



SÍLABO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA DE ANIMACIÓN DE GRAFICOS

I. INFORMACION GENERAL

1.1. NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN	: I.E.S.T.P "San Ignacio"
1.2. PROGRAMA DE ESTUDIO	: Computación e Informática
1.3. MODULO PROFESIONAL	: Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia
1.4. TIPO DE MÓDULO	: Profesional Técnico
1.5. UNIDAD DIDÁCTICA	: Animación de Gráficos
1.6. DOCENTE RESPONSABLE	: Ing. Jhony Richard Medianero Sobrino
1.7. PERIODO ACADÉMICO	: Quinto
1.8. N° HORAS DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:	90 horas
1.9. N° DE CRÉDITOS	: 04
1.10. PERIODO LECTIVO	: 2025-I
1.11. TURNO	: Nocturno
1.12. FECHA DE INICIO	: 08 de Abril del 2025
1.13. FECHA DE TÉRMINO	: 07 de Agosto del 2025

II. SUMILLA

La tecnología y su constante progreso nos marcan la pauta en el desarrollo de campos como la Animación de Gráficos, otorgando muchos beneficios en la aplicación de programas informáticos, que hoy en día constituyen una poderosa herramienta con la que los comunicadores pueden enriquecer su trabajo creativo y plasmar sus ideas. Durante el desarrollo de esta unidad didáctica el estudiante podrá elaborar contenidos interactivos para sus páginas web y dispositivos móviles.

La unidad didáctica es de carácter práctico y se basa en el manejo de programas de animación de gráficos en 2D. Durante el desarrollo de la unidad didáctica de manera transversal, se imparten conceptos teóricos precisos y necesarios para entender aspectos referidos al uso específico de aplicación de animación de gráficos.

III. UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MÓDULO

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

IV. CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Desarrollar productos gráficos animados, que permitan resolver situaciones cotidianas en el mundo laboral.

V.- INDICADORES DE LOGRO

- 5.1 Discrimina el software de animación de gráficos 2D a utilizar en virtud de las características del equipo de cómputo que se tenga considerando sus necesidades de animador.
- 5.2 Utiliza las principales herramientas y propiedades para la elaboración de clips animados considerando los requerimientos del cliente.
- 5.3 Produce clips animados en los principales formatos actuales teniendo en cuenta el contexto de reproducción.





VI.- SESIONES DE APRENDIZAJE

Indicador de Logro	Sesiones de Aprendizaje	N° de Horas	N° de Semana/Fecha	Fecha de culminación del Indicador de logro
IL1	Socialización del silabo SA N° 1 Generalidades de la animación <ul style="list-style-type: none">• Historia y principios básicos de animación gráfica.	1 1	Semana N° 1 Fecha: 08 de abril	
	SA N° 2 Animación gráfica <ul style="list-style-type: none">• Concepto• Tipos	3	Semana N° 1 Fecha: 10 de abril	
	SA N° 3 Software para animación <ul style="list-style-type: none">• Adobe After Effects• Animate CC 2020• Character animator CC• Harmony• Autodesk Maya 3D	2	Semana N° 2 Fecha: 15 de abril	
	FERIADO	3	Semana N° 2 Fecha: 17 de abril	
	SA N° 4 Introducción a Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• Historia• Adobe Animate y la animación Requisitos de instalación	2	Semana N° 3 Fecha: 22 de abril	





SA N° 5 Requisitos de instalación de Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• SO Windows• SO Macintosh	3	Semana N° 3 Fecha: 24 de abril	
SA N° 6 Descarga e Instalación de Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• SO Windows• SO Macintosh• Instalación• Activación• Configuración• Desinstalación.	2	Semana N° 4 Fecha: 29 de abril	
FERIADO	3	Semana N° 4 Fecha: 01 de Mayo	
SA N° 7 Novedades de Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• Características• Línea de tiempo y cuadros• Exportando y publicando	2	Semana N° 5 Fecha: 06 de Mayo	
SA N° 8 El entorno de Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• Brochas vectoriales.• Herramienta hueso	3	Semana N° 5 Fecha: 08 de Mayo	08/05/2025





IL2	SA N° 9 Primeros pasos en Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• Iniciar Animate CC.• Nuevo – Tipo de plataforma ActionScript 3.0• Nuevo – Tipo de plataforma HTML5 Canvas.• Guardar• Probar película	2	Semana N° 6 Fecha: 13 de Mayo
	SA N° 10 El entorno de Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• La interfaz.• Espacios de trabajos.	3	Semana N° 6 Fecha: 15 de Mayo
	SA N° 11 La barra de Menús <ul style="list-style-type: none">• Archivo• Edición• Ver• Insertar• Modificar• Texto• Comandos• Control	2	Semana N° 7 Fecha: 20 de Mayo
	SA N° 12 La línea de tiempo <ul style="list-style-type: none">• Tipos de fotogramas• Cabezal del tiempo• Piel de cebolla	3	Semana N° 7 Fecha: 22 de Mayo





SA N° 13 Barra de herramientas <ul style="list-style-type: none">• Selección• Transformación libre• Lápiz• Mano• Zoom	2	Semana N° 8 Fecha: 27 de Mayo
SA N° 14 Herramientas avanzadas <ul style="list-style-type: none">• Hueso• Cámara• Pincel de motivo	3	Semana N° 8 Fecha: 29 de Mayo
SA N° 15 Las capas <ul style="list-style-type: none">• Definición• Operaciones básicas con capas	2	Semana N° 9 Fecha: 03 de Junio
ACTIVIDADES INSTITUCIONALES	3	Semana N° 9 Fecha: 05 de Junio
SA N° 16 Tipos de capa <ul style="list-style-type: none">• Normal• Mascara• Carpeta• Guía	2	Semana N° 10 Fecha: 10 de Junio
SA N° 17 El escenario <ul style="list-style-type: none">• Dimensiones• Unidades de regla• Color de fondo• Velocidad de fotograma	3	Semana N° 10 Fecha: 12 de Junio



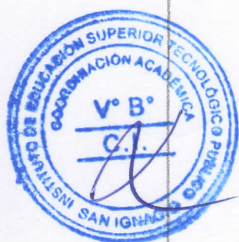


IL3	SA N° 18 Los paneles <ul style="list-style-type: none">• Alinear• Color• Seleccionar y desplazar nodos• Alinear y distribuir nodos• Muestras• Biblioteca	2	Semana N° 11 Fecha: 17 de Junio	19/06/2025
	SA N° 19 El texto <ul style="list-style-type: none">• Insertar texto• Propiedades	3	Semana N° 11 Fecha: 19 de Junio	
	SA N° 20 Párrafo <ul style="list-style-type: none">• A la izquierda• Centrar• A la derecha• Justificar	2	Semana N° 12 Fecha: 24 de Junio	
	SA N° 21 Sonido en Animate CC 2020 <ul style="list-style-type: none">• Formatos admitidos• Convertir audios• Insertar sonido en la línea del tiempo	3	Semana N° 12 Fecha: 26 de Junio	





SA N° 22 Propiedades de sonido <ul style="list-style-type: none">• Importar audio• Efecto• Sincronizar	2	Semana N° 13 Fecha: 01 de Julio	
SA N° 23 Símbolos <ul style="list-style-type: none">• Definición• Tipos• Crear un símbolo• Diferencia entre símbolo e instancia	3	Semana N° 13 Fecha: 03 de Julio	
SA N° 24 Uso de símbolos <ul style="list-style-type: none">• Crear, editar y eliminar símbolos• Usar símbolos en dibujos• Colecciones y bibliotecas de símbolos	2	Semana N° 14 Fecha: 08 de Julio	
SA N° 25 Clip de película <ul style="list-style-type: none">• Definición• Conversión e inserción de un clip de película• Utilización del clip de película	3	Semana N° 14 Fecha: 10 de Julio	
SA N° 26 Propiedades del clip de película <ul style="list-style-type: none">• Efectos de color• Filtros y tipos	2	Semana N° 15 Fecha: 15 de Julio	





	SA N° 27 Botón <ul style="list-style-type: none">DefiniciónConversión e inserción de un botónUtilización del botón	3	Semana N° 15 Fecha: 17 de Julio	
	SA N° 28 Propiedades del botón <ul style="list-style-type: none">EstadosFiltrosEfectos de color	2	Semana N° 16 Fecha: 22 de Julio	
	SA N° 29 Interpolación <ul style="list-style-type: none">DefiniciónInterpolación clásicaInterpolación de movimientoInterpolación de forma	3	Semana N° 16 Fecha: 24 de Julio	
	FERIADO	2	Semana N° 17 Fecha: 29 de Julio	
	ACTIVIDAD INSTITUCIONAL	3	Semana N° 17 Fecha: 31 de Julio	24/07/2025
	Retroalimentación	2	Semana N° 18 Fecha: 05 de Agosto	
	Evaluación de Recuperación	3	Semana N° 18 Fecha: 07 de Agosto	EVALUACIÓN

VII.- RECURSOS DIDÁCTICOS:

- Fichas de Trabajo.
- Pizarra, Mota, Plumones.
- Guía de observación.
- Computadora: software y hardware



- Proyector Multimedia
- Software de animación.
- Internet

VIII.- METODOLOGÍA

- El docente hará uso de una Metodología activa, mediante exposiciones explicativas, utilizando recursos didácticos y herramientas adecuadas, fomentando la participación de los estudiantes en los análisis de casos, videos, debates, juegos de roles, entre otras estrategias.
- Durante la sesión, los estudiantes realizarán las preguntas en relación del campo temático, pudiendo el docente trabajar de manera colaborativa, absolviendo todas las dudas, respetando los procesos pedagógicos y didácticos.

IX.- EVALUACIÓN

- El sistema de calificación es vigesimal y la nota mínima aprobatoria para las unidades didácticas es trece (13).
- Se considera aprobado el módulo, siempre que se haya aprobado todas las Unidades Didácticas Específicas y las Transversales, de acuerdo al Plan de Estudios.
- El alumno que acumulará inasistencias injustificadas en número mayor o igual al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación.
- Los alumnos que justifiquen debidamente su inasistencia tendrán derecho a ser evaluados.
- Los alumnos con promedio entre 10 y 12 podrán asistir a las actividades de recuperación a fin de lograr la aprobación, dentro del mismo periodo de estudios, (semana 18) y de acuerdo a los lineamientos establecidos en el reglamento institucional.
- Las actividades de recuperación serán programados dentro de su horario de clase.
- De igual forma el alumno que después de haber realizado el proceso de recuperación obtenga nota menor a trece (13), repetirá la U.D.
- La nota de recuperación será registrada en un Acta de Evaluación de Recuperación.
- Al calcular cualquier promedio se tendrá en cuenta el redondeo hacia arriba
- Los alumnos que falten a una evaluación deben justificarse en la próxima sesión, caso contrario se les asignara la nota mínima CERO.
- La evaluación extraordinaria se aplica cuando el estudiante termina el sexto semestre académico y tenga una o dos U.D pendientes como máximo, está en la facultad de solicitar su evaluación extraordinaria, pagando su derecho respectivo.
- La evaluación extraordinaria será registrada en un acta de Evaluación Extraordinaria.
- El Promedio de la Unidad Didáctica estará dado por:

$$IL = \sum_{i=1}^n ESA / n$$

ESA = Evaluación de Sesión de Aprendizaje

n = Total de sesiones de aprendizaje por cada indicador de logro

$$PUD = (IL1 + IL2 + IL3) / 3$$





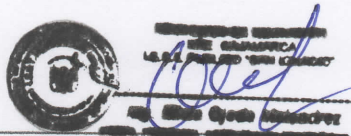
X.- FUENTES DE INFORMACIÓN FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Camy, I. (2021). La Biblia Adobe Flash CS6. Lima: Anaya Multimedia.
- Chun, R. (2020). Adobe Animate Classroom in a book. USA: Adobe Press.
- Green, T., & Tiago, T. D. (2021). Flash CS6 para Diseñadores. Madrid: Prentice Hall.
- Cristalab. (23 de Marzo de 2024). CristaLab. Obtenido de <http://www.cristalab.com/flash/iniciando-flash>

San Ignacio, abril del 2025



Lic. Ana M. Parihuamán Velásquez
Jefa de Unidad Académica



Ing. Elicia Ojeda Melendrez
Coordinadora del Programa de Estudios
de Computación e Informática



Ing. Jhony R. Medianero Sobrino
Docente Responsable

