

	Proceso: Formulación del Currículo y Plan de Estudios Guía de Cátedra	Código:	DOC11-FO-01
		Versión:	3
		Fecha:	23/05/2019
		Hoja:	Página 1 de 3

1. Identificación del Curso/ Módulo					
Nombre del Curso/ Módulo: REALIZACION DE ANIMACION	Línea de conocimiento: REAU	Código de materia: REAU 12010	Número de credits: 4		
Facultad/ Departamento	FAC DE COMUNIC Y ARTES AUDIOV				
Programa que Administra el curso o módulo	ARTES AUDIOVISUALES				
Niveles de Formación	Técnico Profesional		Especialización		
	Tecnológico Profesional		Maestría		
	Profesional	X	Doctorado		
Modalidad	Presencial	X	Dual	Virtual	
Número de horas con acompañamiento del profesor: 6			Número de horas de trabajo independiente: 6		
Fecha de actualización de la guía: 28/02/2023					

2. Conocimientos previos requeridos para el curso
<p>Aunque no existe prerrequisito, El estudiante debe poseer habilidades y conocimientos previos en el desarrollo de guion, lenguaje cinematográfico, cámara, composición etc.. Conocimientos básicos en iluminación, tratamiento sonoro y formatos de vídeo, aunque no es un requisito indispensable sería aconsejable que el estudiante dominara también conceptos básicos de dibujo y diseño, que pueden tomarse en los cursos electivos que brinda la universidad.</p>

3. Justificación
<p>La animación es el estudio del movimiento. Ofrece al estudiante distintas posibilidades creativas en el medio audiovisual, con numerosos métodos de creación, ya sea a partir de dibujos, fotografías, objetos, recortes y modelos generados por computador, también llamadas técnicas animadas. Está directamente relacionada con los principios cinematográficos y es un medio que sirve para narrar historias visualmente, comunicar ideas o expresar sentimientos. Este curso enfoca el aprendizaje a través de proyectos de animación, en donde el estudiante es participe de los procesos básicos en el desarrollo artístico y técnico de contenidos desde varias narrativas audiovisuales, dentro de una experiencia gamificada, con retos a superar e incentivos diferentes a la calificación en el desarrollo de actividades.</p>

4. Competencias de formación		
Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
1	Comprende, la importancia de la animación para la creación de contenidos audiovisuales.	1 - Identifica los principios de la animación, desde varias fuentes de información, para el desarrollo de contenidos audiovisuales. 2 - Distingue los diferentes procesos presentes en la animación, por roles de trabajo, que permiten el desarrollo de un lenguaje en el ámbito visual. 3 - Experimenta las diferentes técnicas de animación, con ejercicios prácticos, para la creación de contenido audiovisual.
2	Aplica el lenguaje propio de la animación conforme a las tendencias actuales.	1 - Diferencia, las nuevas narrativas y plataformas, que posibilitan el desarrollo de contenidos de animación. 2 - Practica el lenguaje propio de la animación, con ejercicios de ciclos, para el desarrollo de contenidos en diferentes narrativas o plataformas. 3 - Emplea la animación, como herramienta, para expresar ideas y conceptos, en el desarrollo de proyectos audiovisuales.

Id	Competencia	Resultado de aprendizaje esperado
3	Realiza un producto en animación, de acuerdo con las necesidades expresivas del artista audiovisual.	1 - Plantea un proyecto en animación, que está de acuerdo a los procesos presentes en el ámbito industrial o artístico. 2 - Crea un estilo visual, como elemento diferenciador, teniendo en cuenta los productos ya existentes, en plataformas y narrativas. 3 - Produce una animación, en donde se evidencia la formación adquirida y su intención expresiva, para el uso posterior en portafolio, o su visibilización en festivales.

5. Contenidos

Id	Unidad de aprendizaje	Temáticas
1	Unidad 1 Historia y Principios de la animación	Procesos y Productos animados desde 1910 hasta la actualidad, ámbito internacional y nacional. - Desarrollo de técnicas y materiales para la creación de contenidos animados - Análisis de los animadores sus obras, para aplicar técnicas y procesos, en productos animados. - Uso de los principios de la animación, para la generación de contenido visual
2	Unidad 2 Introducción a la realización de animación.	- Experimentación con técnicas de animación: Stop Motion, Cut Out, Pixelation y Rotoscopia. Estas técnicas tienen una duración de dos clases presenciales y se realizan en el estudio de TV, con el fin de conocer las diferentes vertientes de la industria de la animación. - Teoría del Color. - Diseño básico de personajes. - Perspectiva y diseño de Escenarios. -Story Board.
3	Unidad 3 Primer Corte	-Entrega de la preproducción de un proyecto de animación, con parámetros vistos en clase, que responde a una propuesta, expresiva, técnica y estética particular desde el desarrollo del educando, se cuenta con docentes invitados a la entrega, para retroalimentar el trabajo a desarrollar.
4	Unidad 4 Realización de Animación Digital	Procesos técnicos y artísticos para el desarrollo de contenido animado. - Ciclos de animación Cuadrúpedo - Composición digital - Iluminación básica en Animación -Introducción modelado y Animación 3D Básica.
5	Unidad 5 Segundo Corte	-Entrega y culminación de un proyecto en animación, de mínimo 2 minutos, con una técnica y narrativa visual determinada, que se corresponde al perfil del artista audiovisual, se cuenta con docentes invitados a la entrega. Este proyecto funciona como elemento visibilizador del estudiante, ya que puede funcionar como portafolio o producto audiovisual, en circuito de festivales.

6. Evaluación y calificación

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
Taller 1 y Retos de Aprendizaje 1: heteroevaluación, sobre los procesos llevados a diario en la clase y su resultado final, reflejado en la entrega de un story board, diseño de personajes y escenarios de acuerdo a unos estándares establecidos previamente y de conocimiento de los estudiantes	25
Primer Corte: evaluación del proceso diario con respecto a al progreso obtenido en la realización del proyecto de animación, pero al finalizar el periodo se realiza una coevaluación y una autoevaluación, así como la evaluación del diseño del proyecto propuesto	25
Taller 2 y Retos de Aprendizaje 2: heteroevaluación, sobre los procesos llevados a diario en la clase y su resultado final, reflejado en la entrega de un story board, diseño de personajes y escenarios de acuerdo a unos estándares establecidos previamente y de conocimiento de los estudiantes	25

Actividades o tipos de actividades	Porcentaje
Segundo Corte: evaluación del proceso diario con respecto a al progreso obtenido en la realización del proyecto de animación, pero al finalizar el periodo se realiza una coevaluación y una autoevaluación, así como la evaluación del proyecto final de animación	25

7. Bibliografía

La animación, Andrew Selby / Cartoon animation, Preston Blair/ The Illusion of Life, Ollie Johnston y Frank Thomas. Semillero de Video Juegos Black Shep Lab y Club Anime . Bibliografía Complementaria: The Animator's Survival Kit, Richard Williams

8. Observaciones

Esta guía cátedra, puede llegar a tener modificaciones de acuerdo a horarios y espacios de clase. A su vez se complementa con las actividades y recursos dispuestos en la plataforma de Tema.