	ilustración vectorial - Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> - Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	de trabajo agradables entre las personas de la organización Dispuesto a trabajar bajo presión					
16		Animar el personaje en <i>Adobe Character Animator</i> y <i>lipsync</i>	- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño - Principios de animación - Técnicas de animación - Guionismo y <i>storyboards</i> - Técnicas de representación digital - Animación para <i>web</i>	- Desarrollar proyectos de animación - Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación - Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial - Conceptualizar y desarrollar narrativas:	- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos - Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional - Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para configuración de personaje	1d. Desarrollo de práctica 7: Configuración de personaje en <i>Character Animator</i>	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 5	1d. Guía de observación para evaluar práctica

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 (Teams)	Independientes	
			Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	personas de la organización Dispuesto a trabajar bajo presión					

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	- Okay Samurai. (16 de mayo de 2019). Creating An Illustrator Puppet (Adobe Character Animator Tutorial) [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=JL024_E1AUK - Okay Samurai. (20 de agosto de 2019). Creating a Photoshop Puppet (Adobe Character Animator Tutorial) [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=o0qYSvxyCQ8 - Okay Samurai. (23 de enero de 2020). Getting Started in Adobe Character Animator [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/7GKCw4f1Url - Okay Samurai. (3 de noviembre de 2018). Recording & Editing (Adobe Character Animator Tutorial) [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/XolxHNixBpA	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	- Okay Samurai. (26 de abril de 2021). Creating Lip Sync Mouths (Adobe Character Animator Tutorial) [archivo de video]. Recuperado de https://youtu.be/sc9S65Zn9XQ - Adobe Creative Cloud. (17 de julio de 2017). How to Make Your Animations Walk in Adobe Character Animator Adobe Creative Cloud [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=KMPr-cLx1zs	

UNIDAD DE CONTENIDO (Temas y subtemas)	RESULTADO DE APRENDIZAJE	HORAS POR UNIDAD			
		CDP	CDR	AAI	TOTAL
5. Renderización 5.1 Exportar como archivo de video 5.2 Exportar como secuencia de imágenes 5.3 Conexión de la aplicación <i>Adobe Premiere Pro</i> o <i>After Effects</i> mediante el programa <i>Adobe Dynamic Link</i> 5.4 Preparación de escena para futuros cambios	Establecer las propiedades y la configuración adecuadas para dar salida a un proyecto de animación por captura de movimiento, así como obtener un archivo final que se adecue a las necesidades de la plataforma en la que se publicará o proyectará.	8	4	13.2	25.2

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		Con docente presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
17		Realizar los efectos visuales y ajustes finales	- Principios de estética y composición visual aplicados al diseño - Principios de animación - Técnicas de animación	- Desarrollar proyectos de animación - Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen	- Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos - Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en	1e. Aprendizaje basado en proyectos: Práctica en aula MAC para exportar escena	1d. Desarrollo de práctica 8: Exportar la escena desde <i>Character Animator</i>	1t. Sesión de preguntas y respuesta sobre la práctica	1i. Proyecto integrador etapa 6	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		Con docente presencial	Con docente remota (<i>Teams</i>)	Independientes	
			• Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital • Animación para <i>web</i> • Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> • Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo agradables entre las personas de la organización • Dispuesto a trabajar bajo presión					
18		Realizar los efectos visuales y ajustes finales	• Principios de estética y composición visual aplicados al diseño • Principios de animación • Técnicas de animación • Guionismo y <i>storyboards</i> • Técnicas de representación digital	• Desarrollar proyectos de animación • Crear composiciones visuales bidimensionales y tridimensionales para imagen digital, video y animación • Manejar <i>software</i> de ilustración vectorial • Conceptualizar y desarrollar	• Resiliencia y adaptabilidad a los cambios tecnológicos • Autogestivo en el aprendizaje continuo para mantenerse actualizado en el área profesional • Dispuesto a crear ambientes de trabajo	1e. Aprendizaje colaborativo orientado a proyectos: Presentación de la animación desarrollada durante el curso	1d. Presentación plenaria de animaciones realizadas	1t. Sesión de conclusiones sobre las prácticas	1i. Proyecto integrador etapa 6	1d. Lista de cotejo para evaluar presentación final de la animación

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 (<i>Teams</i>)	Independientes	
			- Animación para <i>web</i> - Herramientas y <i>software</i> para modelado 3D	narrativas: desarrollo de guiones, estructuras y <i>storyboards</i> Aplicar los fundamentos del movimiento en la locomoción de cuerpos digitales humanos, animales y de objetos	agradables entre las personas de la organización Dispuesto a trabajar bajo presión					
19		TERCERA EVALUACIÓN PARCIAL Y RETROALIMENTACIÓN								
20		EVALUACIÓN FINAL								

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	- Okay Samurai. (31 de agosto de 2020). Adobe Character Animator: Frequently Asked Questions [archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7pgm_u4VkQk - 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&ab_channel=WebbyFan.com	

RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
	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 cocina para la elaboración de:		40%
Práctica 6: Preparar personaje en Photoshop para llevarlo a Character Animator	10%	
Práctica 7: Configuración de personaje en Character Animator	10%	
Práctica 8: Exportar la escena desde Character Animator	10%	
Presentación plenaria de animaciones realizadas	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*

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
REGLAMENTO GENERAL DE ESTUDIANTES DEL TIPO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO
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. Nuestros estatutos UVM Universidad del Valle de México

NOMBRE DE ALUMNOS Y FIRMA DE ENTERADOS

[illegible]

[illegible]