

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Storyboards y Animatic
UNIDAD 1: La composición	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creando composición en el Storyboard y Animatic	
Objetivos: Establecer diferencias entre los diferentes planos y movimientos de cámara para una correcta elaboración de historias	
TIEMPO DE DURACIÓN: 7 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La composición establece la estructura visual de la historia, define la narrativa y ayuda a planificar los movimientos y transiciones de la animación. Una composición efectiva en el storyboard y animatic garantiza una animación coherente y visualmente atractiva.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Establecer diferencias entre los planos y movimientos de cámara para planificar y visualizar de manera efectiva los proyectos de animación, mejorando la narrativa y la fluidez de la animación.</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>	

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 se basará en la habilidad del estudiante para crear un storyboard y animatic con una composición visual clara y coherente. Se analizará la disposición de los elementos visuales, el flujo narrativo entre los cuadros, y la transición entre las escenas para garantizar una narrativa visual efectiva.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá estudiar conceptos básicos de composición visual, analizar ejemplos de storyboards y animatics profesionales, y practicar la creación de bocetos que reflejen la continuidad narrativa. También deberá familiarizarse con software o herramientas digitales utilizadas en la creación de animatics.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción a la composición en el Storyboard:** Explicar la importancia de la composición visual en el storyboard y mostrar ejemplos de storyboards con una composición efectiva.
- **Desarrollo del Storyboard:** Guiar a los estudiantes en la creación de un storyboard que incluya una variedad de composiciones visuales para transmitir la narrativa de manera clara y emocionante.
- **Creación del Animatic:** Enseñar a los estudiantes a trasladar el storyboard a un animatic, incorporando elementos de tiempo, movimiento y sonido para visualizar la animación de forma dinámica.
- **Análisis y retroalimentación:** Revisar los trabajos de los estudiantes, analizar la composición visual en sus storyboards y animatics, y proporcionar retroalimentación constructiva para mejorar la narrativa visual y la fluidez de la secuencia.

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 composición visual en el storyboard y animatic, lo que les permitirá planificar y visualizar de manera efectiva sus proyectos de animación 2D. Se espera que hayan desarrollado su capacidad para estructurar narrativas visuales impactantes y mejorar la calidad estética de sus animaciones.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda a los estudiantes practicar regularmente y experimentar con diferentes estilos y técnicas de composición para enriquecer sus proyectos. Además, se les anima a explorar nuevas formas de contar historias visualmente y a seguir perfeccionando sus habilidades en la composición para lograr animaciones más creativas.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA: Storyboards y
Animatic

UNIDAD 2: El guión

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación escrita de una escena animada.

Objetivos: Identificar los elementos para la creación de guiones

TIEMPO DE DURACIÓN: 7 horas

1. FUNDAMENTOS:

El guión permite al equipo comprender claramente la visión del director. Las imágenes ayudan a transmitir ideas y detalles que las palabras solas no pueden expresar.

Durante la preproducción, el guión gráfico ayuda a visualizar los planos necesarios y su orden. Esto facilita la toma de decisiones antes de que comience el rodaje.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Representar visualmente la narrativa antes de la producción completa. Los animatics, por otro lado, agregan movimiento y tiempo a estas imágenes estáticas.

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 capacidad del estudiante para desarrollar una escena animada escrita con una narrativa estructurada, describiendo acciones, diálogos, y elementos visuales. La claridad en las descripciones y la alineación con los objetivos narrativos serán aspectos clave para la evaluación.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá revisar guiones animados y comprender la estructura de escenas en la animación. Deberá practicar la redacción descriptiva para acciones y diálogos, y estudiar cómo estas descripciones se traducen en elementos visuales y narrativos.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Especificación y Documentación de temáticas: Los estudiantes definen las temáticas que desean demostrar en su guion gráfico.
- Los estudiantes deben seleccionar las técnicas adecuadas para su guion gráfico.
- Guía Docente: Crear una guía que detalle los pasos para desarrollar un guion gráfico. Incluir ejemplos visuales y consejos prácticos.
- Seguimiento: A medida que los estudiantes avanzan en su guion gráfico, monitorear su progreso y ofrecer orientación.
- Evaluar la calidad, la coherencia y la creatividad.

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:

El guion gráfico y el animatic son herramientas poderosas para planificar y comunicar visualmente una historia. Los estudiantes deben practicar y perfeccionar sus habilidades para crear obras impactantes.

10. RECOMENDACIONES:

- Creatividad: Anima con pasión y experimenta. No temas probar cosas nuevas.
- Inspiración: Busca inspiración en animaciones clásicas y contemporáneas.
- Feedback: Comparte tus creaciones con otros para recibir retroalimentación constructiva.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA: Storyboards y
Animatic

UNIDAD 3: La edición

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Edición en Guiones Gráficos y Animatics

Objetivos: Identificar las técnicas edición

TIEMPO DE DURACIÓN: 7 horas

1. FUNDAMENTOS:

La edición permite ajustar la narrativa, el ritmo y la fluidez de la animación antes de la fase de producción. Una edición cuidadosa en el storyboard y animatic garantiza una animación coherente y efectiva.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Ajustar la secuencia de imágenes, la duración de los planos y la transición entre escenas para lograr una narrativa más efectiva.

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 la habilidad del estudiante para editar guiones gráficos y animatics, enfocándose en la fluidez narrativa, la claridad visual y la sincronización entre los cuadros y el sonido. También se valorará la creatividad en los ajustes realizados durante el proceso de edición.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

- El estudiante deberá familiarizarse con herramientas de edición gráfica y de animatics, analizar ejemplos de proyectos editados, y practicar técnicas de sincronización de audio y visuales. Es importante que comprenda cómo los cambios en la edición afectan la narrativa general.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Introducción a la Edición en el Storyboard:** Explicar la importancia de la edición en el storyboard y animatic y mostrar ejemplos de ediciones que mejoran la narrativa visual.
- **Revisión del Storyboard y Animatic:** Guiar a los estudiantes en la revisión de sus trabajos, identificando áreas de mejora en la narrativa, el ritmo y la coherencia visual.
- **Ajustes y Mejoras:** Ayudar a los estudiantes a realizar ajustes en el storyboard y animatic, como cambios en la secuencia de escenas, duración de planos y transiciones para mejorar la narrativa visual.
- **Presentación y Retroalimentación:** Revisar los trabajos editados de los estudiantes, analizar las mejoras realizadas y proporcionar retroalimentación para fortalecer sus habilidades de edición en la animación 2D.

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, se espera que los estudiantes hayan desarrollado su capacidad para ajustar y mejorar la calidad estética de sus animaciones antes de la producción. La edición es un paso crucial para dar vida a los guiones gráficos y animatics. Un buen montaje mejora la experiencia del espectador y comunica eficazmente la historia.

10. RECOMENDACIONES:

- Se recomienda practicar regularmente la edición en sus storyboard y animatics, experimentar con diferentes enfoques y técnicas de edición para enriquecer sus proyectos.
- Revisar el trabajo regularmente para detectar posibles mejoras.
- Compartir el animatic con otros para obtener comentarios objetivos.
- Probar diferentes enfoques de edición para encontrar el que mejor se adapte a tu narrativa

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: Storyboards y Animatic
UNIDAD 4: Técnicas de animación 2D	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Técnicas de movimiento y Animación 2D	
Objetivos: Identificar las técnicas animadas en 2D para la reconstrucción de la idea principal	
TIEMPO DE DURACIÓN: 7 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El storyboard es una secuencia visual que representa la estructura narrativa de una película, animación o proyecto multimedia. Se compone de viñetas o cuadros que muestran las escenas clave, la composición, la acción y la transición entre planos.</p> <p>El animatic es una versión preliminar de una animación, creada a partir del storyboard. Combina imágenes estáticas con audio (diálogo, música, efectos sonoros) para visualizar cómo se desarrollará la animación final.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Aplicar técnicas de animación 2D, explorando métodos avanzados para crear movimientos más complejos, expresivos y dinámicos en sus proyectos animados.</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:

- Se evaluará la capacidad del estudiante para aplicar técnicas de movimiento y animación 2D de manera fluida y creativa. La evaluación incluirá el uso adecuado de principios de animación como squash and stretch, timing, y anticipación para crear movimientos dinámicos y realistas.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

- El estudiante deberá estudiar los principios básicos de animación 2D, analizar ejemplos de animación profesional, y practicar bocetos de secuencias de movimiento. También se recomienda familiarizarse con programas de software especializados en animación 2D para la práctica técnica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Storyboard:

- Guión: Comienza con un guión o idea.
- Thumbnails: Crea bocetos rápidos para planificar la secuencia.
- Detalles: Desarrolla cada viñeta con más detalle.
- Revisión y Ajustes: Colabora con otros para mejorar el storyboard.

Animatic:

- Secuencia de Imágenes: Combina las viñetas del storyboard en una línea de tiempo.
- Añade Audio: Integra diálogos, música y efectos sonoros.
- Edición: Ajusta la duración y la sincronización.

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 ampliado su repertorio de técnicas de animación 2D, lo que les permitirá crear movimientos más complejos, expresivos y dinámicos en sus proyectos animados. Se espera que hayan desarrollado su habilidad para aplicar técnicas avanzadas con maestría y creatividad en sus animaciones.

10. RECOMENDACIONES:

Se recomienda a los estudiantes practicar regularmente las técnicas avanzadas de animación 2D, experimentar con diferentes estilos y enfoques para enriquecer sus proyectos, y estudiar la obra de animadores reconocidos para inspirarse y seguir mejorando en el arte de la animación. Además, se les anima a explorar nuevas técnicas y a desafiarse a sí mismos en la búsqueda de la excelencia en la animación 2D.