



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**  
**PLAN DE CLASES**

ASIGNATURA	ANIMACIÓN
CURSO	447
SEMESTRE	Otoño 2025
PROFESOR	CLAUDIA A. JAIME RODAS / SEBASTIÁN ROMERO

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
1	10/Marzo	I	<i>Comprende el concepto de animación y su proceso de producción. Identifica y compara las principales técnicas de animación.</i>	Animación: ¿qué es?, ¿cómo se produce? Tipos de Animación: Tradicional, Digital, Stop Motion.	- Actividad de integración.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Presentaciones Guías de trabajo	Foro	
2	17/Marzo	I	<i>Reconoce la interfaz y funciones básicas de After Effects.</i>	Introducción al software de After Effects	- Explicación sobre las herramientas del software de Adobe de After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Adobe After Effects.		
3	24/Marzo	I	<i>Explica los principios y usos de los Motion Graphics en la comunicación audiovisual. Diferencia los diversos estilos de Motion Graphics y sus aplicaciones.</i>	Motion Graphics Estilos de Motion Graphics	- Reproducción de video informativo sobre motion graphics. - Actividades complementarias individuales.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Dos videos informativos. Guías de trabajo Lecturas complementarias	Cuestionario	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
4	31/Marzo	I	<i>Diferencia los diversos estilos de Motion Graphics y sus aplicaciones.</i> <i>Aplica Motion Graphics en proyectos audiovisuales simples.</i>	Estilos de Motion Graphics.  Aplicaciones prácticas de Motion Graphics.	- Actividades complementarias para realizar de tarea en forma individual.  - Reproducción de clase Asincrónica.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Presentaciones  Grabación de la clase 4.	Cuestionario	
5	07/Abril	I	<i>Diferencia los diversos estilos de Motion Graphics y sus aplicaciones.</i> <i>Aplica Motion Graphics en proyectos audiovisuales simples.</i>	Motion Graphics  Estilos de Motion Graphics  Aplicaciones prácticas de Motion Graphics.	- Debate sobre los conceptos aprendidos.  - Repaso de todos los materiales para el examen parcial.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Lecturas complementarias		
6	14/Abril	I	<i>Diferencia los diversos estilos de Motion Graphics y sus aplicaciones.</i> <i>Aplica Motion Graphics en proyectos audiovisuales simples.</i>	Motion Graphics  Estilos de Motion Graphics  Aplicaciones prácticas de Motion Graphics.	- Realización de primer examen parcial.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Guías de trabajo  Lecturas complementarias	Cuestionario	
7	21/Abril	II	<i>Maneja herramientas específicas del software para crear animaciones.</i>	Uso de herramientas en After Effects.	- Lectura de materiales.  - Reproducir materiales sobre el uso de After Effects.  - Demostración de uso de la herramienta	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Lecturas complementarias  Videos complementarios de After Effects.		
8	28/Abril	II	<i>Aplica técnicas iniciales de animación de personajes.</i>	Clase práctica de como animar a un personaje – primera parte	- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.	Tarea: progreso realizado en clase.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
						Video repaso de como animar un personaje.  Link del material del personaje.		
9	05/Mayo	II	<i>Desarrolla animaciones avanzadas de personajes con fluidez de movimiento.</i>	Clase práctica de como animar a un personaje – segunda parte	- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Video repaso de como animar un personaje.  Video complementario sobre animación en after effects.	Tarea: progreso realizado en clase.	
10	12/Mayo		<i>Diseña escenarios básicos para proyectos animados.</i>	Clase práctica de cómo realizar escenarios – primera parte	- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Video complementario sobre escenarios en after effects.  Video repaso de cómo realizar escenarios.	Tarea: progreso realizado en clase.  Cuestionario	
11	19/Mayo	II	<i>Perfecciona escenarios animados incorporando profundidad y detalle.</i>	Clase práctica de cómo realizar escenarios – segunda parte	- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora.  - Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Video complementario sobre escenarios en after effects.	Tarea: progreso realizado en clase.  Cuestionario	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
						Video repaso de cómo realizar escenarios.		
12	26/Mayo	II	<i>Integra detalles y matices de movimiento para enriquecer la animación.</i>	Clase práctica de cómo realizar detalles de movimientos en after effects.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora.</li> <li>- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.</li> </ul>	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Video complementario sobre detalles de una composición en after effects. Video repaso de la clase sobre detalles de movimientos.	Tarea: progreso realizado en clase.	
13	02/Junio	II	<i>Sincroniza animación con efectos sonoros para mejorar la narrativa audiovisual.</i>	Clase práctica de cómo realizar efectos de sonido en after effects.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora.</li> <li>- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.</li> </ul>	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Video complementario sobre efectos de sonido en after effects. Video repaso de la clase sobre efectos de sonido. Recursos de sonido.	Tarea: progreso realizado en clase.	
14	09/Junio	II	<i>Gestiona la configuración y exportación de proyectos animados.</i> <i>Planifica la organización y desarrollo del trabajo final..</i>	Clase práctica de cómo realizar exportaciones en after effects. Anuncio de trabajo final para segundo parcial.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora.</li> <li>- Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.</li> </ul>	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa. Video complementario sobre exportaciones en after effects.	Tarea: progreso realizado en clase. Cuestionario	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
						Video repaso de la clase sobre exportaciones.		
16	23/Junio	II	<i>Demuestra los conocimientos y habilidades adquiridos en el módulo.</i>	Segundo Examen Parcial.	- Exposición de animaciones con base a todo lo aprendido en la unidad II	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.	Archivo de animación final.	
17	30/Junio	III	<i>Diseñar bumpers animados de texto aplicando principios básicos de animación tipográfica.</i>	Clase práctica de cómo realizar bumpers animados de texto – primera parte.	- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora. - Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Video complementario sobre animaciones de texto after effects.  Video repaso de la clase sobre bumpers animados.	Tarea: progreso realizado en clase.  Cuestionario	
18	07/Julio	III	<i>Desarrollar bumpers animados de texto avanzados incorporando ritmo, estilo y efectos visuales.</i>	Clase práctica de cómo realizar bumpers animados de texto – segunda parte.	- Aplicación de los contenidos desarrollados hasta ahora. - Realiza de forma metódica el uso de herramientas en After Effects.	Pizarra. Equipos informáticos. Recursos bibliográficos. Plataforma Educativa.  Presentaciones  Guías de trabajo  Lecturas complementarias	Tarea: progreso realizado en clase.	

Clase	Fecha	Unidad	Capacidades (opcional)	Temas	Actividades de Clase	Recursos de aprendizaje	Actividades de Evaluación	Actividades de Retroalimentación
20	14/Julio	III	<i>Integrar y aplicar de manera global los conocimientos y habilidades adquiridos durante el curso.</i>	Examen Final	- Exposición de animaciones con base a todo lo aprendido en la unidad III		Archivo de animación final.	

**Referencias Bibliográficas:**