



CALENDARIZACIÓN DE CONTENIDOS

Modalidad Presencial 2018

Asignatura de: Taller de Animación	Resultado de Aprendizaje de la Asignatura: La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad, es de naturaleza teórico-práctica. Tiene como propósito vincular al estudiante con el proceso de animación de objetos, combinando para ello gráficos, imágenes, video y audio en el programa Adobe Animate, una herramienta muy usada en la animación de objetos 2D. La asignatura contiene: Principios de dibujo, animación de objetos, aplicación de efectos y desarrollo de presentaciones multimedia interactivas a través de botones
---	--

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
I	Al finalizar la unidad, el estudiante comprenderá e interpretará los conceptos de la historia de la animación. Asimismo, será capaz de animar objetos 2D con figuras básicas, podrá importar gráficos vectoriales y fotos para realizar animaciones con objetos más complejos empleando diferentes técnicas de animación.	1 Semana	1	2	Comprende los contenidos del sílabo y la historia de los aparatos de animación	Teórico	Aula virtual de la asignatura
			2	4	Investiga y analiza en fuentes confiables sobre la historia de los principales instrumentos de la animación de objetos	Teórico	Aula virtual de la asignatura
		2 Semana	3	2	Comprende los conceptos de los 12 principios de la animación	Teórico	Aula virtual de la asignatura
			4	4	Analiza y describe los principios de la animación en algunos clips de películas animadas haciendo uso de YouTube o Vimeo	Teórico	Aula virtual de la asignatura
		3 Semana	5	2	Comprende las técnicas de animación por recorte o cuadro por cuadro	Teórico	Aula física
			6	4	Introducción al programa Adobe Animate y realización de animaciones básicas empleando la técnica de animación cuadro por cuadro	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		4 Semana	7	2	Comprende las técnicas de animación del stop motion	Teórico	Aula física
			8	4	Realización de una animación con la técnica del stop motion con ayuda del celular empleando diversos objetos Repaso de la animación cuadro por cuadro en Adobe Animate	Práctico	Laboratorio de Cómputo
II	Al finalizar la unidad, el estudiante podrá animar diversos objetos de una forma más sencilla y realista aplicando símbolos de tipo gráfico y clip de película.	5 Semana	9	2	Comprende las técnicas de animación del clay motion	Teórico	Aula física
			10	4	Aplicación de la técnica del clay motion empleando plastilina	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		6 Semana	11	2	Comprende e interpreta el uso de efectos en la animación	Teórico	Aula física



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar		
	Así mismo, podrá aplicar filtro y efectos para generar mayor impacto en las animaciones.	7 Semana	12	4	Aplicación de efectos en animaciones 2d en Adobe Animate Aplicación de guía de movimiento	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
			13	2	Comprende e interpreta los efectos mediante el uso de filtros	Teórico	Aula física		
			14	4	Realización de animaciones haciendo uso de los efectos de filtros	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
		8 Semana	15	6	Evaluación parcial: Aplicación del examen parcial teórico - práctico, corrección del mismo, desarrollo de la evaluación con los alumnos y atención a los reclamos que los estudiantes puedan hacer			Elija un elemento.	
			16					Elija un elemento.	
		III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de realizar animaciones avanzadas utilizando símbolos de tipo gráfico y clips de película para tener un mayor control de los objetos. Asimismo, podrá insertar máscaras y emplear otros efectos.	9 Semana	17	2	Comprende la importancia de las animaciones anidadas para elaborar proyectos más complejos	Teórico	Aula física
18	4				Realización de animaciones anidadas en Adobe Animate con símbolo de tipo clip de película	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
10 Semana	19			2	Comprende la importancia de las animaciones anidadas para elaborar proyectos más complejos	Teórico	Aula física		
	20			4	Realización de animaciones anidadas en Adobe Animate con símbolo de tipo clip de gráfico	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
11 Semana	21			2	Comprende la importancia del uso del efecto de las máscaras en la animación	Teórico	Aula física		
	22			4	Creación de animaciones empleando los efectos de máscaras en objetos vectoriales e imágenes	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
12 Semana	23			2	Comprende los conceptos necesarios para realizar animaciones orgánicas	Teórico	Aula física		
	24			4	Realización de animaciones anidadas aplicando la técnica de huesos	Práctico	Laboratorio de Cómputo		
IV	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de realizar animaciones orgánicas de personajes empleando huesos o cinemática inversa.			13 Semana	25	2	Comprende los conceptos necesarios para realizar animaciones orgánicas	Teórico	Aula física
					26	4	Realización de animaciones anidadas aplicando la técnica de cinemática inversa	Práctico	Laboratorio de Cómputo
				14 Semana	27	2	Comprende los conceptos necesarios para animar los movimientos de la boca de un personaje	Teórico	Aula física



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	N° de Sesión	N° de horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	Asimismo, podrá animar los movimientos de la boca de un personaje y sincronizarlo con el audio de la voz en off.		28	4	Animación del movimiento de la boca de un objeto vectorial con audio	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		15 Semana	29	2	Comprende los conceptos necesarios para animar los movimientos de la boca de un personaje	Teórico	Aula física
			30	4	Animación del movimiento de la boca de un objeto vectorial con audio	Práctico	Laboratorio de Cómputo
		16 Semana	31	6	Evaluación final: Aplicación del examen final práctico, corrección del mismo, desarrollo de la evaluación con los alumnos y atención a los reclamos que los estudiantes puedan hacer.		Elija un elemento.
			32				Elija un elemento.