

### 1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Animación digital
Programa al que pertenece	Licenciatura en Tecnologías e Información
Experto disciplinar	
Asesor pedagógico	
Créditos y horas	10 créditos / 105 horas
Eje de formación	Análisis y diseño de sistemas
Fecha de elaboración	

### 2. COMPETENCIA

El estudiante realiza animaciones digitales utilizando herramientas, proponiendo un uso creativo de las tecnologías de información y comunicación, con la finalidad de apoyar diversas áreas del conocimiento, como las ciencias, artes, publicidad en el caso de las empresas, entre otras.

### 3. ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos	
Habilidades	
Actitudes	
Valores	

#### 4. COMPETENCIA GENERAL DEL PERFIL DE EGRESO CON QUE SE VINCULA O A LA QUE APOYA

#### 5. PRODUCTO INTEGRADOR

Descripción	<p>El estudiante desarrollará un proyecto final con fines artísticos sociales o comerciales usando una herramienta 2D y 3D.</p> <p>Producto en 2D o 3D, o mezclando ambos, con un objetivo en particular y aplicada a alguna área del conocimiento, como la educación, ciencias, física, artes, etc.</p>
-------------	--

#### 6. RECORTE DE CONTENIDO (unidades y contenidos).<sup>1</sup>

	<b>Unidad 1</b> <i>Introducción a la animación digital</i>	<b>Unidad 2</b> <i>Animación en 2D</i>	<b>Unidad 3</b> <i>Introducción a la animación 3D</i>
Título			
Objetivo	El estudiante identificará los conceptos básicos de la animación digital y explorará las herramientas de software 2D y 3D existentes en la actualidad.	El estudiante desarrollará un proyecto de animación usando 2D con una herramienta de software libre especializada para dicho fin.	El estudiante desarrollará un proyecto de animación usando 3D con una herramienta de software libre especializada para dicho fin
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de animación digital</li> <li>• Conocimiento general de las herramientas de software 2D y 3D que existen actualmente tanto gratuitas como propietarias</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la interfaz gráfica del software 2D</li> <li>• Creando formas y figuras en 2D</li> <li>• Posicionamiento de cámaras e iluminación</li> <li>• Animaciones</li> <li>• Generación de renders</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la interfaz gráfica del software 3D</li> <li>• Creando formas y figuras en 3D</li> <li>• Posicionamiento de cámaras, y la iluminación.</li> <li>• Animaciones</li> <li>• Generación de renders</li> </ul>
Producto de la			

unidad			
Duración			

<sup>1</sup> Se pueden insertar o eliminar unidades (subcompetencias) dependiendo de las necesidades de cada curso

## 7. PRODUCTO INTEGRADOR

Título	Proyecto Final Animación 2D y 3D
Objetivo	<p>El estudiante desarrollará un proyecto final con fines artísticos sociales o comerciales usando una herramienta 2D y 3D.</p> <p>Producto en 2D o 3D, o mezclando ambos, con un objetivo en particular y aplicada a alguna área del conocimiento, como la educación, ciencias, física, artes, etc.</p>
Caracterización	
Duración:	

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Animación digital (Blume animación). Andrew Chong. 2010.</li> <li>○ o Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos. Andrew Selby. 2009.</li> <li>○ o Animación: tiempos e intercalaciones. Harold Whitaker. 2008.</li> </ul>
Complementaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Animación. Del lápiz al pincel. T. White. 2010.</li> <li>○ Cultura digital, comunicación y sociedad. Arturo F. Montagu. 2001.</li> <li>○ Universidad de Bio Bio.</li> </ul>