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

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
ANIMACION
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td>Código UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-04</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>RETOQUE DIGITAL II</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-02</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
BÁSICA</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Créditos/Horas
3
Nivel
QUINTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>GUIONISMO Y LENGUAJE AUDIOVISUAL</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UB-05-03</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
3</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
48</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
96</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

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 La asignatura de Animación está diseñada para que el estudiante aplique los principios y técnicas de la animación e interactividad, orientados a la creación de piezas visuales dinámicas de alto impacto. Aplica los principios y técnicas de la animación e interactividad, estableciendo un flujo de trabajo adecuado para el desarrollo de motion graphics. El curso se enfoca en establecer un flujo de trabajo profesional que permita la planificación, diseño y ejecución, integrando la narrativa visual con el dominio técnico de herramientas digitales. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la asignatura se aleja de la enseñanza puramente instrumental para centrarse en la resolución de casos y retos creativos. Bajo este esquema, el proceso formativo se estructura en tres pilares: Diagnóstico y Análisis: El estudiante identifica las necesidades de comunicación y las limitaciones técnicas de un problema real o simulado, determinando el estilo y la técnica de animación más adecuada. Construcción del Conocimiento: Mediante la investigación y la experimentación, el alumno descubre los fundamentos del movimiento (timing, spacing, squash & stretch) y su aplicación en entornos interactivos. Trabajo Cooperativo y Ejecución: Se fomenta la colaboración en equipo para simular la dinámica de un estudio de postproducción, donde la retroalimentación constante permite refinar el flujo de trabajo y la calidad final del producto animado.

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.-Integrar diversas herramientas mediante la aplicación de técnicas de composición, corrección de color y efectos visuales, con el fin de potenciar la calidad estética y narrativa en el desarrollo de proyectos de animación y motion graphics.

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: Entiende 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.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas

Estrategias educativas : 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, 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: 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 Problemas
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: Identifica algunos de los principios de la animación clásica y los aplica con criterio en el desarrollo de proyectos de motion graphics.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Orientación para estudio de casos, Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Integrar diversas herramientas mediante la aplicación de técnicas de composición, corrección de color y efectos visuales, con el fin de potenciar la calidad estética y narrativa en el desarrollo de proyectos de animación y 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**
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: Integra diversas herramientas mediante la aplicación de técnicas de composición, corrección de color y efectos visuales, con el fin de potenciar la calidad estética y narrativa en el desarrollo de proyectos de animación y motion graphics.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Problemas
Estrategias educativas : Resolución de problemas, Talleres
Recursos didácticos : Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

AÃºlico: Aprendizaje prÃ¡ctica 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.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	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.- Integrar diversas herramientas mediante la aplicación de técnicas de composición, corrección de color y efectos visuales, con el fin de potenciar la calidad estética y narrativa en el desarrollo de proyectos de animación y motion graphics.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Proyectos finales

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
LANDÍVAR FEICAN, R. MONTAÑO ALBÁN, R. ; ROJAS TERREROS, S.	2023	De la idea al movimiento: introducción básica al motion graphics.	1	Universidad del Azuay		1	108	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporáneo, contiene los fundamentos, conceptos y metodologías básicas sobre los motion graphics. Está destinada a diseñadores que no tengan conocimientos sobre los gráficos en movimiento y deseen aprender sobre esta técnica.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/233554?page=5							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
MEDIAactive	2017	Aprender After effects cc 2016 release con 100 ejercicios prácticos	1	MARCOMBO, S.A.	España	1	215	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Libro contemporaneo sobre las características técnicas sobre el uso del software After Effects.							
URL:	https://0x102q05j-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/280059							

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
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:								