



**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACIÓN DIGITAL**
- Código del Programa de Formación: **2774317**
- Nombre del Proyecto **LABORATORIO CREATIVO PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS EN ANIMACIÓN DIGITAL CAUCA**
- Fase del Proyecto **FASE 02**
- Actividad de Proyecto: **CREAR LOS DOCUMENTOS GUIAS PARA PRODUCCION DE UN PRODUCTO ANIMADO EN CORRESPONDENCIA CON LA FASE PROYECTUAL.**
- Competencia: 250201021.
- RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR 537044 - ESTABLECER TIEMPOS A LOS PLANOS DEL STORYBOARD SEGÚN EL GUIÓN TÉCNICO

- **2. PRESENTACIÓN**

En el proceso de implementación de proyectos de Animación digital se requiere un minucioso proceso de revisión del storyboard y artes complementarios para la correcta ejecución del proyecto de Animación digital de una forma efectiva para el desarrollo creación de personajes, conflictos y desarrollo ,ajustado a la narrativas de los proyectos presentados en el guion técnico y literario, para así proyectar correctamente la identidad visual de lo propuesto en el storyboard, para su ejecución en el animatic.

(Máximo 10 renglones)

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

CLASE 1: Introducción a la Creación de Animatics

Objetivos:

Comprender el propósito y la importancia de los animatics.



Conocer ejemplos de animatics en proyectos reales.

Familiarizarse con las herramientas y software Toon Boom Harmony y after effects.

Actividades:

Presentación teórica sobre el papel del animatic en la preproducción.

Análisis de animatics de películas y series.

Introducción de las herramientas y software seleccionados.

Clase 2: Fundamentos del Storyboard y su relación con el animatic.

Objetivos:

- Entender la relación entre storyboard y animatic.
- Interpretar las viñetas que transmitan la narrativa al animatic.
- Aplicar principios básicos de composición visual.

Actividades:

- Explicación teórica sobre la estructura del storyboard aplicada a animatic en toonboom.
- Ejercicios prácticos de dibujo y composición en ToonBoom.

Clase 3: Desarrollo del Guión y Escenas Clave

Objetivos:

- Definir la trama y personajes de un proyecto.
- Identificar las escenas clave para incluir en el animatic.
- Comprender la importancia de la coherencia narrativa.

Actividades:

- Revisión del guion.
- Identificación de momentos cruciales para la historia.
- Sesión de retroalimentación y ajustes.



Clase 4: Técnicas de Establecimiento de Tiempos

Objetivos:

- Conocer técnicas para asignar tiempos a las escenas.
- Entender la importancia del ritmo en un animatic.
- Practicar la creación de transiciones fluidas.

Actividades:

- Demostración de herramientas de edición temporal.
- Ejercicios prácticos de establecimiento de tiempos.
- Análisis de animatics destacando el ritmo.

Clase 5: Integración de Sonido y Diálogos

Objetivos:

- Aprender a incorporar elementos sonoros en el animatic.
- Comprender la importancia de la sincronización con el audio.
- Practicar la edición de pistas de sonido y diálogos.

Actividades:

- Demostración de la importancia del audio en la animación.
- Ejercicio práctico de integración de sonido.
- Sesión de revisión y ajustes.

Clase 6: Ajustes Finales y Retroalimentación

Objetivos:

- Refinar y ajustar el animatic según retroalimentación.
- Comprender la importancia de las revisiones finales.
- Preparar el animatic para renderización.

Actividades:

- Sesión de revisión y ajustes basados en la retroalimentación.
- Preparación de la versión final del animatic.
- Pautas para la presentación efectiva.



Clase 7: Presentación de Animatics y Análisis

Objetivos:

- Desarrollar habilidades de presentación y comunicación.
- Analizar y discutir animatics creados por los estudiantes.
- Reforzar conceptos aprendidos a través del análisis grupal.

Actividades:

- Presentación individual de los animatics.
- Sesión de análisis y discusión grupal.
- Retroalimentación constructiva.
- Sesión 8: Evaluación Final y Certificación

Objetivos:

- Evaluación de los animatics finales.
- Entrega de certificados y feedback individualizado.
- Reflexión sobre el proceso de creación del animatic.

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia documento guia personajes _537044_EV01 . Evidencia documento guia tiempos animacion. _537045_EV01 . Evidencia render 12 principios de animacion. _537045_EV02 . Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01	. Desarrolla y prepara documento de arte final guia personajes , utilizando herramientas como Photoshop, ilustrator, toonboom. Crea documento de guias de tiempos de animacion usando herramientas ofimaticas. Desarrolla y finaliza y prepara el documentos y artes anexos para el animatic.	Observación, entrega de producto. Sustentación Oral Presentación Pitch.



Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02	Finaliza el animatic aplicando principios de animación, encuadre, ritmo narrativo y coherencia visual.	
Evidencia render Final animatic _537047_EV02		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Concept art:

El tipo de concept art necesario para cada producto (videojuegos, películas, animación) varía en función de este. Los procesos y las herramientas necesarias difieren según el tipo de concept art, ya sea de los personajes, las estructuras, la ambientación o las armas. Suele ser más sencillo trabajar en ellos en digital. Esto se debe a que todos los tipos de concept art comparten el proceso de ensayo y error con pequeños bocetos y de llegar a la versión final creando distintas variaciones.

Animatic:

Un animatic es una forma de darle vida a los storyboards o sketches (dibujos previos) de un producto audiovisual final, algunas veces incluyendo un audio provisional, permitiendo visualizar detalles como planos, movimientos de cámara, sonidos y elementos de continuidad que pueden ser corregidos en una etapa temprana. Por otro lado, permite llegar a la realización con ideas más claras y fijas de lo que se quiere lograr e incluso, abre la posibilidad de realizar grupos focales y pruebas de audiencia.

ESTILO El estilo de una obra de arte es la clasificación de su apariencia visual. A menudo, el estilo se clasifica dependiendo del enfoque estético específico de un artista individual, corriente artística, periodo o cultura.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- The Big Bad World of Concept Art for Video Games: How to Start Your Career as a Concept Artist, Elliot lilly, 2022



- The Random Guidebook of Concept Designers : Tips and Tricks adrian marc 2023
- <https://bombilloamarillo.com/que-es-un-animatic>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Andres Felipe Tobar Ramírez	Instructor	Animación digital	01/02/2024

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					