

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior	ASIGNATURA: Cine Animado
UNIDAD 1: Introducción al cine animado	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de corto animado	
Objetivos: Conocer sobre la historia del cine animado	
TIEMPO DE DURACIÓN: 5	
1. FUNDAMENTOS: Los conceptos básicos y principios fundamentales que dan vida a las animaciones. Se explora la historia y evolución del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas digitales actuales. Se estudian los elementos clave como el storyboard, la narrativa visual, la animación de personajes y objetos, y la importancia del timing y la sincronización en la animación. Además, se introduce el uso de software especializado y herramientas de animación para la creación de proyectos animados, proporcionando una base sólida para comprender y apreciar el mundo del cine animado.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: - Entender los Principios Fundamentales de la Animación como la anticipación, seguimiento, squash and stretch, entre otros, para lograr movimientos fluidos y creíbles en las animaciones. - Investigar y comprender la historia del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas y tendencias actuales, reconociendo su impacto cultural y su evolución en la industria del entretenimiento. - Dominar el uso de herramientas y software especializado en animación, como Adobe Animate, Blender o Toon Boom, para crear y editar animaciones de calidad profesional. - Aprender a planificar y desarrollar historias coherentes y emocionantes a través de técnicas de storyboard, script y narrativa visual, garantizando una comunicación efectiva de ideas y emociones en las animaciones. - Estimular la creatividad y el pensamiento artístico de los estudiantes, promoviendo la experimentación, innovación y expresión personal en la creación de proyectos animados, desde la concepción de la idea hasta su realización final.	
3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR: Habilidades de pensamiento: x 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: x @universitariodeformacion 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:

x

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 en esta práctica se basará en la capacidad del estudiante para desarrollar un corto animado completo, desde la preproducción hasta la animación final. El ejercicio práctico consistirá en crear un corto animado utilizando las técnicas aprendidas durante el curso, como la animación cuadro a cuadro, la utilización de software de animación digital y la creación de personajes y escenarios. La evaluación se centrará en la originalidad, la fluidez de la animación, la coherencia en la narrativa y la calidad técnica del corto animado.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe familiarizarse con los principios básicos de la animación, como la ley de la anticipación, la acción de seguimiento, el squash y stretch, entre otros. Se recomienda que el estudiante estudie ejemplos de cortos animados exitosos y practique con programas de animación como Toon Boom, Adobe Animate o Blender, para conocer las herramientas y técnicas que utilizará en su proyecto. Además, el estudiante debe practicar el diseño de personajes, el desarrollo de historias y la composición de escenas para tener una visión clara del corto animado que va a realizar.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Conceptualización y Diseño:**

Idea del Corto: Eligir una idea o historia simple para el corto animado. Puede ser un cuento corto, una situación cómica o cualquier escena.

Storyboard: Crear un storyboard o guión gráfico que detalle las escenas clave y la narrativa visual de tu corto.

- **Creación de Personajes y Escenarios:**

Diseño de Personajes: Diseñar los personajes principales y secundarios del corto, definiendo sus características físicas y personalidades.

Escenarios: Diseñar los escenarios o fondos donde se desarrollará la acción del corto, considerando la composición y la perspectiva.

- **Animación:**

Animación Básica: Comenzar animando las escenas principales del corto, aplicando los principios básicos de la animación como el squash and stretch, anticipación, seguimiento y overlapping action.

Interpolación: Utiliza técnicas de interpolación para crear movimientos fluidos y naturales en tus personajes y objetos.

- **Sonido y Música:**

Efectos de Sonido: Añadir los efectos de sonido para complementar las acciones y movimientos del corto.

Música: Incorporar música de fondo que se adapte al tono y ambiente del corto, si lo considera necesario.

- **Edición y Postproducción:**
- **Revisión y Ajustes:** Revisa el corto animado, realizando ajustes en la animación, sonido y música según sea necesario.
- **Exportación:** Exporta el corto en el formato adecuado y compártelo para su visualización y feedback.

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:

Se proporciona a los estudiantes una base sólida en animación, combinando habilidades técnicas y creativas, lo que permite mejorar su comprensión de los principios animados y desarrollando proyectos desde la conceptualización hasta la realización, preparándolos para futuras oportunidades en el campo de la animación.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable practicar regularmente las habilidades aprendidas, experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación, y mantenerse actualizado sobre las últimas tendencias y herramientas del sector.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior

ASIGNATURA: Cine Animado

UNIDAD 2: Técnicas de animación para cine

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Aplicación de Técnicas de Animación para Cine

Objetivos: Conocer las técnicas de animación para cine

TIEMPO DE DURACIÓN: 5

1. FUNDAMENTOS:

Los conceptos básicos y principios fundamentales que dan vida a las animaciones. Se explora la historia y evolución del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas digitales actuales. Se estudian los elementos clave como el storyboard, la narrativa visual, la animación de personajes y objetos, y la importancia del timing y la sincronización en la animación. Además, se introduce el uso de software especializado y herramientas de animación para la creación de proyectos animados, proporcionando una base sólida para comprender y apreciar el mundo del cine animado.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Entender los Principios Fundamentales de la Animación como la anticipación, seguimiento, squash and stretch, entre otros, para lograr movimientos fluidos y creíbles en las animaciones.
- Investigar y comprender la historia del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas y tendencias actuales, reconociendo su impacto cultural y su evolución en la industria del entretenimiento.
- Dominar el uso de herramientas y software especializado en animación, como Adobe Animate, Blender o Toon Boom, para crear y editar animaciones de calidad profesional.
- Aprender a planificar y desarrollar historias coherentes y emocionantes a través de técnicas de storyboard, script y narrativa visual, garantizando una comunicación efectiva de ideas y emociones en las animaciones.
- Estimular la creatividad y el pensamiento artístico de los estudiantes, promoviendo la experimentación, innovación y expresión personal en la creación de proyectos animados, desde la concepción de la idea hasta su realización final.

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:

x

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:

x

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 de esta práctica se basará en la habilidad del estudiante para aplicar técnicas avanzadas de animación cinematográfica, tales como los efectos visuales y la integración de la animación con la narrativa cinematográfica. El ejercicio práctico consistirá en animar una secuencia corta que combine movimiento, expresión y narrativa, similar a lo que se utilizaría en una película animada. La evaluación se centrará en la calidad del movimiento, la profundidad de los personajes y el uso adecuado de los principios de animación aplicados al cine.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe estudiar las técnicas de animación cinematográfica, como la animación de personajes y objetos en un entorno tridimensional, la simulación de efectos visuales (por ejemplo, iluminación, sombras, etc.) y la coordinación de la animación con la narrativa de una película. Se recomienda que el estudiante observe y analice películas animadas o cortometrajes de alto nivel, enfocándose en cómo se aplican las técnicas de animación para crear una historia envolvente. Además, debe practicar la animación en 2D y 3D, comprendiendo cómo los movimientos en el cine se integran con la acción en la pantalla.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigación y Selección de Técnicas:

- Investigar diferentes técnicas de animación utilizadas en cine, como animación tradicional, stop motion, rotoscopia, animación 3D, entre otras.
- Elegir al menos tres técnicas para aplicar en la escena animada.

Conceptualización y Diseño:

- Definir una idea o historia que se adapte a las técnicas seleccionadas y crear un guión o escaleta.
- Crear un storyboard detallado que visualice las escenas clave y la narrativa visual de la animación.

Creación de Personajes y Escenarios:

- Diseñar los personajes y escenarios de acuerdo a las técnicas seleccionadas, considerando las particularidades de cada una.

Animación:

- Comenzar a animar la escena utilizando las técnicas seleccionadas.
- Experimentar con las técnicas, combinándolas si es necesario, para lograr efectos visuales interesantes y creativos.

Sonido y Música:

- Añadir efectos de sonido que complementen la acción y movimientos de la animación.
- Incorporar música que se adapte al tono y ritmo de la animación para enriquecer la experiencia audiovisual.

Edición y Postproducción:

- Revisar la animación, realizando ajustes en la animación, sonido y música según sea necesario.
- Exportar la animación en el formato adecuado

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:

Se proporciona a los estudiantes una base sólida en animación, combinando habilidades técnicas y creativas, lo que permite mejorar su comprensión de los principios animados y desarrollando proyectos desde la conceptualización hasta la realización, preparándose para futuras oportunidades en el campo de la animación.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable practicar regularmente las habilidades aprendidas, experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación, y mantenerse actualizado sobre las últimas tendencias y herramientas del sector.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior	ASIGNATURA: Cine Animado
UNIDAD 3: Movimiento, Expresiones y sentido de animación	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: El sentido del movimiento, las expresiones en la Animación	
Objetivos: Conocer los Movimiento, Expresiones y sentido de animación	
TIEMPO DE DURACIÓN: 5	
1. FUNDAMENTOS: Los conceptos básicos y principios fundamentales que dan vida a las animaciones. Se explora la historia y evolución del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas digitales actuales. Se estudian los elementos clave como el storyboard, la narrativa visual, la animación de personajes y objetos, y la importancia del timing y la sincronización en la animación. Además, se introduce el uso de software especializado y herramientas de animación para la creación de proyectos animados, proporcionando una base sólida para comprender y apreciar el mundo del cine animado.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: ● Entender los Principios Fundamentales de la Animación como la anticipación, seguimiento, squash and stretch, entre otros, para lograr movimientos fluidos y creíbles en las animaciones. ● Investigar y comprender la historia del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas y tendencias actuales, reconociendo su impacto cultural y su evolución en la industria del entretenimiento. ● Dominar el uso de herramientas y software especializado en animación, como Adobe Animate, Blender o Toon Boom, para crear y editar animaciones de calidad profesional. ● Aprender a planificar y desarrollar historias coherentes y emocionantes a través de técnicas de storyboard, script y narrativa visual, garantizando una comunicación efectiva de ideas y emociones en las animaciones. ● Estimular la creatividad y el pensamiento artístico de los estudiantes, promoviendo la experimentación, innovación y expresión personal en la creación de proyectos animados, desde la concepción de la idea hasta su realización final.	
3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR: Habilidades de pensamiento: x 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: x	

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:

x

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 en esta práctica se centrará en la capacidad del estudiante para capturar y aplicar el sentido del movimiento y las expresiones en sus animaciones. El ejercicio práctico consistirá en animar a un personaje que exprese emociones y movimientos naturales mediante la manipulación de sus expresiones faciales, lenguaje corporal y desplazamiento. La evaluación se basará en la capacidad del estudiante para crear animaciones dinámicas que transmitan de manera efectiva las emociones y la acción a través del movimiento y las expresiones.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe comprender los fundamentos del movimiento humano y cómo se traduce en animación. Se recomienda estudiar la anatomía básica y cómo los músculos y huesos se mueven durante las acciones cotidianas, lo que permitirá que las animaciones de los personajes sean más naturales. Además, el estudiante debe practicar la creación de expresiones faciales utilizando software de animación y estudiar cómo las emociones afectan el lenguaje corporal y las posturas.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Ideación y Planificación

- Cada estudiante debe desarrollar una idea para su corto animado. Puede ser una historia original o adaptar un cuento o leyenda.
- Crear un storyboard detallado que incluya al menos 10 escenas principales. Esto ayudará a visualizar la narrativa y el flujo del corto.

Diseño de Personajes y Escenarios

- Diseñar al menos dos personajes principales y los escenarios donde se desarrollará la historia.
- Añadir detalles que ayuden a expresar emociones y movimientos de los personajes.

Animación de Movimiento

- Realizar una serie de ejercicios de animación básica (caminar, correr, saltar) para familiarizarse con las técnicas.
- Utilizar el storyboard como guía para animar las escenas principales. Añadir expresiones faciales y corporales para transmitir emociones.

Expresión y Sentido

- Practicar y animar una variedad de expresiones faciales (felicidad, tristeza, sorpresa, etc.) en los personajes.
- Asegurarse de que el corto tenga un ritmo adecuado, con momentos de tensión, resolución y clímax.

Postproducción

- Utilizar el software de edición para ensamblar las escenas, agregar transiciones y ajustar la duración.
- Añadir efectos de sonido y música que complementen la narrativa y las emociones del corto.

Presentación

- Proyectar los cortos animados en clase o en una plataforma digital que permita analizar y establecer criterios de mejoras.

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:

Se proporciona a los estudiantes una base sólida en animación, combinando habilidades técnicas y creativas, lo que permite mejorar su comprensión de los principios animados y desarrollando proyectos desde la conceptualización hasta la realización, preparándose para futuras oportunidades en el campo de la animación.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable practicar regularmente las habilidades aprendidas, experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación, y mantenerse actualizado sobre las últimas tendencias y herramientas del sector.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño de Animación y Arte Digital con nivel Equivalente a Tecnología Superior	ASIGNATURA: Cine Animado
UNIDAD 4: Proyecto Final de Cine animado	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Proyecto Final	
Objetivos: Planificar el Proyecto Final de Cine animado	
TIEMPO DE DURACIÓN: 5	
1. FUNDAMENTOS: Los conceptos básicos y principios fundamentales que dan vida a las animaciones. Se explora la historia y evolución del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas digitales actuales. Se estudian los elementos clave como el storyboard, la narrativa visual, la animación de personajes y objetos, y la importancia del timing y la sincronización en la animación. Además, se introduce el uso de software especializado y herramientas de animación para la creación de proyectos animados, proporcionando una base sólida para comprender y apreciar el mundo del cine animado.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: - Entender los Principios Fundamentales de la Animación como la anticipación, seguimiento, squash and stretch, entre otros, para lograr movimientos fluidos y creíbles en las animaciones. - Investigar y comprender la historia del cine animado, desde sus inicios hasta las técnicas y tendencias actuales, reconociendo su impacto cultural y su evolución en la industria del entretenimiento. - Dominar el uso de herramientas y software especializado en animación, como Adobe Animate, Blender o Toon Boom, para crear y editar animaciones de calidad profesional. - Aprender a planificar y desarrollar historias coherentes y emocionantes a través de técnicas de storyboard, script y narrativa visual, garantizando una comunicación efectiva de ideas y emociones en las animaciones. - Estimular la creatividad y el pensamiento artístico de los estudiantes, promoviendo la experimentación, innovación y expresión personal en la creación de proyectos animados, desde la concepción de la idea hasta su realización final.	

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:

El proyecto final evaluará la capacidad del estudiante para integrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso en un proyecto animado completo. El ejercicio práctico consistirá en crear un proyecto final que combine los elementos aprendidos: desde la historia, el diseño de personajes, la animación de escenas hasta la edición final. La evaluación se centrará en la originalidad, la coherencia de la historia, la calidad técnica de la animación y el uso adecuado de los principios de animación aprendidos.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante debe haber completado las prácticas anteriores, lo que le permitirá aplicar las habilidades adquiridas en la creación de su proyecto final. Se recomienda que el estudiante planifique su proyecto final con antelación, estableciendo un guión, storyboard y plan de trabajo detallado para organizar las diferentes fases de la producción. Además, debe practicar y perfeccionar las técnicas de animación adquiridas durante el curso, para asegurar que el proyecto final sea lo más profesional posible.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Conceptualización y Preproducción

- Definir una idea original para el cortometraje, incluyendo la historia, personajes y escenarios.
- Crear un storyboard detallado que muestre todas las escenas y transiciones del corto.
- Desarrollar diseños detallados de los personajes y los escenarios principales.

Animación y Producción

- Comenzar animando las escenas clave del corto para establecer el estilo y la estética.
- Aplicar técnicas avanzadas de animación, como animación facial detallada, efectos de partículas, iluminación y sombreado.
- Grabar diálogos, efectos de sonido y música, o seleccionar recursos de audio adecuados.

Postproducción y Edición

- Unir todas las escenas animadas, ajustar la duración y añadir transiciones.
- Integrar el audio grabado o seleccionado, ajustar niveles de sonido, y sincronizar con la animación.
- Añadir efectos visuales y ajustes finales para mejorar la calidad visual del corto.

Revisión y Ajustes

- Realizar revisiones internas y realizar ajustes necesarios en la animación, edición y sonido.
- Mostrar el cortometraje al grupo interno de clases para obtener feedback y hacer mejoras finales.

Presentación y Entrega

- Organizar una proyección del cortometraje en clase o en un evento especial.
- Preparar una documentación del proceso de producción, incluyendo el storyboard, diseños de personajes, proceso de animación, etc.
- Presentar el cortometraje y la documentación según las indicaciones del profesor.

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:

Se proporciona a los estudiantes una base sólida en animación, combinando habilidades técnicas y creativas, lo que permite mejorar su comprensión de los principios animados y desarrollando proyectos desde la conceptualización hasta la realización, preparándose para futuras oportunidades en el campo de la animación.

10. RECOMENDACIONES:

Es recomendable practicar regularmente las habilidades aprendidas, experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación, y mantenerse actualizado sobre las últimas tendencias y herramientas del sector.