



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	ANIMACIÓN DIGITAL
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2024 - 2S
PROFESOR ASIGNADO:	ELVIS AUGUSTO RUIZ NARANJO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 20 de septiembre de 2024
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 30 de septiembre de 2024



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	DGP6301.6.1.	
NOMBRE:	ANIMACIÓN DIGITAL	
SEMESTRE:	SEXTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	2,00
	Aprendizaje práctico-experimental	2,00
	Aprendizaje Autónomo	2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96.00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

Animación Digital se enfoca en el desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios para crear animaciones digitales en 2D, aplicando herramientas y técnicas especializadas que permiten a los estudiantes explorar y dominar cada fase del proceso de producción animada. A lo largo del curso, se abordan los fundamentos teóricos y prácticos de la animación, desde los principios básicos y la creación de guiones gráficos hasta la digitalización y edición de personajes, escenarios y movimientos complejos. Los estudiantes adquieren experiencia en el uso de software de animación, lo que les permite desarrollar proyectos que cumplan con altos estándares de calidad visual y narrativa.

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

Determina los tratamientos óptimos para trabajos con base en imágenes mapa de bits y vectoriales, en proyectos bidimensionales y tridimensionales en entornos físicos, digitales e híbridos, evidenciando una actitud bio-conciente, intercultural e inclusiva. Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

Aplica las competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción, rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas, aplicados en propuestas 2D y 3D en entornos físicos, virtuales e híbridos. Evidencia el dominio de competencias inherentes al manejo de herramientas digitales y software gráfico que le permita desarrollar procesos de digitalización, edición, reproducción y rasterización y distribución de contenidos propios de los proyectos visuales y audiovisuales en múltiples plataformas.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1						
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Fundamentos de la Animación Digital						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		30						
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.								
- Explica las bases teóricas y conceptuales de la animación digital, a través de documentación bibliográfica y artículos científicos, permitiendo al profesional hacer un uso adecuado de los principios básicos de animación digital.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden								
Define los principios de la animación digital en base a la revisión teoría.								
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD				
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo					
1.1. Presentación del sílabo • 1.1.1. Presentación de la asignatura - Socialización de temáticas de sílabo • 1.1.2. Sensibilización respecto al proceso de evaluación docentes y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.3. Acta de Acuerdos y de Compromisos, Tutoría Académica • 1.1.4. Mbtivación a estudiantes para participar en convocatorias a becas y ayudas económicas • 1.1.5. Evaluación Docente		2	2	2	1	. Video foro, Exposición Magistral, Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Revisión de acervos bibliográficos en las plataformas digitales de la universidad. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas.	Ensayo de la generalidades sobre la animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
1.2. Historia de la animación		2	2	2	2	- Clase magistral sobre la historia de la animación. Exposición Magistral, Rueda de intervenciones. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Revisión de acervos bibliográficos en las plataformas digitales de la universidad. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas.	Infografía sobre los principios básicos de la animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
1.3. Principios básicos de la animación • 1.3.1. Bidimensional, Tridimensional • 1.3.2. Dibujos Animados • 1.3.3. Animación de Recortes, Acetatos		4	4	4	4	Clase magistral sobre los principios de la animaciónExposición Magistral, Rueda de intervenciones. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Exposición, análisis y debate. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas.	Organizador gráfico sobre el estudio de tipos de animación. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
1.4. Técnicas de Animación • 1.4.1. Fotograma a fotograma • 1.4.2. Interpolación - Cinemática directa e inversa		2	2	2	5	Clase magistral de las técnicas de animación mediante ejemplos. - Comparación entre métodos tradicionales y digitales.	Ejercicio práctico de creación de animaciones utilizando técnicas básicas de fotograma a fotograma a interpolación.	- Visualización de tutoriales en línea sobre técnicas de animación. - Creación de un storyboard aplicando técnicas estudiadas.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)		10	10	10				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.								
Tipos de Evaluación		Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica		Evaluación de Desempeño			Proyecto			
		Observación			Ficha de trabajo individual y/o grupal			
					Rúbrica			
		Pruebas			Cuadernos			



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Formativa		Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Rúbrica
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
		Rúbrica
	Pruebas	Cuadernos
Sumativa		Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Rúbrica
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
		Rúbrica
	Pruebas	Cuadernos
		Cuestionarios
	Resolución de Problemas	Rúbrica



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

UNIDAD N°:		2				
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Elementos de una animación				
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		24				
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD. - Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.						
 - Diseña animaciones digitales 2D aplicando el proceso de cada una de las fases de producción, lo que permitirá una mejor previsión de las necesidades que surjan en el proyecto, permitiendo al estudiante proyectar bases firmes para desarrollar el arte de la animación						
CRITERIOS DE EVALUACIÓN. - Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden						
 Determina los elementos de una animación en base elementos teóricos y prácticos para integrar el guion con el storyboard para la producción del proyecto animado.						
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS		SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental				
2.1. Definición y Conceptualización del guion • 2.1.1. Guion • 2.1.2. Guion con Trelby	2	2	2	6	Expositivo Magistral. Dinámicas de grupo. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL. Investigación a través de análisis bibliográfico y entrevista a expertos.	Exposición, análisis y debates. Aula Virtual: Foro, Tareas. Resumen sobre la definición y conceptualización del guion. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
2.2. Narrativa y lenguaje audiovisual • 2.2.1. El tratamiento de la idea • 2.2.2. El punto de partida: la creatividad, generación de ideas.	2	2	2	7	Expositivo Magistral. Práctico. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Exposición, análisis y debates. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas. Desarrollo de de historia. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas. Análisis de los resultados de la investigación.
2.3. El diseño como concepto en la animación digital • 2.3.1. El dibujo narrativo • 2.3.2. La técnica y el enfoque • 2.3.3. El storyboard • 2.3.4. El storyboard y la narración • 2.3.5. El storyboard y la composición	2	2	2	8	Expositivo Magistral. Práctico. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL. Abstracción de elementos representativos del personaje.	Practica de aplicación en el desarrollo de storyboard función de la historia creada. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas. Storyboard de historia utilizando los principios técnicos y enfoque de escenas. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
2.4. Diseño de personajes • 2.4.1. Los Personajes • 2.4.2. Diseño de Personajes • 2.4.3. Proporciones, Expresiones, Guía de personajes • 2.4.4. Creación de escenarios • 2.4.5. Montaje de escenarios	2	2	2	9	Expositivo Magistral. Práctico. Presentación sobre diseño de personajes y entornos en animación. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Practica de aplicación en la creaciones personajes y escenarios digitales utilizando herramientas de software. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, Tareas. Digitalización de personajes y escenarios. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	8	8	8			
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.						
Tipos de Evaluación		Técnicas		Instrumentos		
Diagnóstica		Evaluación de Desempeño		Proyecto		
		Observación		Ficha de trabajo individual y/o grupal		
				Rúbrica		
		Pruebas		Cuadernos		
		Resolución de Problemas		Cuestionarios		
				Rúbrica		



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Formativa	Evaluación de Desempeño	Proyecto
	Observación	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Pruebas	Cuadernos
	Resolución de Problemas	Cuestionarios
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Rúbrica
	Observación	Proyecto
	Pruebas	Ficha de trabajo individual y/o grupal
	Resolución de Problemas	Cuadernos
		Rúbrica



UNIDAD N°:		3						
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Animación digital 2d						
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		42						
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD.- Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.								
- Produce animaciones digitales 2D en software especializado en base a la historia y storyboard permitirá desarrollar el proyecto animado.								
CRITERIOS DE EVALUACIÓN.- Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden								
Desarrolla animaciones digitales 2D en base a conocimientos teóricos prácticos del software especializado en animación para la producción del proyecto animado.								
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN				ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo					
3.1. Introducción a software de animación 2D • 3.1.1. Software especializado en animación 2D • 3.1.2. Tiempo y espacio • 3.1.3. Peso y movimiento • 3.1.4. Posición, Rotación y Escala • 3.1.5. Ritmo • 3.1.6. Socialización de la planificación de Investigación Formativa	2	2	2	10	Expositivo Magistral. Lecturas dirigidas. Dinámicas de grupo. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Revisión de acervos bibliográficos en las plataformas digitales de la universidad. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller	Ensayo de la generalidades sobre los softwares de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.	
3.2. Herramientas básicas de animación digital	2	2	2	11	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación de herramientas básicas del software para la animación 2D. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller	Archivo digital e impreso del taller con el proceso de uso de herramientas básicas del software de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.	
3.3. Creación de Animaciones Básicas • 3.3.1. Ciclos de caminata • 3.3.2. Movimiento de objetos • 3.3.3. Uso de interpolación y capas	2	2	2	12	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación de herramientas avanzadas del software para la animación 2D. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller	Archivo digital e impreso del taller con el proceso de uso de herramientas avanzadas del software de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.	
3.4. Máscaras y Transparencias/ Motion Graphics • 3.4.1. Propiedades de mascara • 3.4.2. Revelar capa con mascara • 3.4.3. Transiciones de mascara • 3.4.4. Crear mascara a partir de texto • 3.4.5. Mattes	2	2	2	13	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación de Máscaras y Transparencias en el software para la animación 2D. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller	Archivo digital e impreso del taller con el proceso de uso de máscaras y transparencias del software de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.	
3.5. Capas de Texto/ Motion Graphics • 3.5.1. Propiedades Básicas • 3.5.2. Animar modificadores - entrada • 3.5.3. Animar propiedades - salida • 3.5.4. Combinación de propiedades	2	2	2	14	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación de Capas de Texto en el software para la animación 2D. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller.	Archivo digital e impreso del taller con el proceso de uso de capas de texto del software de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas.	



3.6. Capas de Forma y expresiones							
• 3.6.1. Propiedades Básicas • 3.6.2. Capas vectoriales • 3.6.3. Convertir texto en forma • 3.6.4. Expresiones • 3.6.5. Efectos	2	2	2	15	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación de capas de forma y expresiones en el software para la animación 2D. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller.	Archivo digital e impreso del taller con el proceso de uso de capas de forma y expresiones en el software de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas
3.7. Edición Movimiento e interpretación STOP MOTION							
• 3.7.1. Clay Animation • 3.7.2. Sand Animation • 3.7.3. Pixelation • 3.7.4. Exportación y embebida de datos e información de historia en stop motion • 3.7.5. Informe de investigación formativa	2	2	2	16	Expositivo, Demostraciones prácticas. Recursos a utilizar en Aula Virtual: Video, Archivo, URL	Taller de aplicación sobre el uso de las técnicas de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Foro, taller	Archivos digitales e impresos de las técnicas de animación digital. Actividades a utilizar en Aula Virtual: Tareas
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	14	14	14				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas				Instrumentos		
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño				Proyecto		
	Observación				Ficha de trabajo individual y/o grupal		
	Pruebas				Cuadernos		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Formativa	Evaluación de Desempeño				Proyecto		
	Observación				Ficha de trabajo individual y/o grupal		
	Pruebas				Cuadernos		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		
Sumativa	Evaluación de Desempeño				Proyecto		
	Observación				Ficha de trabajo individual y/o grupal		
	Pruebas				Cuadernos		
	Resolución de Problemas				Cuestionarios		

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje Cooperativo
- Desarrollo de talleres prácticos en clase
- Constructivista - Participativo
- Clase Magistral
- Aprendizaje Basado en Proyectos

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Pruebas:
- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

Recursos:



- Videos
- Bibliografía Especializada
- Videotutoriales
- Lecturas compartidas
- Diapositivas
- Software de edición multimedia
- Laboratorio de Pc's
- Microsoft Teams
- Webinar
- Zoom Meeting
- EnlaceURL
- Archivo
- Carpeta

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Laboratorio
- Biblioteca
- Aula de clase
- Aula virtual
- Biblioteca Virtual
- Ambientes Virtuales

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA- MEDIA-BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
• Explica las bases teóricas y conceptuales de la animación digital, a través de documentación bibliográfica y artículos científicos, permitiendo al profesional hacer un uso adecuado de los principios básicos de animación digital.		X		Desarrolla resúmenes, ensayos, esquemas sobre los principios de la animación digital
• Diseña animaciones digitales 2D aplicando el proceso de cada una de las fases de producción, lo que permitirá una mejor previsión de las necesidades que surjan en el proyecto, permitiendo al estudiante proyectar bases firmes para desarrollar el arte de la animación	X			Crea escenarios, bocetos, personajes, guiones
• Produce animaciones digitales 2D en software especializado en base a la historia y storyboard permitirá desarrollar el proyecto animado.	X			Publicación de animación 2D exportado a canal de videos youtube y portafolio electrónico con AFTER EFFECTS motion graphics.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
• FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN WELLS paúl Paramón Ediciones S.A. • Animación Selby Andrew Pad • STOP MOTION PURVES Barry BLUME
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
Sáens Valiente, R. (2011). Arte y técnica de la animación (3 edición ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor. Alsina, Homero y Romaguera, Joaquín. "Textos y manifiestos del cine", Cátedra, Madrid, 1989 Costa, Jordi. "Películas clave en el cine de animación", Robinbook, Barcelona, 2010 Delgado Leyva, Rosa. "La pantalla futurista", Cátedra, Madrid, 2012 Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. "Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual", Paidós, Barcelona, 1999 Manovich, Lev. "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación", Paidós, Barcelona, 2005 Meyer, Bernhard. "Curso de dibujos animados", Gernberg-Verlag, Winterthur (Switzerland), 1978 Orts, Edmundo. "Enciclopedia Salvat del Cine. Cine de animación", Salvat Editores, Barcelona, 1980 Perisic, Zoran. "Los dibujos animados", Omega, Barcelona, 1979 Purves, Barry. "Stop motion", Blume, Barcelona, 2008 Selby, Andrew. "La animación", Blume, Barcelona, 2009 Woolman, Matt. "Tipografía en movimiento", Gustavo Gili, Barcelona, 2005

11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)



<https://books.google.es/books?id=jMBC6nFeolC&pg=PA1&ots=jQhEfkbiW&dq=after%20effects%20de%20Adobe&lr=es&pg=PA2#v=onepage&q=after%20effects%20de%20Adobe&f=false>

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)

<https://mospoorp.com/>
<http://www.trelby.org/>
<http://www.audacityteam.org/>
<https://sites.google.com/?hl=es&pli=1>
<https://es.wix.com/>
<https://imagicion.wordpress.com/2012/01/25/stop-motion/>
<https://www.crehana.com/clases/v2/9182/player/14621/>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Licenciado en Diseño Gráfico en 2008 (UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO), Máster en Seguridad Industrial 2015 (UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO), Master Universitario en gestión de la Información, redes sociales y productos digitales. Experiencia en el área de investigación registrando ponencias y publicaciones locales así como en revistas de alto impacto, desempeñando la docencia en la carrera de Diseño Gráfico y Cultura Estética de la Universidad Nacional de Chimborazo, designado como miembro de la comisión de carrera de Diseño Gráfico, tutor de tesis de pregrado y posgrado (Seguridad Industrial y Salud Ocupacional), experiencia en el área de evaluación y acreditación de la carrera de Diseño Gráfico, coordinación de proyectos de vinculación con la sociedad, miembro de la comisión para la construcción de los procesos del Sistema de Gestión de la Calidad, facilitador académico externo del CES; experiencia en el área administrativa como Analista de Gestión Estratégica coordinando procesos de compras públicas, planificación estratégica y de talento humano.

Doctorando de PhD de Diseño en la Universidad de Palermo (Argentina), ganador de Director de fotografía con el Cortometraje "Pronóstico Equivocado" en el festival Cinemallent Awards organizado por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Instructor calificado por el SECAP, cursos aprobados en: metodologías de la investigación cualitativa, elaboración de artículos científicos, del macro al micro currículo aportes teóricos metodológicos; congresos nacionales e internacionales, técnico de Seguridad Industrial y Salud Ocupacional, asesoría de Gestión de Calidad, propietario de Consultoría en Gestión "Runa Management"



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Sr. ELMS AUGUSTO RUIZ NARANJO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 20 de septiembre de 2024
-----------------------	------------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



ce727576-3f30-4348-a4c8-
22656efa6288



WILLIAM JAVIER QUEVEDO TUMALLI

DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico-experimental	• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 7 de octubre de 2024 a las 18:20:16
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual