

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Diseño y Creación de personajes
UNIDAD 1: El dibujo de personajes	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Dando Vida a tus Personajes: Práctica de Dibujo en la Animación	
Objetivos: Identificar los conceptos básicos del dibujo de la figura humana	
TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS: La creación de personajes es fundamental en la animación, ya que los personajes son la base de cualquier historia animada y transmiten emociones y personalidad a través de su diseño. Dominar esta habilidad es esencial para crear animaciones atractivas y memorables.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR: Identificar los conceptos básicos del dibujo de la figura humana para el desarrollo de habilidades en el diseño y dibujo de personajes para animación, centrándose en la expresión, la anatomía y la personalidad de los mismos.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p> <p>Destrezas motoras: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>@universitariodeformacion</p> <p>Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de</p>	



coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación se centrará en la capacidad del estudiante para expresar personalidad, emociones y movimiento en los personajes dibujados. Se valorará la correcta aplicación de los principios de diseño de personajes, el uso de líneas dinámicas y la coherencia en las proporciones y gestos del personaje.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar referencias de personajes animados, explorar la anatomía básica aplicada al dibujo, y practicar bocetos rápidos para capturar movimiento y expresiones. Además, deberá familiarizarse con técnicas de dibujo específicas para animación.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción al Diseño de Personajes:** Explicar la importancia del diseño de personajes en la animación y mostrar ejemplos de personajes icónicos de la animación 2D.
- **Exploración de la Personalidad:** Realizar ejercicios de diseño que ayuden a los estudiantes a definir la personalidad de sus personajes, considerando aspectos como la edad, el género, el estilo y las emociones que desean transmitir.
- **Dibujo de Personajes:** Guiar a los estudiantes en la creación de bocetos y diseños finales de sus personajes, prestando atención a la expresión facial, la postura y los detalles que los hacen únicos.
- **Animación Básica:** Introducir a los estudiantes en los principios básicos de la animación, como la anticipación, la sobrepasada y la acción secundaria, para que puedan dar vida a sus personajes a través de pequeñas secuencias animadas.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos

complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

Al finalizar esta práctica, los estudiantes habrán adquirido habilidades sólidas en el diseño y dibujo de personajes para animación, lo que les permitirá crear personajes memorables y expresivos en sus proyectos animados. Se espera que hayan desarrollado su creatividad y capacidad para transmitir emociones a través de sus creaciones.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda a los estudiantes practicar regularmente el diseño de personajes, experimentar con diferentes estilos y técnicas de dibujo, y estudiar la obra de artistas y animadores reconocidos para inspirarse y seguir mejorando en su arte. Se les anima a explorar la animación de manera continua, aplicando los principios aprendidos en nuevas creaciones y proyectos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Diseño y Creación de personajes
UNIDAD 2: La narrativa en el Dibujo	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Dominando la Narrativa en el Dibujo para Animación	
Objetivos: Identificar las características de los personajes a partir de los roles de cada uno en la historia.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La narrativa en el dibujo para animación es esencial para contar historias de manera efectiva y cautivar al espectador. La combinación de elementos visuales y narrativos en el dibujo permite transmitir emociones, crear atmósferas y dar coherencia a la trama.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Identificar las características de los personajes y sus roles en la historia, los estudiantes desarrollen habilidades en la creación de dibujos que cuenten historias de forma clara, emocionante y visualmente impactante en el contexto de la animación 2D.</p>	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.</p>	

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación considerará el uso eficaz de diferentes tipos de planos y progresiones en una animación. Se analizará la capacidad del estudiante para variar los encuadres y perspectivas, asegurando una transición fluida y dinámica entre escenas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar los diferentes tipos de planos cinematográficos y cómo se aplican a la animación. Además, deberá analizar referencias que muestren progresiones narrativas fluidas y practicar bocetos que incorporen cambios de plano.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción a la Narrativa en la Animación:** Explicar la importancia de la narrativa en el dibujo para animación y mostrar ejemplos de animaciones que destacan por su narrativa visual.
- **Desarrollo de la Historia:** Guiar a los estudiantes en la creación de una historia corta que deseen animar, enfatizando la estructura narrativa, los personajes y los momentos clave.
- **Storyboarding:** Enseñar a los estudiantes a plasmar su historia en forma de storyboard, utilizando viñetas para representar la secuencia de eventos y las emociones de los personajes.
- **Dibujo Narrativo:** Ayudar a los estudiantes a transformar su storyboard en dibujos detallados que transmitan la esencia de la historia, prestando atención a la composición, la expresión facial y la fluidez de la narrativa visual.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

Al finalizar esta práctica, los estudiantes habrán adquirido habilidades sólidas en la creación de dibujos que cuentan historias de manera efectiva en el contexto de la animación 2D. Se espera que hayan desarrollado su capacidad para transmitir emociones, crear atmósferas y conectar con el espectador a través de sus creaciones visuales.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda a los estudiantes experimentar con diferentes estilos y técnicas de dibujo para enriquecer su narrativa visual, y estudiar la obra de animadores y cineastas reconocidos para inspirarse y seguir mejorando en el arte de contar historias a través del dibujo. Además, se les anima a explorar la animación 2D desde una perspectiva narrativa, aplicando los principios aprendidos en creaciones animadas.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Diseño y Creación de personajes
--	---

UNIDAD 3: Planos y Progresiones

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Aplicando planos y progresiones en la animación

Objetivos: Identificar los planos y progresiones que debe de tener un personaje y su puesta en escena

TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas

1. FUNDAMENTOS:

Los planos y progresiones en la animación ayudan a crear narrativas visuales dinámicas y atractivas. La elección de planos y la progresión de las escenas influyen en la narrativa, el ritmo y la emoción de la animación.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Identificar los planos y progresiones que debe tener un personaje y su puesta en escena, aplicando habilidades en la composición de escenas en la animación 2D para enriquecer la narrativa visual y mejorar la calidad estética de sus proyectos animados.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:



Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación considerará el uso eficaz de diferentes tipos de planos y progresiones en una animación. Se analizará la capacidad del estudiante para variar los encuadres y perspectivas, asegurando una transición fluida y dinámica entre escenas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar los diferentes tipos de planos cinematográficos y cómo se aplican a la animación. Además, deberá analizar referencias que muestren progresiones narrativas fluidas y practicar bocetos que incorporen cambios de plano.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción a los Planos en la Animación:** Explicar la importancia de los planos en la animación y mostrar ejemplos de diferentes tipos de planos utilizados en la cinematografía.
- **Exploración de Progresiones:** Guiar a los estudiantes en la comprensión de la progresión de escenas en la animación, destacando la importancia del ritmo visual y la transición entre planos.
- **Práctica de Storyboarding:** Invitar a los estudiantes a crear storyboards que incluyan una variedad de planos y progresiones para una secuencia animada corta, enfatizando la narrativa visual y el flujo de la historia.
- **Animación de la Secuencia:** Ayudar a los estudiantes a animar la secuencia basada en su storyboard, prestando atención a la transición entre planos, la composición de la escena y el ritmo visual.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

Al finalizar esta práctica, los estudiantes habrán adquirido habilidades sólidas en la selección y uso de planos y progresiones en la animación 2D. Se espera que hayan desarrollado su capacidad para crear ritmo, emoción y coherencia visual en sus animaciones.

10. RECOMENDACIONES:

Los estudiantes deben practicar regularmente la creación de animaciones que utilicen una variedad de planos y progresiones, experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación para enriquecer su narrativa visual. Además, se les anima a explorar la animación 2D desde una perspectiva narrativa, aplicando los principios aprendidos en nuevos proyectos y creaciones animadas.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL
CON NIVEL EQUIVALENTE A
TECNOLOGÍA SUPERIOR

ASIGNATURA: Diseño y Creación
de personajes

UNIDAD 4: Transiciones y Sprites

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Fluidez y Detalle en Movimiento: Transiciones y Sprites en la Animación 2D

Objetivos: Identificar los tipos de transiciones.

TIEMPO DE DURACIÓN: 13 horas

1. FUNDAMENTOS:

Las transiciones y sprites en la animación 2D son elementos clave para crear movimientos fluidos y realistas en las animaciones. Las transiciones suaves y el uso adecuado de sprites permiten dar vida a los personajes y escenas de manera dinámica.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Desarrollar habilidades en la creación de transiciones suaves y el uso efectivo de sprites en la animación 2D para lograr movimientos realistas y dinámicos en sus proyectos animados.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:



Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Se evaluará la fluidez y precisión en las transiciones entre movimientos y la calidad del diseño de sprites. También se valorará la coherencia entre los cuadros y la creatividad en los detalles visuales que aportan dinamismo a la animación.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar referencias de animaciones en 2D para observar transiciones y diseño de sprites. También es necesario que practique la creación de cuadros intermedios (in-betweens) y que explore las herramientas digitales disponibles para este tipo de animación.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción a las Transiciones en la Animación:** Explicar la importancia de las transiciones suaves en la animación y mostrar ejemplos de animaciones con transiciones efectivas.
- **Creación de Sprites:** Guiar a los estudiantes en la creación de sprites detallados y expresivos para sus personajes y elementos animados.
- **Animación de Transiciones:** Enseñar a los estudiantes a aplicar transiciones suaves entre escenas, utilizando técnicas como fade in/out, crossfade y efectos de movimiento.
- **Uso de Sprites en la Animación:** Ayudar a los estudiantes a integrar los sprites en sus animaciones de manera coherente y creativa, prestando atención a la fluidez del movimiento y la coherencia visual.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas.

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES:

Los estudiantes habrán adquirido habilidades sólidas en la creación de transiciones suaves y el uso efectivo de sprites en la animación 2D, esto permitirá mejorar la calidad estética y la fluidez de movimiento en sus proyectos animados. Se espera que hayan desarrollado su capacidad para dar vida a sus personajes y escenas de manera dinámica.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda a los estudiantes experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación para enriquecer sus proyectos, se les anima a explorar nuevas herramientas y recursos para ampliar su creatividad y habilidades en la animación.