



# **Universidad Autónoma del Estado de México**

## **Licenciatura en Arte Digital**

**Programa de estudio de la unidad de aprendizaje:**

**Imagen y animación digital**



## I. Datos de identificación

Espacio educativo donde se imparte

Licenciatura

Unidad de aprendizaje de  Clave

Carga académica      
Horas teóricas Horas prácticas Total de horas Créditos

Período escolar en que se ubica  1  2  3  4  5  6  7  8  9  10

Seriación    
UA Antecedente UA Consecuente

Tipo de UA  
Curso  Curso taller   
Seminario  Taller   
Laboratorio  Práctica profesional   
Otro tipo (especificar)

Modalidad educativa  
Escolarizada. Sistema rígido   
Escolarizada. Sistema flexible   
No escolarizada. Sistema virtual   
No escolarizada. Sistema a distancia   
No escolarizada. Sistema abierto   
Mixta (especificar).

Formación académica común  
Artes Plásticas 2003   
Arte Digital 2010

Formación académica equivalente  
UA

## II. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular

**Núcleo de formación:** Básico

**Área Curricular:** Arte Digital

**Carácter de la UA:** Obligatoria



### **III. Objetivos de la formación profesional.**

#### **Objetivos del programa educativo:**

Producir imágenes fijas y en movimiento, acciones, intervenciones y audio, que funcionen a manera de metáforas y metonimias, sobre los diversos significados con los que la cultura visual se produce.

Construir secuencias y narrativas visuales, fijas y en movimiento, aplicables en ámbitos artísticos, estéticos y educativos.

Implementar ideas a través de imágenes fijas y en movimiento, bajo una función representativa.

Reconocer los movimientos estéticos que han producido la creación artística contemporánea y que, condicionan la comprensión de la imagen en la cultura digital, para proponer alternativas visuales actualizadas.

Analizar las imágenes en sus diversos sentidos ya sean decorativos, cognitivos o estéticos, para diferenciar el carácter de toda producción visual

Planear el uso de recursos financieros, materiales y humanos, para la gestión y realización de proyectos, ya sean artísticos, de pertinencia social o comercial.

Construir modelos de enseñanza visual en contextos diversos, desde educación formal en instituciones formativas y educativas, hasta informal, dentro de instituciones de divulgación cultural.

Implementar discursos simbólicos alrededor de producciones artísticas y visuales con fines estéticos o informativos.

Identificar los fenómenos visuales a través de la investigación, para proponer conocimiento alrededor del fenómeno de la cultura digital.

Usar la diversidad de plataformas digitales, como herramienta para crear imágenes relacionadas con la cultura digital.



Ejecutar el software libre y comercial, para la producción visual en contextos artísticos, estéticos y educativos.

Usar poéticas visuales, como recursos para detonar experiencias estéticas.

Diseñar proyectos de gestión autónoma, como medio fundamental de su práctica profesional e implementarlos en contextos de la difusión cultural, los medios masivos y la comunicación en empresas públicas y privadas.

Formular criterios para evaluar las cualidades de la práctica profesional del artista digital.

#### **Objetivos del núcleo de formación:**

Promoverá en el alumno el aprendizaje de las bases contextuales, teóricas y filosóficas de sus estudios, la adquisición de una cultura universitaria en las ciencias y las humanidades, y el desarrollo de las capacidades intelectuales indispensables para la preparación y ejercicio profesional, o para diversas situaciones de la vida personal y social.

#### **Objetivos del área curricular o disciplinaria:**

Analizar los conocimientos y los procedimientos para la aplicación y recreación de los aspectos afectivos (el problema), sintácticos, (el objeto) y conceptuales (la idea) del manejo de la forma, el espacio y el tiempo, para la producción artística en la animación, el videoarte y la imagen fija, dentro de la cultura digital.

#### **IV. Objetivos de la unidad de aprendizaje.**

Clasificar los fundamentos teóricos y prácticos básicos sobre los distintos métodos tradicionales de animación para generar narrativas audiovisuales.



## V. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.

1. El sistema visual humano
  - 1.1. Componentes de la imagen: Imitación. Simbolismo, Arbitrariedad
  - 1.2. El contexto y la imagen
  - 1.3. La imagen como modelización de la realidad
  - 1.4. Estructuras de representación de la imagen
    - 1.4.1 Figuración
    - 1.4.2 Iconicidad
    - 1.4.3 Complejidad
  - 1.5. Sintaxis visual
  - 1.6. Funciones de la imagen
    - 1.6.1 Representativa
    - 1.6.2 Simbólica
    - 1.6.3 Convencional
  - 1.7. Significación Plástica de la imagen
  - 1.8. Significación conceptual de la imagen
2. Dinámica objetiva de la imagen
  - 2.1. Imagen fija
  - 2.2. Imagen en movimiento
3. Dimensión espacial de la imagen
  - 3.1. Planas 2D
  - 3.2. Estereoscópicas 3D
4. Imagen animada
  - 4.1. Interacción de los objetos en el tiempo y el espacio
  - 4.2. Desarrollo de animaciones
    - 4.2.1. Emile Reynaud



El praxinoscopio y el teatro óptico

Meliés y Emile Cohl

Inicios de la animación norteamericana

La animación tradicional

Animación experimental

4.2.2. El proceso de animación.

Preproducción.

Producción

Postproducción.

5. Los doce principios básicos de la animación

Antecedentes.

Definición y características de los doce principios.

Desarrollo de animaciones

5.1.1 Animación de línea sobre papel.

5.1.2 Características básicas.

5.1.3 El dibujo a línea.

5.1.4 Movimientos.

5.1.5 Crecimiento.

5.1.6 Transformaciones.

6. Animación de acetatos

6.1. Características básicas.

6.2. Trazo manual y electrográfico.

6.3. Rellenado de color.

6.4. Efectos especiales.

6.5. Retrofotografía.

7. Análisis del movimiento

7.1. Locomoción humana.

7.2. Locomoción animal.



7.3. Fx.

## 8. ACTING

8.1. Expresión corporal.

8.2. Expresión facial.

## 9. LIPSYNC

9.1. Análisis del texto.

9.2. Técnica de animación.

9.3. Sincronización.

## VI. Acervo bibliográfico

Cázares González, Fidel. 2003: *Pensamiento Creativo*, ITESM.

Etancourt Morejon, Julián. 2007: *Atmosferas Creativas 2: Rompiendo Candados Mentales. Manual Moderno*

Maestri, George, 2002: *Creación Digital de Personajes Animados: Técnicas Avanzadas. Anaya Multimedia.*

Schinca, Marta, 2003: *Expresión Corporal Técnica y Expresión del Movimiento.*  
Praxis

Wells, Paul, 2008: *Fundamentos de animación*, Grupo editorial Norma

Wigan, Mark, 2007: *Imágenes en secuencia*, Gustavo Gili.