

## 1.- DATOS DE LA ASIGNATURA

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

## 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 animaciones apegadas a la realidad. Asimismo, la asignatura de Psicología del comportamiento humano aporta al egresado, la capacidad de adaptación, desarrollo y aplicación de recursos tecnológicos para reforzar la producción de animación, en un contexto global, multidisciplinario y sustentable.

De igual manera, propicia las siguientes habilidades a los estudiantes de la ingeniería en animación digital y efectos visuales: implementa técnicas y procesos de producción de actualidad en la industria de la animación y los efectos visuales; interpreta la estructura narrativa de proyectos de animación y efectos visuales que sean aplicados en la industria; aplica modelos psicológicos para recrear el comportamiento de personajes en entornos de animación digital.

Además, la asignatura facilita la identificación y la proyección del comportamiento de los seres humanos; así como su percepción visual para lograr animaciones digitales adecuadas a las necesidades de la industria; es por ello que se dan las herramientas necesarias para diseñar diferentes tipos de personajes, el uso adecuado de las formas y los colores, tomando en cuenta un enfoque emprendedor y creativo.

### **Intención didáctica.**

La asignatura de Psicología del comportamiento humano ha de impartirse de manera sistémica a través de cuatro temas, ya que se busca adentrar a los estudiantes en los conceptos propios de la psicología aplicada al comportamiento de los seres humanos, a razón de emplear el conocimiento en la creación y el diseño de animaciones.

En el tema uno se considera pertinente la identificación inmediata de los estudiantes a la presente asignatura, ya que en él se expondrán conceptos relacionados con la personalidad, sus características, así como las diferentes tipologías existentes con el objetivo de antropomorfizar sus diseños y otorgarles elementos que propicien la identificación inmediata de los usuarios con la animación.

---

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

En el tema dos se busca instruir a los estudiantes en contenidos significativos para el diseño, como son la sensación, la percepción, las emociones y todo lo relacionado con la comunicación interpersonal; en el tema tres se toma en cuenta el matiz de los colores y su adecuada aplicación en las animaciones y diseños.

En el tema cuatro, el docente debe propiciar que el estudiante aplique el contenido de la asignatura, para que, de manera interdisciplinaria, ponga al servicio de su profesión, los mínimos requerimientos necesarios en psicología, para la entrega de un producto de calidad, que logre posicionarse de manera significativa en un mercado caracterizado por la innovación continua y la calidad manifiesta de las obras.

### 3.- COMPETENCIAS A DESARROLLAR

<b>Competencias específicas:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Aplica los elementos conceptuales de la psicología para la realización de animaciones de calidad que provoquen impacto.</li></ul>	<b>Competencias genéricas:</b>  <u>Competencias instrumentales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad de análisis y síntesis.</li><li>• Capacidad de organizar y planificar.</li><li>• Comunicación oral y escrita en su propia lengua.</li><li>• Habilidades básicas de manejo de la computadora.</li><li>• Habilidades de gestión de información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas).</li><li>• Solución de problemas.</li><li>• Toma de decisiones.</li></ul> <u>Competencias interpersonales</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad crítica y autocrítica.</li><li>• Trabajo en equipo.</li><li>• Habilidades interpersonales.</li></ul> <u>Competencias sistémicas</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.</li><li>• Habilidades de investigación.</li><li>• Capacidad de aprender.</li><li>• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).</li><li>• Habilidad para trabajar en forma autónoma.</li><li>• Búsqueda del logro.</li></ul>
--	--

#### 4.- HISTORIA DEL PROGRAMA

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Evento
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 23 al 26 de abril de 2012.	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, Superior de Zapotlanejo, Estudios Superiores de Ecatepec y KAXAN Media Group.	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.
Desarrollo de Programas de Competencias Profesionales por los Institutos Tecnológicos del 27 de abril al 6 de agosto de 2012.	Academias de la Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales de los Institutos Tecnológicos de: Cd. Guzmán, Superior de Chapala	Elaboración del programa de estudio propuesto en la Reunión Nacional de Diseño Curricular de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.
Instituto Tecnológico Superior de Chapala, del 7 al 10 de agosto de 2012.	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, Superior de Zapotlanejo, Estudios Superiores de Ecatepec y KAXAN Media Group.	Reunión Nacional de Consolidación de los Programas en Competencias Profesionales de la Carrera de Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales.

## 5.- COMPETENCIAS PREVIAS

- Ninguna.

## 6.- TEMARIO

	Temas	Subtemas
1.	Principios de la personalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>1.1. Definición de personalidad<ul style="list-style-type: none"><li>1.1.1. Factores de la personalidad</li><li>1.1.2. Trastornos de la personalidad</li></ul></li><li>1.2. Tipología y Personalidad<ul style="list-style-type: none"><li>1.2.1. Concepto de Tipo</li><li>1.2.2. Tipologías Humanas<ul style="list-style-type: none"><li>1.2.2.1. Tipologías somáticas</li><li>1.2.2.2. Tipologías somato-psíquicas</li><li>1.2.2.3. Tipologías psíquicas</li></ul></li></ul></li><li>1.3. Temperamento y Carácter<ul style="list-style-type: none"><li>1.3.1. Conducta humana<ul style="list-style-type: none"><li>1.3.1.1. Factores que intervienen en la conducta<ul style="list-style-type: none"><li>1.3.1.1.1. Factores biológicos</li><li>1.3.1.1.2. Factores ambientales y de socialización</li></ul></li><li>1.3.1.2. La motivación de la conducta</li></ul></li></ul></li><li>1.4. Creación de perfiles psicológicos<ul style="list-style-type: none"><li>1.4.1. Definición del problema (situación de la historia)</li><li>1.4.2. Caracterología de los personajes</li></ul></li></ul>
2.	Comunicación Psicológica	<ul style="list-style-type: none"><li>2.1. Sensación<ul style="list-style-type: none"><li>2.1.1. Sensación: recibir mensajes del mundo</li><li>2.1.2. Visión: sentir la luz</li><li>2.1.3. Audición: sentir las ondas sonoras</li><li>2.1.4. Sentidos corporales: el cuerpo, su postura y su mensaje</li></ul></li></ul>

		<p>2.2. Percepción</p> <p>2.2.1. Interpretación de los mensajes sensoriales</p> <p>2.2.2. Componentes del significado ambiental</p> <p>2.2.3. Determinación cultural de la percepción (Vigotsky)</p> <p>2.3. Emoción</p> <p>2.3.1. Diferencia entre sentimientos y emociones</p> <p>2.3.2. Categorías básicas de las emociones</p> <p>2.3.3. Reconocimiento y manejo de emociones</p> <p>2.3.4. Componentes conductuales y fisiológicos de la emoción</p> <p>2.4. Comunicación interpersonal</p> <p>2.4.1. Emisor y destinatario</p> <p>2.4.2. Mensajes y canales</p> <p>2.4.3. Comunicación no verbal</p> <p>2.4.3.1. Tipos de señales no verbales</p> <p>2.4.3.2. Diferencias culturales</p>
3.	Psicología del color y la forma	<p>3.1. El mundo del color</p> <p>3.1.1. Colores fundamentales</p> <p>3.1.2. Clasificación de los colores</p> <p>3.1.3. Contrastes: la interacción con el color</p> <p>3.2. El color y sus significados</p> <p>3.2.1. La significación del color: semiótica y teoría del color</p> <p>3.2.2. Colores y personalidad</p> <p>3.2.3. Simbología de los colores</p> <p>3.2.4. La influencia del color en nuestras vidas</p> <p>3.3. El color en la Gestalt (Forma)</p>

		3.4. Teoría del gradiente 3.5. Representación de la forma
4.	Psicología en la animación digital y en los efectos visuales	4.1. Estudio de la relación ser humano – entorno 4.1.1. Antecedentes de la Psicología Ambiental 4.1.2. La percepción visual como procesamiento de la información 4.1.3. El significado del medio ambiente sonoro 4.1.3.1. La contaminación acústica 4.2. Psicología y Semiótica 4.3. Diseño y composición 4.4. Creatividad 4.4.1. Ideación y creación 4.4.2. Función y esquema creativo

## **7.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS**

El docente debe:

Ser conocedor de la disciplina que está bajo su responsabilidad, conocer su origen y desarrollo para considerar este conocimiento al abordar los temas. Desarrollar la capacidad para coordinar y trabajar en equipo; orientar el trabajo del estudiante y potenciar en él la autonomía y el trabajo cooperativo. Mostrar flexibilidad en el seguimiento del proceso formativo y propiciar la interacción entre los estudiantes. Para lo cual se sugiere:

- Propiciar actividades de metacognición. Ante la ejecución de una actividad, señalar o identificar el tipo de proceso intelectual que se realizó: una identificación de patrones, un análisis, una síntesis. Al principio lo realizará el docente, luego será el estudiante quien lo identifique.
- Propiciar actividades de búsqueda, selección y análisis de información en distintas fuentes.
- Fomentar actividades grupales que propicien la comunicación, el intercambio argumentado de ideas, la reflexión, la integración y la colaboración de y entre los estudiantes.
- Relacionar los contenidos de esta asignatura con las demás del plan de estudios a las que ésta da soporte para desarrollar una visión interdisciplinaria en el estudiante.
- Propiciar el desarrollo de capacidades intelectuales relacionadas con la lectura, la escritura y la expresión oral.
- Propiciar el desarrollo de actividades intelectuales de inducción-deducción y análisis-síntesis, que encaminen hacia la investigación.
- Desarrollar actividades de aprendizaje que propicien la aplicación de los conceptos, modelos y metodologías que se van aprendiendo en el desarrollo de la asignatura.
- Proponer problemas que permitan al estudiante la integración de contenidos de la asignatura y entre distintas asignaturas, para su análisis y solución.
- Cuando los temas lo requieran, utilizar medios audiovisuales para una mejor comprensión del estudiante.
- Propiciar el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la asignatura, así como la adquisición de información para la entrega de productos de calidad.



## 8.- SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

La evaluación debe ser continua y formativa por lo que se debe considerar el desempeño en cada una de las actividades de aprendizaje, haciendo especial énfasis en:

- Reportes escritos de las lecturas hechas durante el período evaluativo, así como la redacción de las conclusiones personales que generen la lectura.
- Información obtenida durante las investigaciones solicitadas, plasmada en documentos escritos, así como las conclusiones personales.
- Exámenes escritos para comprobar el manejo de aspectos teóricos y declarativos.
- Participación en las sesiones grupales.
- Presentación de proyectos de integración del contenido, así como la calidad de cada uno de ellos.
- Evaluación colaborativa entre el docente y los estudiantes.

## 9.- TEMAS DE APRENDIZAJE

### Tema 1: Principios de la personalidad

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Diferencia los tipos de personalidad, el temperamento y el carácter, para adaptarlos a los requerimientos de una animación que propicie la creación de personajes próximos a la realidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar el concepto de personalidad y desarrollar un cuadro comparativo sobre los diferentes autores y sus propuestas.</li><li>• Buscar imágenes (collage) sobre la tipología de las personas y generar un escrito con las conclusiones observadas a partir de la teoría analizada.</li><li>• Desarrollar un reporte de lecturas previas, sobre las características existentes en los perfiles psicológicos.</li><li>• Elaborar un cuento-historia (narrativa) haciendo énfasis en el comportamiento de los personajes, así como sus rasgos de personalidad y el ambiente que rodea la situación.</li></ul>

### Tema 2: Comunicación psicológica

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Reconoce el proceso de comunicación en su enfoque sensorial y perceptual para diseñar situaciones expresivas en animación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Investigar sobre los conceptos de sensación, percepción, emoción y sentimientos; generar un comentario personal sobre lo investigado y establecer una mesa de diálogo.</li><li>• Realizar un collage de imágenes en la</li></ul>

	<p>que se presenten diferentes gestos, y conceptualizarlos con las categorías de las emociones, compartirlas con el grupo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar una película animada para describir los elementos sensoriales y perceptuales y generar un comentario personal de lo que se percibió.</li> <li>• Identificar por equipos los elementos relacionados al proceso de comunicación, describiendo con ejemplos (imágenes, palabras claves, etc.) cada uno de sus elementos y presentarlo a sus compañeros.</li> <li>• Desarrollar un roll playing sin palabras y expresar ideas (se sugiere el juego: "Adivínalo con señas y gestos) y plasmar por escritos qué percibieron durante la dinámica, cómo se sintieron y a qué complicaciones se enfrentaron.</li> </ul>
--	---

### Tema 3: Psicología del color y la forma

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Interpreta el significado y la influencia de los colores, así como la representación de las formas, para desarrollar animaciones apegadas a un entorno real.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar sobre el color y su significado, redactar un resumen y compartir en plenaria las conclusiones.</li> <li>• Elaborar un reporte de lectura sobre un capítulo del libro de Psicología del Color de E. Heller y realizar una mesa de diálogo para discutir la lectura.</li> <li>• Dibujar diferentes bosquejos de objetos, añadiéndoles características tipológicas de la personalidad (ejemplo: una escoba = delgada, con el palo beige y las cerdas amarillas).</li> <li>• Realizar por equipos, una presentación sobre un tema abierto en donde le den prioridad al manejo de los colores, las figuras, las formas y que busquen impactar en sus compañeros el mensaje que quieren transmitir.</li> </ul>

#### **Tema 4: Psicología en la animación digital y en los efectos visuales**

<i>Competencia específica a desarrollar</i>	<i>Actividades de Aprendizaje</i>
Aplica los elementos establecidos en la psicología ambiental para crear un diseño con una composición creativa, a través de un bosquejo inicial reflejado en una animación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Generar un debate a partir de la pregunta ¿Cómo influye tu entorno familiar, escolar, social, económico, afectivo, entre otros, en tu conducta y estado de ánimo?</li><li>• Identificar los elementos que distinguen y convergen la psicología con la semiótica, elaborando un cuadro comparativo y compartirlo con sus compañeros.</li><li>• Investigar qué criterios antropomórficos se requieren para ser aplicados a la animación, redactar un reporte por escrito y debatir sobre las conclusiones.</li><li>• Por equipos consolidar el guión, incluyendo la recreación de un ambiente que concuerde con la conducta de los personajes, incorporando los conocimientos ya adquiridos de los temas anteriores (personalidad, comunicación, sensación, percepción, emoción, colores y formas).</li><li>• Con el guión, por equipos, entregar un proyecto final que incluyan los conocimientos adquiridos en el transcurso de la asignatura y presentarlo a sus compañeros.</li></ul>

## 10.- FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Aragonés, J. y Amérigo, M. (2002.). *Psicología ambiental*. Madrid: Pirámide.
2. Carlson, N. R. (1996). *Fundamentos de Psicología Fisiológica*. (3ª ed.). México: Pearson
3. Chevalier, J. (1999). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder
4. Frager, R. y Fadiman, J. (2005). *Teorías de la Personalidad*. (2ª ed.). México: Alfaomega
5. Heller, E. (2012). *Psicología del Color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
6. Hellriegel, D. y Slocum, J. W. (2004). *Comportamiento Organizacional*. (10ª ed.). México: Thomson
7. Jiménez, F. y Aragonés, J. (1986). *Introducción a la Psicología Ambiental*. Madrid: Alianza Editorial
8. Mateos, M., y De la Gangara J. J. (2001). *Temperamento, Carácter, Personalidad: Guía práctica de corrección y evaluación del TCI*. Madrid: SCM.

## 11.- PRÁCTICAS PROPUESTAS

- Utilizar un simulador por computadora para visualizar la respuesta esperada.
- Práctica uno:
  - Nombre: El viaje comienza
  - Descripción:
    - Realizar un prototipo de guión en donde se establezcan de manera clara:
      - Nombre de la historia
      - Ambiente donde se desarrollará (contextualización)
      - Redacción de una pequeña sinopsis
      - Personajes que se requieren con una descripción (perfil) de cada uno de ellos
  - Elementos a considerar
    - La práctica se realizará por equipos
    - Debe ser original
    - Deberá ser entregada en Word en una carpeta beige
      - Letra Arial 12
      - Párrafos justificados a 1.5 de interlineado
      - Sin errores ortográficos
    - Se generará una presentación visual en donde plasmen su bosquejo
      - Imágenes
      - Sin errores ortográficos
      - Agradable a la vista
  - Criterios de evaluación
    - Evaluación del docente
    - Evaluación de los compañeros
    - Autoevaluación
- Práctica dos:
  - Nombre: Qué quiero transmitir

- Descripción:
  - Retomando el bosquejo del guión del tema pasado, crear los diálogos que se establecerán entre los personajes, así como la narrativa que ambientará la situación de la historia, con el fin de comunicar a sus compañeros, el mensaje que se quiere transmitir
- Elementos a considerar
  - La práctica se realizara con los mismos equipos del tema anterior
  - Deberá ser entregada en Word en una carpeta beige
    - Letra Arial 12
    - Párrafos justificados a 1.5 de interlineado
    - Sin errores ortográficos
  - Se generará una presentación visual en donde plasmen la sinopsis de lo que han elaborado
    - Imágenes
    - Sin errores ortográficos
  - Agradable a la vista
- Criterios de evaluación
  - Evaluación del docente
  - Evaluación de los compañeros
  - Autoevaluación
- Práctica tres:
  - Nombre: Formas y colores que impactan
  - Descripción:
    - Realizar por equipos, una presentación sobre un tema abierto en donde le den prioridad al manejo de los colores, las figuras, las formas y que busquen impactar en sus compañeros el mensaje que quieren transmitir
  - Elementos a considerar
    - El trabajo se realizará por equipos
    - Uso adecuado de los colores (significados del color)
    - Uso adecuado de las formas, imágenes, figuras que complementen de manera armónica el mensaje que se desea transmitir
    - Se entregara una evidencia al docente en digital de la presentación realizada.
  - Criterios de evaluación
    - Evaluación del docente
    - Evaluación de los compañeros
    - Autoevaluación
- Práctica cuatro:
  - Nombre: Ambientar mi historia (Proyecto integrador)
  - Descripción:
    - Con el guión que se ha venido trabajando por equipos en los temas anteriores consolidar el guión, incluyendo la recreación de

un ambiente que concuerde con la conducta de los personajes, incorporando al guión, los conocimientos ya adquiridos en los parciales pasados (personalidad, comunicación, sensación, percepción, emoción, colores y formas)

- Con el guión que se tiene, entregar un proyecto final que incluyan los conocimientos adquiridos en el transcurso de la asignatura y presentarlo a sus compañeros

- Elementos a considerar

- Evidencia del trabajo digital al docente, en donde se muestre el producto, y los créditos de aquellos que lo realizaron, junto con las funciones que les tocó realizar.

- Criterios de evaluación

- Evaluación del docente
- Evaluación de los compañeros
- Autoevaluación