

PROGRAMA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO							
CURSO	FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN						
CÓDIGO	20106103	CRÉDITOS	3	HORAS T.P.	32	HORAS T.I.	64
REQUISITOS							
MODALIDAD	PRESENCIAL						
TIPO ASIGNATURA	DISCIPLINAR						
PROFESOR RESPONSABLE	Manuel Menujin tapias rubiano						

JUSTIFICACIÓN DEL CURSO
<p>El curso de fundamentos de la animación es una pieza fundamental para la carrera, en él se desarrollan las temáticas bases para la preproducción, producción y postproducción de contenidos animados, haciendo énfasis en los 12 principios de la animación, en las diferentes técnicas y procesos generales de acuerdo con el estándar de la industria y grandes productoras de estos contenidos como Disney, pixar, dramworks entre otros.</p> <p>Estos procesos de preproducción forman parte esencial de la construcción de contenidos multimediales y los diferentes componentes necesarios para la producción y conceptualización de contenidos multimediales, asegurando una coherencia ética, estética y técnica en la elaboración de producciones animadas.</p> <p>El estudiante garantiza una construcción adecuada de animaciones si cumple con estos estándares básicos en la parte técnica pero también siendo innovador en los contenidos, teniendo un gran sentido de responsabilidad social, autonomía y emprendimiento.</p>
COMPETENCIAS A LAS CUALES APORTA EL CURSO
<p>Este curso requiere de las siguientes competencias:</p> <p><b>Preproducción:</b> Gestiona procesos de la animación de acuerdo con el estándar de la industria, en los diferentes componentes necesarios para la preproducción y conceptualización de contenidos multimediales, asegurando una coherencia ética, estética y técnica en la elaboración de producciones animadas.</p> <p><b>Diseño:</b></p>

Aplica los componentes generales y los elementos del diseño como la jerarquía visual, técnicas de composición, color, fotografía y demás elementos de producción de imagen para transmitir mensajes de forma profesional sencilla, atractiva y con responsabilidad social a través del contenido visual multimedial.

	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b>	<b>DOMINIOS</b>
Primer corte académico	Con una imagen, grafico o contenido animado, explica los diferentes métodos y técnicas de la animación tradicional	Saber
Segundo corte académico	En una producción grafica animada, Integra los 12 principios de la animación	Saber
Tercer corte académico	Realiza un flipbook con 150 fotogramas animado, aplicando los principios y bases de la animación y expone sus resultados de aprendizaje	Hacer y Ser

#### **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Describa la estrategia de trabajo para abordar las competencias del curso

El trabajo requiere de tres componentes importantes

1. El profesor genera una exposición teórica y grafica de los contenidos que componen el tema, dejando planteada la base del conocimiento. Para esto el profesor se apoya con contenido audio visual, guías y demás recursos gráficos y multimediales.
2. El estudiante después de recibir esta información base del profesor, inicia su proceso de construcción de bocetos y conceptualización de ideas. Para esto el estudiante cuenta con diferentes recursos de consulta como la biblioteca, internet y la asesoría del profesor.
3. Al definir su concepto y analizar la coherencia con el tema, el estudiante genera una pieza grafica o animada donde consigna el resultado de aprendizaje.

#### **RELACIÓN CON LA CULTURA INVESTIGATIVA**

Registre los aportes que las competencias hacen a la cultura de investigación en procesos, habilidades y productos

La investigación es un componente que está implícito en cualquier componente de una producción animada, por esta razón el estudiante siempre tendrá un proceso de investigación autónomo en donde consolida la información de profesor con otras fuentes y las aplica en sus resultados. El análisis de las formas, la investigación de los movimientos, las referencias gráficas y demás elementos que el estudiante debe tener en cuenta para generar sus producciones, hace que este proceso sea muy importante en la animación.

#### **RELACIONES INTERDISCIPLINARIAS**

Establezca la relación interdisciplinar con los ejes transversales o con los programas académicos que considere pertinentes

#### **Diseño gráfico:**

el diseño ayuda en la ampliación de los componentes generales como la jerarquía visual, técnicas de composición, color y demás elementos de producción de imagen para transmitir mensajes de forma profesional sencilla.

#### **Fotografía:**

Sin las técnicas fotográficas el estudiante no podrá realizar encuadres, apreciar los desenfoques, generar imágenes estáticas y manejar los componentes esenciales de una cámara en su producción, así como el resultado en postproducción.

**Humanidades:**

sin el conocimiento de la historia del arte, las tendencias y los diferentes referentes estéticos que existen en diversas culturas, el animador será incapaz de representar escenas personajes y otros elementos acordes a épocas o tendencias específicas. Es 100% necesario conocer de mitología, estética, tendencias y condiciones socio culturales para animar. Inglés es importante

**CONTENIDOS PROGRAMÁTICOS**

Registrar los ejes temáticos generales de acuerdo con las competencias

Ejes temáticos	Acciones de aprendizaje a realizar	Espacios de Interacción	Recursos pedagógicos
Técnicas y métodos de la animación	Reconocer los diferentes tipos de técnicas y métodos de construcción de la animación tradicional, como el fotograma, fotograma clave, técnicas de animación 2D, stopmotion entre otros.	Taller presencial, trabajo independiente	Diapositivas, multimedia, asesorías, plataformas virtuales tableros digitales, metodologías ágiles
Principios de la animación	Interpretar los 12 principios básicos de la animación estirar y encoger, anticipación, puesta en escena, animación directa y pose a pose, acción complementaria y acción superpuesta, acelerar y desacelerar, arcos, acción secundaria, timing, exageración, dibujo sólido, atractivo, en piezas animadas	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, animaciones, fotografías e infografías
Flipbook	construir un flipbook con 150 fotogramas, animado, usando los principios y bases de la animación, realizándolo en clase por etapas, primero investigación del tema, segundo: construcción de las imágenes y por último generar el flipbook final	Taller presencial, asesorías de profesor y trabajo independiente	Diapositivas, animaciones, fotografías e infografías

<b>EVALUACIÓN</b>	
<b>Resultado de Aprendizaje</b>	<b>Evidencias</b>
Con una imagen, grafico o contenido animado, explica los diferentes métodos y técnicas de la animación tradicional	Se evaluará una imagen, grafico o contenido animado, explica los diferentes métodos y técnicas de la animación tradicional visto en clases, la presentación de los temas y su exposición
En una producción grafica animada, Integra los 12 principios de la animación	Se evaluará una producción animada, Integra los 12 principios con su respectiva interpretación y explicación, además de la calidad de la producción

Realiza un flipbook con 150 fotogramas animado, aplicando los principios y bases de la animación y expone sus resultados de aprendizaje

Se evaluará un flipbook con las características técnicas acorde a los expuesto en clase, su presentación y sustentación.