

CARRERA DE ANIMACIÓN

Unidad básica		Unidad profesional															Unidad de titulación																							
Campos de formación	Periodo 1						Periodo 2					Periodo 3					Periodo 4					Periodo 5					Periodo 6					Periodo extra								
	Asignaturas	Docencia	Experimentación	Autónomo	Fracción	Total horas	Asignaturas	Docencia	Experimentación	Autónomo	Fracción	Total horas	Asignaturas	Docencia	Experimentación	Autónomo	Fracción	Total horas	Asignaturas	Docencia	Experimentación	Autónomo	Fracción	Total horas	Asignaturas	Docencia	Experimentación	Autónomo	Fracción	Total horas	Asignaturas	Total horas	Horas x campo de formación	Porcentaje						
Fundamentos teóricos	Dibujo 1	60	80	40	2.00	180	Dibujo 2	60	80	40	2.00	180	Apreciación plástica	32	24	24	1.50	80	Apreciación musical	32	24	24	1.50	80	Historia de la animación 1	32	24	24	1.50	80	Historia de la animación 2	32	24	24	1.50	80		680	14%	
Adaptación e innovación tecnológica	Animación 1	80	80	40	1.50	200	Animación 2	80	80	40	1.50	200	Animación 3	80	80	40	1.50	200	Animación 4	80	80	40	1.50	200	Animación 5	80	80	40	1.50	200	Animación 6	60	80	40	2.00	180				
	Proyecto 1	70	50	60	1.57	180	Proyecto 2	70	50	60	1.57	180	Proyecto 3	100	140	40	1.80	280	Proyecto 4	100	140	40	1.80	280	Proyecto 5	100	140	40	1.80	280	Proyecto 6	100	140	40	1.80	280	Trabajo de titulación	260	2920	62%
Saberes, contextos y cultura	Historia del cine 1	32	24	24	1.5	80	Herramientas del trabajo académico	32	24	24	1.50	80	Historia del cine 1	32	24	24	1.50	80	Historia del cine 2	32	24	24	1.50	80	Historia del cine 3	32	24	24	1.50	80	Servicio a la comunidad	40	40	20	1.50	100	Prácticas Pre profesionales	140	640	14%
	Inglés 1	32	24	24	1.50	80	Inglés 2	32	24	24	1.50	80	Inglés 3	32	24	24	1.50	80	Inglés 4	32	24	24	1.50	80	Inglés 5	32	24	24	1.50	80	Inglés 6	32	24	24	1.50	80		480	10%	
Horas	5	274	258	188	1.63	720	5	274	258	188	1.63	720	5	276	292	152	1.61	720	5	276	292	152	1.61	720	5	276	292	152	1.61	720	5	264	308	148	1.73	720	400	4720	100%	

Dibujo 1	Cuerpo, rostro y movimiento. Diseño de personajes. Storyboard.
Dibujo 2	Personaje, escenografía y movimiento. Diseño de escenografías.
Animación 1	Lenguaje cinematográfico. Actuación y caricatura. Herramientas de edición. Stop motion y cuadro a cuadro.
Animación 2	Herramientas digitales de modelado. Herramientas digitales de texturizado. Maya y Blender.
Animación 3	Herramientas digitales de articulado (Rigging). Herramientas digitales de iluminación, composición y render. Animate.
Animación 4	Diseño de sonido. Herramientas digitales de animación 3D 1.
Animación 5	Aplicación a video juegos. Herramientas digitales de animación 3D 2.
Animación 6	Aplicación a realidad virtual (Virtual reality). Herramientas digitales de animación 3D 3.

Total de horas de docencia	1640
Total de horas de prácticas y experimentación	1700
Total de horas de aprendizaje autónomo	980
Fracción horas docencia / horas experimentación y trabajo autónomo	1.63
Total de horas de aprendizaje	4720
Total de asignaturas en 6 períodos ordinarios	30
Proyecto 1	Corto de animación en stop motion o cuadro a cuadro.
Proyecto 2	Diseño de personajes y escenografías para animación, video juegos y realidad virtual.
Proyecto 3	Articulado, iluminación, composición y render de personajes y escenografías. Animate.
Proyecto 4	Diseño de banda sonora para animación, video juegos y realidad virtual.
Proyecto 5	Animación 3D para cortometraje o video juego.
Proyecto 6	Animación 3D para cortometraje o realidad virtual.

Última actualización:
CL 02 22 2017