

## 1. Datos Generales de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura:</b>	Psicología del Comportamiento Humano
<b>Clave de la asignatura:</b>	AVC-1227
<b>SATCA<sup>1</sup>:</b>	2-2-4
<b>Carrera:</b>	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura

Esta asignatura aporta al perfil del Ingeniero en Animación Digital y Efectos Visuales las habilidades necesarias para el diseño de personajes, aplicando modelos psicológicos para recrear el comportamiento humano en entornos de animación digital.

Así mismo facilita la identificación y proyección del comportamiento humano, así como su percepción visual. Dando las herramientas necesarias para generar diferentes tipos de personajes aplicando el uso adecuado de formas y colores, según distintos los requerimientos de las producciones animadas.

Este conocimiento será puesto en práctica en materias como Modelado 3D, Fundamentos de Animación, Animación Avanzada, entre otras.

### Intención didáctica

En el tema uno se exponen los conceptos relacionados con la personalidad y carácter, así como las diferentes topologías; con el objetivo de identificar los elementos que permiten el desarrollo de un perfil psicológico para personajes de animación.

En el tema dos se busca que el estudiante comprenda la teoría del color y su aplicación a escenas de proyectos audiovisuales.

El propósito del tema tres es que el alumno comprenda el procesamiento de información a través de la percepción visual (el impacto del mensaje).

El tema cuatro el alumno debe aplicar el contenido de la asignatura para el estudio y desarrollo de un personaje considerando todas las características psicológicas trabajadas en la materia.

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

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

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Diseño e Innovación Curricular para el Desarrollo y Formación de Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Desarrollo de Programas en Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán y Superior de Chapala.</p>	<p>Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Aguascalientes, Bahía de Banderas, Colima, Cd. Guzmán, La Laguna, La Paz, León, Pachuca, Puebla, San Luis Potosí, Villahermosa, Zacatepec, Superior de Chapala, Estudios Superiores de Ecatepec, Superior de Zapotlanejo y KAXAN Media Group.</p>	<p>Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.</p>
<p>Tecnológico Nacional de México, del 5 al 8 de diciembre de 2017.</p>	<p>Representantes de los Institutos Tecnológicos de: Estudios Superiores de Chimalhuacán, Superior de Coahuila de Zaragoza, Estudios Superiores de Jocotitlán, y Superior de José Mario Molina Pasquel y Enríquez campus Chapala.</p>	<p>Reunión Nacional de Seguimiento Curricular de los Programas Educativos de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales, Ingeniería en Sistemas Automotrices y Licenciatura en Turismo.</p>

**4. Competencia(s) a desarrollar**

<b>Competencia(s) específica(s) de la asignatura</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica modelos psicológicos de personalidad, color y forma para el diseño de personajes para producciones animadas.</li> </ul>

**5. Competencias previas**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ninguna</li> </ul>
---

**6. Temario**

<b>No.</b>	<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>
1	Perfiles psicológicos	1.1 Emoción <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1.1 Diferencia entre sentimientos y emociones</li> <li>1.1.2 Reconocimiento y manejo de emociones</li> </ul> 1.2 Definición de personalidad <ul style="list-style-type: none"> <li>1.2.1 Factores de la personalidad</li> <li>1.2.2 Trastornos de la personalidad</li> </ul> 1.3 Tipología y Personalidad <ul style="list-style-type: none"> <li>1.3.1 Tipologías Humanas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.3.1.1 Tipologías somáticas</li> <li>1.3.1.2 Tipologías somato-psíquicas</li> <li>1.3.1.3 Tipologías psíquicas</li> </ul> </li> </ul> 1.4 Temperamento y Carácter <ul style="list-style-type: none"> <li>1.4.1 Caracterología</li> <li>1.4.2 Conducta humana                             <ul style="list-style-type: none"> <li>1.4.2.1 Factores que intervienen en la conducta                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• Factores biológicos</li> <li>• Factores ambientales y de socialización</li> </ul> </li> <li>1.4.2.2 La motivación de la conducta</li> </ul> </li> </ul>
2	Fundamentos psicológicos del color y la forma	2.1 Teoría del color <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 Colores cálidos y fríos</li> <li>2.1.2 Saturación, valor y neutralización</li> <li>2.1.3 Armonías del color                             <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.3.1 Complementarios</li> <li>2.1.3.2 Análogos</li> <li>2.1.3.3 Tríada</li> <li>2.1.3.4 Complementario Dividido</li> <li>2.1.3.5 Tetrádico</li> </ul> </li> </ul>

		2.1.3.6 Monocromático 2.2 El color y sus significados 2.2.1 Semiótica del color 2.2.2 Simbología de los colores 2.2.3 La influencia del color en escenas de producciones audiovisuales 2.3 El color y percepción en la Gestalt (representación de la forma)
3	Comunicación	3.1 Comunicación interpersonal 3.1.1 Emisor y destinatario 3.1.2 Mensajes y canales 3.1.3 Mensaje e impacto 3.2 Componentes del significado ambiental 3.2.1 Determinación cultural de la percepción (Vigotsky) 3.3 Comunicación no verbal 3.3.1 La percepción visual como procesamiento de la información 3.3.2 Corporal 3.3.3 Visual 3.4 Interpretación de los mensajes 3.4.1 Diferencias culturales 3.5 Percepción
4	Psicología en el desarrollo de personajes	4.1 Desarrollo de personajes con un perfil psicológico 4.1.1 Creación de perfiles psicológicos 4.1.2 Definición del problema (backstory) 4.1.3 Caracterología de los personajes

**7. Actividades de aprendizaje de los temas**

<b>Tema 1. Perfiles psicológicos</b>	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende los factores que influyen en el desarrollo de perfiles psicológicos (tipologías, personalidad, carácter, temperamento, etc.).</li> </ul> Genéricas: <ul style="list-style-type: none"> <li>Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>Habilidades de gestión de información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Generar un cuadro comparativo de los trastornos de personalidad.</li> <li>Generar bocetos de personajes a partir de la tipología de las personas.</li> <li>Desarrollar un reporte de lecturas previas, sobre las características existentes en los perfiles psicológicos.</li> </ul>

<p>(habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Habilidades interpersonales</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> <li>• Capacidad de aprender</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma</li> </ul>	
<p><b>Tema 2. Fundamentos psicológicos del color y la forma</b></p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta el significado y la influencia de los colores, así como la representación de las formas.</li> </ul> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Habilidades interpersonales</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> <li>• Capacidad de aprender</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza un círculo cromático identificando los puntos importantes en la teoría del color.</li> <li>• Analiza escenas específicas de producciones audiovisuales, enfocándose en la influencia del color en las escenas.</li> </ul>
<p><b>Tema 3. Comunicación</b></p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce la implicación del impacto del mensaje en el proceso de comunicación de un proyecto de entretenimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza las distintas interpretaciones de un anuncio publicitario y una película animada, plasmando sus conclusiones en un reporte escrito.</li> </ul>

<p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Habilidades interpersonales</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> <li>• Capacidad de aprender</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera un debate analizando las distintas interpretaciones de un mismo mensaje para distintos públicos.</li> </ul>
<p><b>Tema 4. Psicología en el desarrollo de personajes</b></p>	
<p>Competencias</p>	<p>Actividades de aprendizaje</p>
<p>Específica(s):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica los conceptos abordados en la materia para crear un bosquejo inicial de un personaje.</li> </ul> <p>Genéricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de análisis y síntesis</li> <li>• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)</li> <li>• Comunicación oral y escrita</li> <li>• Solución de problemas</li> <li>• Toma de decisiones</li> <li>• Capacidad crítica y autocrítica</li> <li>• Habilidades interpersonales</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Habilidades de investigación</li> <li>• Capacidad de aprender</li> <li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera un reporte escrito con una lista de características de: un perfil psicológico, caracterología y tipología, así como un backstory de un personaje ya existente.</li> <li>• Genera un reporte escrito con una lista de características de: un perfil psicológico, caracterología y tipología, así como un backstory de un personaje creado por el alumno.</li> <li>• Genera bocetos del personaje y analiza cómo influyen las características físicas y psicológicas en su diseño.</li> </ul>

## 8. Práctica(s)

- Analiza e identifica características psicológicas y físicas de personajes existentes
- Bocetea un personaje teniendo en cuenta la influencia de las características físicas y psicológicas que influyen en su percepción.
- Genera un cuadro comparativo para identificar las diferencias entre distintos perfiles psicológicos.

## 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.

## 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
- Nomenclatura
- Puntualidad
- Presentación
- Mapas conceptuales
- Mapas mentales
- Resúmenes
- Investigaciones usando diversas fuentes de investigación
- Exposiciones
- Trabajo en equipo
- Análisis y redacción de textos
- Cuadros sinópticos
- Diagramas de flujo
- Ortografía y redacción
- Contenido
- Apuntes en clase
- Exámenes teóricos
- Exámenes prácticos
- Debates
- Participación en las sesiones grupales
- Uso de las tecnologías de la información
- Información bibliográfica
- Creatividad

### 11. Fuentes de información

- Judi James (2010). *La biblia del lenguaje corporal: guía práctica para interpretar los gestos y las expresiones de las personas*. Barcelona. Editorial Paidós Iberica
- Paul Ekman (2015). *El rostro de las emociones: como leer las emociones faciales para mejorar sus relaciones*. RBA Libros.
- Mark Simon (2011). *Facil expressions: a visual reference for artists*. Watson-Guptill.
- Patti Bellantoni (2005). *If it's purple someone's gonna die*. Focal Press.
- Carlson, N. R. (1996). *Fundamentos de Psicología Fisiológica*. (3ª ed.). México: Pearson.
- Chevalier, J. (1999). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder
- Frager, R. y Fadiman, J. (2005). *Teorías de la Personalidad*. (2ª ed.). México: Alfaomega



- Heller, E. (2012). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.