UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

ANIMACION

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

Nombre de la asignatura ANIMACION **Carrera** Diseño Gráfico		
Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-04	**PRERREQUISITOS**	
Modalidad PRESENCIAL	**Asignatura**	**Código**
	RETOQUE DIGITAL II	UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-02
Unidad organizacional curricular BÁSICA		
Créditos/Horas 3 **Nivel** QUINTO	**CORREQUISITOS**	
	Asignatura	**Código**
	GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL	UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-03
CARGA HORARIA		
Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana 3	**Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico** 48	**Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo** 96
Horas de tutoría académica semanales 1	**Horas de tutoría presenciales por ciclo académico** 16	**Horas de tutorías virtuales por ciclo académico** 0

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	3
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	48
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	96
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	144

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito

Desarrollar en el alumno la capacidad de crear contenidos animados, respaldado en el aprendizaje de proyectos 2D para el ámbito publicitario, informativo y demás. Sobre distintos soportes aplicando el correcto uso del software especializado.

Descripción de la asignatura

Desarrollar los conocimientos sobre los principios de animación 2D, Motion Graphics y nuevas tecnologías enfocadas a la postproducción audiovisual, sobre manejo del software especializado, técnicas, herramientas y metodologías.

Aplica los principios y técnicas de la animación e interactividad, estableciendo un flujo de trabajo adecuado para el desarrollo de motion graphics.

El desarrollo de las clases será a partir de la aplicación de casos, problemas ABP y el aprendizaje colaborativo a través de prácticas controladas en el taller. Su aprendizaje será teórico práctico sin perder la importancia de la aplicación del conocimiento en cada uno de los elementos a realizar.

La asignatura está dividia en 4 unidades temáticas:

1. Introducción a la animación

2. Leyes de animación

3. Motion graphics

4. Proyectos de animación

Objetivo general de la asignatura

Crear animación digital 2D enfocada a los motion graphics con el dominio teórico, metodológico, técnico y tecnológico, que cubran las necesidades del sector empresarial y social que demanda la actualidad.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Entender el proceso de la animación tradicional a través del empleo de técnicas de dibujo cuadro a cuadro para entender de manera objetiva como funciona la animación y sus implicaciones básicas.

2.-Identificar aspectos esenciales, herramientas y técnicas fundamentales de animación digital mediante el aprendizaje del software After Effects para construir animaciones de mayor complejidad.

3.-Identificar varios de los principios de la animación clásica a través de ejercicios prácticos y el análisis de movimiento para su aplicación en proyectos de motion graphics.

4.-Emplear diversas herramientas para post producción.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Entender el proceso de la animación tradicional a través del empleo de técnicas de dibujo cuadro a cuadro para entender de manera objetiva como funciona la animación y sus implicaciones básicas.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- 1.1 Introducción a la animación	3	5	1	Trabajos
1.2.- 1.2 Animación tradicional	3	5	1	Trabajos
1.3.- 1.3 Interpolación lineal	3	5	1	Trabajos
1.4.- 1.4 Introducción a las curvas	3	5	1	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: El alumno reconoce los fundamentos de la animación tradicional e identifica sus implicaciones básicas.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Otros, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento: Recursos y estrategias digitales
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Identificar aspectos esenciales, herramientas y técnicas fundamentales de animación digital mediante el aprendizaje del software After Effects para construir animaciones de mayor complejidad.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Principios de la animación y software para Motion Graphics	3	5	1	Trabajos
2.2.- Timing / Spacing / Paths	3	5	1	Trabajos
2.3.- Masks / Alpha Mattes	3	5	1	Trabajos
2.4.- Parentals / Precomps	3	5	1	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: El alumno identifica aspectos esenciales, herramientas y técnicas fundamentales de animación digital en After Effects para utilizarlos al momento de enfrentarse a un nuevo problema de animación.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Identificar varios de los principios de la animación clásica a través de ejercicios prácticos y el análisis de movimiento para su aplicación en proyectos de motion graphics.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Capas de forma	3	5	1	Trabajos
3.2.- Capas 3D	3	5	1	Trabajos
3.3.- Principios de la Animación Pt.1	3	5	1	Trabajos
3.4.- Principios de la Animación Pt.2	3	5	1	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: El alumno identifica algunos de los principios de la animación clásica de Disney y los aplica con criterio en el desarrollo de proyectos de motion graphics.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Demostraciones, Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo, La resolución de conflictos, Adaptabilidad, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Emplear diversas herramientas para post producción.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Transiciones: match cut, morphing, element from scene	3	5	1	Trabajos
4.2.- Metodología para proyectos de motion graphics	3	5	1	Trabajos
4.3.- Inteligencia artificial aplicada a la animación digital	3	5	1	Trabajos
4.4.- Efectos básicos para post producción	3	5	1	Trabajos
SUBTOTAL HORAS	12	20	4	**TOTAL HORAS:** 36

Resultados de aprendizaje: Motion Graphic que nos introduzca a la historia, donde se muestra el personaje interactuando con su entorno, para promocionar la historia y sus productos gráficos
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Demostraciones, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico, Responsabilidad

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

Aúlico: Aprendizaje práctica en el aula

Aprobado

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Entender el proceso de la animación tradicional a través del empleo de técnicas de dibujo cuadro a cuadro para entender de manera objetiva como funciona la animación y sus implicaciones básicas.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Examen a través de reactivos
2.- Identificar aspectos esenciales, herramientas y técnicas fundamentales de animación digital mediante el aprendizaje del software After Effects para construir animaciones de mayor complejidad.	Otros Pruebas	RÚBRICA	Trabajo en clase
3.- Identificar varios de los principios de la animación clásica a través de ejercicios prácticos y el análisis de movimiento para su aplicación en proyectos de motion graphics.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Ejercicios en clase
4.- Emplear diversas herramientas para post producción.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Deberes

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
AGI Creative Team Smith, Jerron	2014	After Effects CC Digital Classroom	1	John Wiley & Sons, Incorporated		1	512	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico sobre las características técnicas sobre el uso del software After Effects.							
URL:	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uta-ebooks/detail.action?docID=1629165&query=after+effects							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Selby, Andrew	2013	La animación	1a edición	Blume	Barcelona	1	216 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00600							
Comentario:	Libro clásico							
URL:								

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
MEDIAactive	2011	The Teachers Animation Toolkit	1	Bloomsbury Publishing Plc		1	146	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro clásico muy completo sobre los procesos de animación clásica o tradicional, perfecto para introducción a la materia y para desarrollar las habilidades escenciales de un animador.							
URL:	https://ebookcentral.proquest.com/lib/uta-ebooks/detail.action?docID=762978&query=animation							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Wells, Paul	2007	Fundamentos de la animación	2a edición	Parramón	Barcelona	1	196 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00764							
Comentario:	Libro clásico							
URL:								