

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL CON NIVEL EQUIVALENTE A TECNOLOGÍA SUPERIOR	ASIGNATURA: CREATIVIDAD
UNIDAD 1: Origen y conceptualización de la creatividad	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Stencil, utilizando las técnicas de creatividad	
Objetivos: Conocer el origen y conceptualización de la creatividad	
TIEMPO DE DURACIÓN: 11 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El stencil es una técnica artística que permite explorar la creatividad a través de la generación de patrones repetitivos o únicos. Es ampliamente utilizada en diseño gráfico, publicidad y arte urbano para comunicar ideas de manera visual y llamativa. El proceso fomenta la experimentación con formas, colores y mensajes, desarrollando habilidades prácticas y conceptuales.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <p>Desarrollar la habilidad de conceptualizar y ejecutar diseños creativos utilizando técnicas de stencil.</p> <p>Aprender a utilizar herramientas y materiales para lograr precisión y calidad en los diseños.</p> <p>Fomentar la creatividad como medio de expresión en proyectos visuales prácticos.</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</p>	

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 aprendizaje será evaluado mediante la elaboración de un diseño stencil aplicando técnicas creativas. Se valorará la originalidad, la precisión técnica, la coherencia con el concepto creativo y la ejecución final del diseño.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con los materiales necesarios para realizar la práctica, como estilete, cartulina de grueso gramaje, pinturas acrílicas, esponja.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar el uso del stencil en diferentes contextos creativos y artísticos.

Generar bocetos basados en conceptos innovadores y seleccionarlos según su viabilidad para el stencil.

Transferir el diseño a un material adecuado y recortar las áreas necesarias con precisión.

Aplicar el stencil utilizando pintura o tinta, asegurando uniformidad y limpieza en el resultado final.

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

La práctica del stencil permite combinar técnica y creatividad, desarrollando soluciones visuales impactantes que pueden aplicarse en diversos ámbitos del diseño y la comunicación.

10. RECOMENDACIONES

Experimentar con diferentes tipos de superficies y materiales para ampliar las posibilidades creativas.

Mantener precisión en el corte del stencil para evitar errores en la aplicación.

Probar con combinaciones de colores que destaquen y añaden profundidad al diseño.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

UNIDAD 2: Habilidades del pensamiento creativo

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de repujado, aplicado a la resolución de un problema

Objetivos: Conocer el origen y conceptualización de la creatividad

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

El repujado es una técnica artesanal que combina diseño y volumen, permitiendo trabajar soluciones creativas para la decoración o personalización de objetos. A través de este método, se desarrollan habilidades para resolver problemas visuales y estéticos de manera tridimensional, vinculando técnica y funcionalidad.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Aprender a emplear la técnica del repujado como solución creativa a problemas visuales.

Desarrollar precisión en el uso de herramientas y materiales para trabajar en relieve.

Explorar la relación entre diseño, textura y volumen en piezas tridimensionales.

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 mediante la realización de un diseño en repujado que responda a un problema específico. Se calificará la calidad de la ejecución, la pertinencia de la solución propuesta y la creatividad aplicada.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con los materiales necesarios para realizar la práctica.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Identificar un problema visual o decorativo que pueda resolverse con un diseño en repujado.

Crear un boceto del diseño y adaptarlo para su aplicación en una superficie metálica.

Trabajar el repujado con herramientas adecuadas, asegurando profundidad y detalle.

Finalizar el diseño con acabados que refuercen la estética y funcionalidad de la pieza.

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 repujado fomenta la creatividad aplicada y la habilidad técnica, permitiendo resolver problemas de diseño con soluciones visuales únicas.

10. RECOMENDACIONES

Utilizar materiales de calidad para garantizar mejores resultados en la práctica.

Experimentar con diferentes niveles de relieve para añadir complejidad al diseño.

Proteger la pieza final con recubrimientos adecuados para preservar su calidad.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

UNIDAD 3: Analogías y resolución de casos

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Marca personal y diseño de imagen corporativa

Objetivos: Conocer las analogías y resolución de casos

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

El diseño de marca personal y la creación de imagen corporativa son fundamentales para transmitir la identidad, valores y propósito de una persona o empresa. Este proceso incluye elementos visuales que establecen una conexión emocional con el público objetivo, fortaleciendo la diferenciación y el posicionamiento en el mercado.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Comprender los principios básicos de diseño para la creación de una marca personal.

Aprender a desarrollar una identidad visual coherente y funcional.

Aplicar herramientas de diseño para generar elementos gráficos que refuercen la imagen corporativa.

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 aprendizaje será evaluado mediante la creación de una marca personal completa. Se analizarán el concepto, la coherencia entre los elementos visuales, y la presentación de un manual de identidad corporativa que detalle su aplicación.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante revise la bibliografía Creatividad. Emprendimiento y mejora continua.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Realizar una investigación sobre marcas personales e identidad corporativa exitosas.

Definir los valores, misión y público objetivo de la marca.

Diseñar logotipos, paletas de colores y tipografías que representen la esencia de la marca.

Crear un manual de identidad corporativa que integre todos los elementos visuales y sus aplicaciones.

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 diseño de una marca personal fomenta habilidades técnicas y estratégicas esenciales para construir una identidad visual sólida y efectiva.

10. RECOMENDACIONES

Asegurarse de que la marca refleje la personalidad o los valores de la empresa.

Probar aplicaciones reales de la identidad visual en diferentes contextos.

Revisar constantemente la coherencia entre los elementos gráficos y el mensaje de la marca.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

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

ASIGNATURA: CREATIVIDAD

UNIDAD 4: Creatividad aplicada

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Elabora un corto animado publicitario, utilizando la técnica del stop motion .

Objetivos: Conocer técnicas para la creatividad aplicada

TIEMPO DE DURACIÓN: 9 horas

1. FUNDAMENTOS:

El stop motion es una técnica de animación que permite dar vida a objetos inanimados a través de la captura fotográfica de movimientos secuenciales. En el ámbito publicitario, esta técnica ofrece una forma creativa y artística de transmitir mensajes visuales, destacándose por su capacidad de atraer la atención del público y generar una conexión emocional. Al elaborar un corto publicitario en stop motion, los estudiantes integran principios de animación, narrativa visual y creatividad técnica, consolidando habilidades relevantes para el diseño y la comunicación audiovisual.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

Comprender los fundamentos de la técnica de stop motion, incluyendo la planificación, captura de imágenes y edición.

Diseñar, producir y editar un corto animado publicitario aplicando los principios básicos del stop motion para comunicar un mensaje publicitario.

Desarrollar creatividad, paciencia y atención al detalle en el proceso de animación, valorando la importancia de la narrativa y la estética en la comunicación visual.

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 se basará en la capacidad del estudiante para aplicar la técnica de stop motion de manera efectiva en la creación del corto, considerando aspectos como fluidez de la animación, coherencia narrativa, creatividad visual y efectividad en la comunicación del mensaje publicitario. Además, se valorará la planificación, la calidad técnica y el uso adecuado de herramientas y recursos.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá investigar las bases teóricas del stop motion, identificar ejemplos exitosos de cortos publicitarios animados y explorar herramientas de edición de video. También será necesario que diseñe un concepto inicial del corto, desarrollando un guión y un storyboard que guíen el proceso de animación.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Conceptualización y Planificación:

Definir el objetivo del corto publicitario, el mensaje que se desea transmitir y el público objetivo.

Crear un guión y un storyboard detallados que incluyan las escenas, los movimientos y la narrativa del corto.

Diseño y Preparación de los Elementos:

Construir o seleccionar los objetos, personajes y fondos necesarios para la animación, cuidando la estética y los detalles visuales.

Preparar el set de animación, asegurando una iluminación adecuada y un espacio de trabajo estable.

Captura de Imágenes:

Tomar fotografías secuenciales de los movimientos planeados, cuidando la consistencia en el posicionamiento de los objetos y la cámara.

Revisar continuamente las imágenes capturadas para garantizar fluidez en la animación.

Edición del Corto Animado:

Importar las imágenes capturadas a un software de edición como Adobe Premiere o After Effects.

Ajustar la velocidad, agregar efectos de sonido, música y transiciones para enriquecer el impacto del corto.

Revisión y Presentación:

Evaluar el corto final para identificar posibles mejoras y realizar los ajustes necesarios.

Presentar el corto publicitario acompañado de una explicación sobre el proceso creativo y técnico seguido.

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

Elaborar un corto animado publicitario mediante la técnica del stop motion es una experiencia enriquecedora que combina creatividad, habilidades técnicas y narrativa visual. Este ejercicio permite a los estudiantes explorar una forma artística de comunicación publicitaria, destacando la importancia de la planificación y la ejecución precisa en el proceso de producción.

10. RECOMENDACIONES

Organización y Planificación: Dedicar suficiente tiempo al diseño del guión y storyboard, ya que estos elementos son fundamentales para la coherencia narrativa y la efectividad del corto.

Práctica de la Técnica: Realizar ejercicios previos de animación en stop motion para familiarizarse con los aspectos técnicos y reducir errores durante la producción.

Atención al detalle: Asegurar la consistencia en la iluminación, el encuadre y el movimiento durante la captura de imágenes para obtener una animación fluida y profesional.