

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	ASIGNATURA: Taller y técnicas de animación
UNIDAD 1: Principios de Animación	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Zootropo, utilizando los principios de animación	
Objetivos: Identificar los principios de animación utilizados en proyectos animados	
TIEMPO DE DURACIÓN: 16	
1. FUNDAMENTOS: El zootropo, un dispositivo óptico ancestral, ofrece una ventana a la magia de la animación a través de la simplicidad de sus componentes. Esta guía práctica busca no solo proporcionar los pasos necesarios para su construcción, sino también fomentar la exploración creativa y el aprendizaje interdisciplinario.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: • Fomentar la comprensión histórica y técnica: Al embarcarse en la construcción de un zootropo, los estudiantes podrán comprender mejor la evolución de la animación y los principios básicos detrás de ella. Este objetivo busca promover el conocimiento histórico y técnico de los dispositivos ópticos pre-cinematográficos, ayudando a los estudiantes a apreciar el papel del zootropo en el desarrollo del cine y la animación. • Estimular la creatividad y la expresión artística: La creación de un zootropo ofrece a los estudiantes la oportunidad de explorar su creatividad y expresarse artísticamente a través de la animación. Este objetivo busca fomentar la experimentación con diferentes temas, estilos y técnicas de animación, permitiendo a los participantes desarrollar su propio estilo artístico y contar historias de manera visual y emocionante. • Promover el aprendizaje interdisciplinario: La construcción de un zootropo implica una combinación única de arte, ciencia e ingeniería, lo que lo convierte en una actividad perfecta para promover el aprendizaje interdisciplinario. Este objetivo busca alentar a los estudiantes a aplicar conocimientos y habilidades de diferentes áreas, como la física (movimiento y percepción visual), las artes visuales (diseño y dibujo) y la tecnología (construcción y montaje), en un contexto práctico y creativo. • Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo: La construcción de un zootropo puede ser una actividad colaborativa que fomenta el trabajo en equipo y la resolución de problemas en grupo. Este objetivo busca crear un ambiente de colaboración en el que los estudiantes puedan compartir ideas, ayudarse mutuamente y trabajar juntos para superar desafíos técnicos y creativos, promoviendo así habilidades sociales y de comunicación importantes.	

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 consistirá en construir un zootropo funcional, demostrando comprensión de los principios básicos de la animación como el movimiento continuo y la ilusión óptica. Se valorará la precisión en la elaboración del dispositivo, la calidad de las ilustraciones y la fluidez del movimiento representado.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá investigar la historia y principios de la animación temprana, familiarizarse con el funcionamiento del zootropo, y practicar la creación de secuencias simples de dibujos en movimiento.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Investigación preliminar: Antes de comenzar, es útil investigar sobre la historia y funcionamiento del zootropo para comprender mejor el proceso de creación. Esto incluye familiarizarse con los principios básicos de animación y cómo el zootropo los aplica.
- Diseño del zootropo: Se Decide el tamaño y la forma de tu zootropo. Se puede optar por un diseño cilíndrico clásico o experimentar con otras formas. Dibuja un esquema del diseño y determina el número de ranuras necesarias para las imágenes de animación.
- Preparación de materiales: Se debe reunir todos los materiales necesarios según el diseño, que pueden incluir cartón o cartulina para el cilindro, papel para las imágenes, tijeras, cinta adhesiva y un eje giratorio (como un lápiz o una varilla de madera).
- Creación de imágenes: Crea las imágenes que formarán la animación. Piensa en una secuencia de acción simple que puedas dividir en varias etapas. Dibuja cada etapa de la secuencia en hojas de papel o utiliza software de diseño gráfico si prefieres trabajar digitalmente.
- Corte y montaje del cilindro: Corta el cartón o cartulina según el diseño del zootropo y haz las ranuras necesarias para las imágenes. Asegúrate de que las ranuras estén uniformemente espaciadas y alineadas para garantizar una animación suave. Monta el cilindro asegurando los extremos con cinta adhesiva.
- Inserción de imágenes: Coloca las imágenes dentro de las ranuras en el orden correcto para que formen una secuencia coherente de animación. Asegúralas con cinta adhesiva o pegamento para evitar que se desplacen mientras el zootropo está en movimiento.
- Montaje del eje giratorio: Inserta el eje giratorio (lápiz, varilla de madera, etc.) en el centro del cilindro y asegúralo en su lugar. Asegúrate de que el cilindro pueda girar libremente sin problemas.
- Prueba y ajustes: Gira el cilindro lentamente para asegurarte de que las imágenes se muestran correctamente y que la animación se ve fluida. Haz cualquier ajuste necesario en las imágenes o en el zootropo mismo para mejorar la calidad de la animación.
- Experimentación y mejora: Una vez que el zootropo esté terminado, experimenta con diferentes velocidades de giro y observa cómo afectan la apariencia de la animación. Haz ajustes según sea necesario para mejorar la calidad visual y la fluidez del movimiento.

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:

En conclusión, la creación de un zootropo trasciende la mera construcción de un dispositivo óptico; representa un viaje fascinante hacia los orígenes del cine y la animación, donde la convergencia entre arte y ciencia cobra vida. A través de este proceso, los estudiantes no solo adquieren conocimientos sobre los fundamentos de la animación y la percepción visual, sino que también experimentan el poder transformador de la creatividad colaborativa. La magia de ver cómo las imágenes estáticas cobran vida dentro de un sencillo cilindro nos recuerda la capacidad innata del ser humano para encontrar belleza en la simplicidad y la imaginación. En última instancia, la creación de un zootropo no solo deja una huella tangible en forma de un dispositivo animado, sino que también deja una marca indeleble en los estudiantes que participan en el proceso, inspirándolos a explorar nuevas fronteras creativas y a apreciar el poder de la animación como medio de expresión artística.

10. RECOMENDACIONES:

Es fundamental practicar regularmente y experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación. Aceptar y aprender de las críticas constructivas ayudará a mejorar las habilidades para poder crear animaciones artísticas y publicitarias de buena forma y con gran destreza.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	ASIGNATURA: Taller y técnicas de animación
UNIDAD 2: Identificar herramientas para aterrizar la historia y planificar escenarios.	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: guiones, a partir de la historia.	
Objetivos: Identificar herramientas para aterrizar la historia y planificar escenarios.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 16	
1. FUNDAMENTOS: La guía práctica para elaborar guiones ofrece una estructura clara y consejos esenciales para crear guiones que conecten con la audiencia y generen impacto en el espectador. Desde la identificación del personaje principal hasta la producción y ejecución de la película, esta guía proporciona herramientas para desarrollar mensajes relevantes y efectivos que motiven a al espectador.	
2. OBJETIVOS A ALCANZAR: • Claridad en la comunicación del mensaje: El objetivo principal al crear un guion es garantizar que comunique claramente el mensaje deseado de la historia. Esto implica identificar y definir el mensaje central de manera concisa y efectiva, asegurándose de que sea comprensible y relevante para el espectador. • Generación de interés y conexión emocional: Se busca crear un guion que capte la atención del espectador desde el principio y establezca una conexión emocional con él. Esto implica desarrollar historias o conceptos creativos que sean atractivos, emocionantes o conmovedores, y que resuenen con las experiencias y emociones del público objetivo.	

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 un guion que cumpla con los elementos narrativos esenciales: estructura (inicio, desarrollo y desenlace), diálogos coherentes y descripciones claras de personajes y escenarios. También se valorará la creatividad y la organización en el contenido del guion.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá investigar las características de un guion, analizar ejemplos de guiones cinematográficos o animados, y practicar la redacción de textos narrativos breves para ejercitar su capacidad de organización de ideas.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Definición del tema y objetivo:** Antes de comenzar a escribir, es importante definir claramente el tema y el objetivo del guion literario. ¿Qué historia se quiere contar? ¿Cuál es el mensaje o la emoción que se desea transmitir al lector? Establecer estos elementos desde el principio ayudará a guiar el proceso de escritura.
- **Investigación y desarrollo de la trama:** Realiza una investigación exhaustiva sobre el tema de tu guion literario para obtener una comprensión profunda del contexto y los personajes involucrados. Desarrolla una trama sólida que incluya elementos como el conflicto principal, los puntos de giro y el clímax. Esboza la estructura general de tu historia antes de comenzar a escribir.
- **Creación de personajes memorables:** Dedica tiempo a desarrollar personajes complejos y multidimensionales que sean creíbles y memorables. Define sus características físicas, emocionales y psicológicas, así como sus motivaciones y objetivos en la historia. Crea conflictos internos y externos que desafíen a tus personajes y los hagan evolucionar a lo largo del guion.
- **Escritura del guion:** Una vez que tengas la trama y los personajes establecidos, comienza a escribir el guion literario. Utiliza un lenguaje evocador y descriptivo para llevar a los lectores al mundo de tu historia y haz un uso efectivo del diálogo para desarrollar los personajes y avanzar en la trama. Mantén un ritmo adecuado y asegúrate de mantener la coherencia en la narrativa.
- **Revisión y edición:** Después de completar el primer borrador del guion literario, tómate el tiempo necesario para revisarlo y editarlo cuidadosamente. Revisa la estructura, el ritmo, el desarrollo de los personajes y la coherencia del guion, y realiza los cambios necesarios para mejorar la calidad y la claridad de la historia.

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:

En conclusión, la práctica de creación de un guion es un proceso que demanda dedicación, creatividad y atención al detalle. A través de una cuidadosa planificación, investigación y escritura, los escritores pueden dar vida a historias memorables que cautiven a los lectores y transmitan mensajes poderosos. La revisión y la retroalimentación son pasos esenciales para pulir y perfeccionar el guion antes de su presentación o distribución. En última instancia, la creación de un guion literario es un viaje emocionante que ofrece la oportunidad de explorar ideas, desarrollar personajes y compartir historias que resuenen con el público.

10. RECOMENDACIONES:

Es fundamental practicar regularmente y experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación. Aceptar y aprender de las críticas constructivas ayudará a mejorar las habilidades para poder crear animaciones artísticas y publicitarias de buena forma y con gran destreza.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior	ASIGNATURA: Taller y técnicas de animación
UNIDAD 3: Técnicas de animación	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: desarrollo Animación tradicional con la creación de un Flipbook	
Objetivos: Identificar las técnicas de animación tradicionales	
TIEMPO DE DURACIÓN: 17	
1.FUNDAMENTOS: La guía práctica de elaboración de flipbook busca ofrecer a los estudiantes una herramienta accesible y estimulante para expresar su creatividad a través de la animación en papel. Al proporcionar instrucciones claras y paso a paso, desde la selección de materiales hasta la animación y la finalización, la guía pretende equipar a los estudiantes con las habilidades necesarias para producir flipbooks cautivadores. Además, al fomentar la experimentación y la práctica continua, aspira a inspirar la exploración artística y a invitar a los estudiantes a compartir sus creaciones con el mundo.	
2.OBJETIVOS A ALCANZAR: 1. Dominio de la técnica de animación en papel: El principal objetivo es que los estudiantes adquieran un sólido dominio de la técnica de animación en papel mediante la creación de flipbooks. Esto implica entender los principios básicos de la animación, como la persistencia retiniana y el movimiento por fotogramas, y aplicarlos de manera efectiva en la práctica. 2. Desarrollo de habilidades creativas y narrativas: Se busca fomentar el desarrollo de la creatividad y la narrativa visual en los estudiantes a través de la creación de flipbooks. Esto implica explorar diferentes estilos de dibujo, experimentar con la composición visual y contar historias de manera efectiva utilizando la secuencia de imágenes. 3. Fomento de la perseverancia y la práctica continua: Un objetivo importante es promover la perseverancia y la práctica continua en los estudiantes mientras trabajan en sus flipbooks. A medida que enfrentan desafíos técnicos y creativos, se les anima a persistir y buscar soluciones creativas, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de resolución de problemas y a mejorar constantemente en su arte.	

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 ejercicio consistirá en crear un flipbook que demuestre dominio de los fundamentos de la animación tradicional. Se evaluará la coherencia en la secuencia de imágenes, la fluidez del movimiento al pasar las páginas, y la originalidad de la historia o acción representada.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá observar ejemplos de flipbooks, practicar la creación de dibujos secuenciales simples en un formato pequeño, y estudiar conceptos básicos de ritmo y movimiento en animación tradicional.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Selección de materiales: Elige papel de buena calidad que sea grueso y resistente para que pueda soportar múltiples dibujos. También necesitarás lápices o bolígrafos de tinta para dibujar las imágenes del flipbook.
- Planificación del diseño: Antes de comenzar a dibujar, planifica el diseño de tu flipbook. Decide qué historia o secuencia de movimiento quieres crear y haz un esquema básico de cómo se verán las imágenes en cada página del flipbook.
- Dibujo de las imágenes: Una vez que tengas tu diseño planificado, comienza a dibujar las imágenes en cada página del flipbook. Es importante que las imágenes sean coherentes entre sí y que se superpongan ligeramente para crear una sensación de movimiento fluido cuando se pasen las páginas.
- Animación de las imágenes: Después de haber dibujado todas las imágenes, comienza a animarlas pasando rápidamente las páginas del flipbook con el pulgar. Observa cómo se desarrolla la animación y realiza ajustes según sea necesario para mejorar la fluidez del movimiento.
- Refinamiento y ajustes: Una vez que hayas completado la animación básica, tómate el tiempo necesario para revisar y refinar tu flipbook. Esto puede incluir hacer cambios en los dibujos para mejorar la coherencia y el flujo de la animación, así como agregar detalles adicionales para hacer que la animación sea más interesante y dinámica.

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.

8. CONCLUSIONES:

En conclusion, la práctica de elaboración de flipbook ofrece a los estudiantes una oportunidad valiosa para explorar el arte de la animación en papel. A través de una cuidadosa selección de materiales y un proceso de diseño meticuloso, los estudiantes pueden crear secuencias de movimiento dinámicas y visualmente cautivadoras. Esta actividad fomenta la creatividad, la atención al detalle y la perseverancia, al tiempo que proporciona una plataforma para la expresión artística. Además, la práctica continua y la experimentación permiten a los estudiantes desarrollar habilidades técnicas y narrativas, enriqueciendo su comprensión del arte y la animación. En conclusión, la creación de flipbooks es una experiencia educativa y gratificante que estimula la creatividad y el aprendizaje práctico en el ámbito del arte visual.

10. RECOMENDACIONES:

Es fundamental practicar regularmente y experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación. Aceptar y aprender de las críticas constructivas ayudará a mejorar las habilidades para poder crear animaciones artísticas de buena forma y con gran destreza.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

Carrera: Diseño De Animación Y Arte Digital Con Nivel Equivalente A Tecnología Superior

ASIGNATURA: Taller y técnicas de animación

UNIDAD 4: Desarrollo de proyectos animados

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: desarrollo proyecto animado, con la utilización de los diferentes escenarios.

Objetivos: Analizar recursos para la animación

TIEMPO DE DURACIÓN: 17

1. FUNDAMENTOS:

La guía práctica de creación de stop motion ofrece un marco estructurado para que el estudiante desarrolle sus propios cortometrajes o publicidades mediante esta técnica fascinante. Desde la comprensión de los conceptos básicos hasta la postproducción, esta guía proporciona instrucciones detalladas para guiar a los estudiantes a lo largo del proceso creativo. Al cubrir desde la planificación y preproducción hasta la captura de imágenes y la edición final, la guía fomenta la exploración creativa y el dominio de habilidades técnicas clave.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- **Dominio de la técnica de stop motion:** El objetivo principal es que los estudiantes adquieran un sólido dominio de la técnica de stop motion, comprendiendo los conceptos fundamentales y aplicándolos de manera efectiva en la creación de sus propios cortometrajes o publicidades. Esto implica aprender a planificar y ejecutar la animación fotograma a fotograma, así como dominar técnicas avanzadas para lograr movimientos fluidos y realistas.
- **Desarrollo de habilidades creativas:** Un objetivo clave es fomentar el desarrollo de habilidades creativas y narrativas en los estudiantes, permitiéndoles expresar su creatividad de manera única a través de la animación stop motion. Esto incluye la exploración de ideas y conceptos creativos, la creación de personajes y escenarios interesantes, y la narración de historias convincentes a través de la animación.
- **Producción de calidad:** Se busca que los estudiantes sean capaces de producir cortometrajes o publicidades en stop motion de alta calidad que cautiven y entretengan a su audiencia. Esto implica no solo dominar la técnica de animación, sino también aprender a trabajar con el equipo y los materiales adecuados, así como a utilizar herramientas de edición y postproducción para refinar y mejorar sus películas.

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 será evaluado en función de la planificación, diseño y ejecución de una animación que incorpore escenarios variados. Se valorará la cohesión entre la narrativa, los personajes y los escenarios, así como la fluidez del movimiento y el uso adecuado de herramientas digitales o tradicionales.

5. REPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

El estudiante deberá desarrollar una idea básica del proyecto, realizar bocetos iniciales de personajes y escenarios, y familiarizarse con el software o herramientas que utilizará para la animación. Además, se recomienda investigar la integración de elementos narrativos y visuales en una animación.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- **Planificación y conceptualización:** Antes de comenzar la producción, es fundamental tener una idea clara del concepto de la película stop motion. Esto incluye desarrollar un guion o un esquema visual que describa la historia, los personajes y los escenarios. También es importante decidir sobre el estilo de animación y los materiales que se utilizarán.
- **Diseño de escenarios y personajes:** Una vez que se tenga el concepto, es hora de diseñar los escenarios y los personajes que aparecerán en la película. Esto puede incluir la creación de maquetas, muñecos o figuras, así como la construcción de fondos y accesorios. Es importante asegurarse de que los elementos sean proporcionales y se ajusten al estilo visual deseado.
- **Configuración del set y equipo de filmación:** Antes de comenzar la filmación, se debe configurar el set de filmación con los escenarios, los personajes y los accesorios en su lugar. También se debe preparar el equipo de filmación, que puede incluir una cámara digital o un smartphone con capacidad de captura de imágenes, un trípode para estabilidad y un software de animación stop motion si es necesario.
- **Captura de imágenes fotograma a fotograma:** Una vez que todo esté listo, se procede a capturar las imágenes fotograma a fotograma. Esto implica mover los personajes y los accesorios en pequeños incrementos entre cada fotograma y tomar una fotografía de cada posición. Es importante ser paciente y meticuloso durante este proceso para asegurar una animación fluida y realista.
- **Edición y postproducción:** Una vez que se hayan capturado todas las imágenes, se procede a la edición y postproducción de la película stop motion. Esto puede incluir la eliminación de imágenes no deseadas, la adición de efectos visuales y sonoros, y la edición de la duración y el ritmo de la película. También se puede agregar música, diálogos o efectos de sonido para mejorar la experiencia del espectador.

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:

En conclusión, la práctica de creación de stop motion ofrece una experiencia fascinante que combina creatividad, paciencia y habilidades técnicas. Desde la planificación y el diseño de escenarios hasta la captura de imágenes y la postproducción, cada paso en el proceso requiere atención al detalle y dedicación. El resultado final es una obra de arte animada única que refleja la visión y el talento del creador.

10. RECOMENDACIONES:

Es fundamental practicar regularmente y experimentar con diferentes estilos y técnicas de animación. Aceptar y aprender de las críticas constructivas ayudará a mejorar las habilidades para poder crear animaciones artísticas de buena forma y con gran destreza.