

	<b>Nombre del documento:</b> Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	<b>Código:</b> TecNM-AC-PO-007-02
		<b>Revisión:</b> 0
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b> 8.3, 8.3.1	<b>Página</b> 1 de 8

## 1. Datos Generales de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Desarrollo de Contenidos
<b>Clave de la asignatura:</b>	CCD-1901
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	2-3-5
<b>Carrera:</b>	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura

La asignatura “Desarrollo de contenidos”, aporta al estudiante el primer encuentro con los tópicos relacionados a la especialidad “Creación de contenidos digitales”. En ella se otorga al alumno las competencias necesarias para conjuntar todos los conocimientos técnicos adquiridos en semestres previos, de manera efectiva, viable y original; para derivar en proyectos que favorezcan a la industria de la animación.

Además, la asignatura proveerá al estudiante de una visión más amplia sobre los aspectos que conforman una producción de animación de calidad; fortaleciendo así el desarrollo de un criterio propio, proporcionando las herramientas para la correcta toma de decisiones en la creación de equipos de trabajo multidisciplinarios y de un flujo de trabajo estable.

### Intención didáctica

El temario de la asignatura está estructurado de tal manera que el estudiante pueda culminar la competencia con la creación de un proyecto real que le otorgue experiencia laboral en la industria de la animación o afines.

El tema uno considera la creación de un criterio propio a través de un análisis de los diferentes estilos de narrativa contemporánea, las formas diversas para estructurar un pipeline de producción en las organizaciones actuales; al mismo tiempo que refuerza sus conocimientos sobre la aplicación de procesos creativos que les permitan identificar en cada perfil profesional, las actitudes y aptitudes de los integrantes de un equipo multidisciplinario.

En el tema dos se plantea conocer las prácticas éticas que se deben considerar al utilizar contenidos generados por otros autores, así como los diferentes organismos encargados de regular dichas acciones y las posibles consecuencias de su violación u obstrucción, con el fin de promover en el estudiante correctos hábitos profesionales.

En el tema tres el alumno identificará todos los aditamentos tecnológicos disponibles en

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 2 de 8</b>

la actualidad para crear infraestructuras eficaces que permitan cumplir los objetivos del cliente y/o proyecto a desarrollar.

Finalmente, en el tema cuatro se expondrán metodologías para la realización de briefs (historias del cliente), o acercamientos con los mismos a los diferentes niveles; se sugiere se realicen ejercicios que resuelvan problemáticas reales; que le permitan al alumno obtener experiencia laboral curricular, así como el entender el ciclo de vida de su proyecto.

### 3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Instituto Tecnológico Superior de Coatzacoalcos del 25 de enero al 11 de junio de 2019.	H. Academia de Ing. Animación Digital y efectos Visuales del Instituto Tecnológico Superior de Coatzacoalcos	Juntas y revisiones al interior de la academia

### 4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
Gestiona de manera eficiente con un criterio de calidad, un proyecto propio de la industria de la animación, desde la concepción de la idea, la planeación, partidas presupuestales y ejecución; tomando en cuenta los aspectos éticos, humanos, tecnológicos y creativos.

### 5. Competencias previas

- Conoce el proceso general que se realiza para la generación de producciones animadas, integrando los conocimientos teórico-prácticos de cada etapa en la gestión de un proyecto final.
- Reconoce los conceptos, tipologías y metodologías propias de la industria; así como los aspectos necesarios para la creación de una infraestructura de trabajo estable.

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 3 de 8</b>

## 6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Análisis y creatividad	1.1 Cultura Visual <sup>[1]</sup> 1.1.1 Narrativa contemporánea 1.1.2 Documental creativo 1.1.3 Producciones publicitarias 1.1.4 Imagen corporativa 1.2 Proceso creativo 1.2.1 Identificación de necesidades 1.2.2 Componentes de la creatividad 1.2.3 Portafolio de ideas 1.2.4 Equipos multidisciplinarios 1.3 Casos prácticos
2	Derecho audiovisual	2.1 Ética audiovisual 2.2 Regulaciones 2.2 Copyright 2.3 Modelos de contrato 2.4 Licencias
3	Tecnología audiovisual	3.1 Captura 3.1.1 Cámaras y objetivos 3.1.2 Rigs y equipamientos de captura corporal 3.1.3 Interfaces digitales gráficas 3.1.4 Micrófonos y grabadores 3.2 Manipulación 3.2.1 TIC's y DATA 3.2.2 Software especializado 3.3 Procesamiento 3.3.1 Formatos de salida 3.3.2 Optimización multiplataforma 3.4 Creación de entornos de trabajo
4	Gestión de proyectos	4.1 Briefing 4.1.1 Corporativo 4.1.2 Industrial 4.1.3 Cliente emprendedor 4.2 Análisis del presupuesto 4.2.1 Componentes del costo 4.2.2 Viabilidad 4.2.3 Justificación y presentación 4.3 Análisis de audiencia 4.4 Presentación de prototipo (Demo) 4.5 Ciclo de vida del proyecto

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 4 de 8</b>

## 7. Actividades de aprendizaje de los temas

Tema 1. Análisis y creatividad	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Desarrolla un criterio profesional que permita el análisis de la calidad de las producciones audiovisuales del contexto contemporáneo.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad de organizar y planificar</li> <li>• Conocimientos básicos de la carrera</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos</li> <li>• Preocupación por la calidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un reporte de estudio de caso de una producción animada; investigando el inicio y desarrollo del proyecto, así como las problemáticas presentadas y las soluciones proporcionadas, determinando el proceso creativo que llevó a los creadores a lograr su objetivo.</li> </ul>
Tema 2. Derecho audiovisual	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Conoce el marco legal que regula el uso de los contenidos de otros autores.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad de organizar y planificar</li> <li>• Conocimientos básicos de la carrera</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos</li> <li>• Preocupación por la calidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga y crea un cuadro comparativo sobre los organismos reguladores de contenido creativo.</li> <li>• Analiza los métodos para proteger los derechos de autor de una obra, y presenta un ejemplo frente al grupo.</li> <li>• Investiga los casos actuales en los que un desarrollador de contenidos no haya cumplido con las normas ante el uso de obras protegidas.</li> </ul>

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 5 de 8</b>

Tema 3. Tecnología audiovisual	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Identifica y desarrolla diferentes infraestructuras posibles para los proyectos de animación que un cliente requiera.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad de organizar y planificar</li> <li>• Conocimientos básicos de la carrera</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos</li> <li>• Preocupación por la calidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona un tipo de proyecto de animación y enlista todas las posibles tecnologías involucradas en su creación.</li> <li>• Crea una mesa de debate sobre cómo lograr un proceso más eficiente para desarrollar dicho proyecto, planteando diferentes set-ups de acuerdo al objetivo y presupuesto.</li> <li>• Investiga el tipo de infraestructura (hardware y software) utilizado por los estudios de animación más reconocidos en una producción de animación.</li> </ul>
Tema 4. Gestión de proyectos	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Soluciona y crea propuesta de valor basada en la creatividad y diversidad del equipo técnico y humano disponibles.</p> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad de organizar y planificar</li> <li>• Conocimientos básicos de la carrera</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Trabajo en equipo</li> <li>• Capacidad para diseñar y gestionar proyectos</li> <li>• Preocupación por la calidad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera escenarios de brief con diversos tipos de clientes: industriales, corporativos y emprendimientos; por equipos realizarán los supuestos mientras el grupo y docente retroalimentan los resultados.</li> <li>• Busca un área de oportunidad para brindar un servicio a un cliente real, genera un brief que lo lleve a la creación de un presupuesto viable.</li> <li>• Realiza una presentación del prototipo del proyecto.</li> </ul>

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 6 de 8</b>

## 8. Práctica(s)

- Identifica en proyectos de animación, los diferentes perfiles profesionales involucrados, así como sus aportes dentro del proyecto.
- Genera reportes de análisis de metodologías de los procesos creativos más comunes en la generación de contenidos audiovisuales.
- Identifica una necesidad de un cliente real, desarrolla una presentación de las posibles soluciones y presupuestos.

## 9. Proyecto de asignatura

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

	<b>Nombre del documento: Formato de</b> Programa de Estudio de asignatura de Especialidad	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015</b> 8.3, 8.3.1	<b>Página 7 de 8</b>

## 10. Evaluación por competencias

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje. Tomando en cuenta uno o más de los siguientes métodos de evaluación:

- Listas de cotejo
- Listas de verificación
- Matrices de valoración
- Guías de observación
- Rúbricas
- Evaluación diagnóstica

Para evaluar las actividades de aprendizaje se recomienda solicitar alguna(s) de las siguientes formas de evaluación:

- Bitácora de actividades desarrolladas.
- Pruebas prácticas de los conocimientos adquiridos en clase.
- Resolución de problemas asignados de manera grupal o individual.
- Portafolio de trabajos
- Tareas
- Exposiciones
- Reportes escritos
- Presentación
- Mapas conceptuales
- Investigaciones usando diversas fuentes de investigación
- Trabajo en equipo
- Análisis y redacción de textos
- Cuadros sinópticos
- Diagramas de flujo
- Ortografía y redacción
- Exámenes teóricos
- Exámenes prácticos
- Debates
- Participación en las sesiones grupales
- Uso de las tecnologías de la información
- Información bibliográfica

	<b>Nombre del documento: Formato de Programa de Estudio de asignatura de Especialidad</b>	<b>Código: TecNM-AC-PO-007-02</b>
		<b>Revisión: 0</b>
	<b>Referencia a la Norma ISO 9001:2015 8.3, 8.3.1</b>	<b>Página 8 de 8</b>

## 11. Fuentes de información

1. Levy, D. B. (2010). *Directing Animation*. USA: Allworth Press.
2. Sharp, A.; McDermott, P. (2008). *Workflow Modeling 2 edition*. Artech House.
3. Schwaber, K. (2009). *Agile Project Management with Scrum*. Microsoft Professional Addison-Wesley Professional.
4. Shotton, R; (2018). *The Choice Factory*. Harriman House Limited.
5. Miller, D; (2017). *Building a StoryBrand*. HarperCollins.