



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

Introducción a la Gestión del Tiempo en Animación

Clase 1 Planificación.

- Importancia de la planificación temporal en proyectos de animación
- Relación entre el storyboard y la producción de animatic
- Objetivos de la gestión efectiva del tiempo en el proceso creativo



Clase 2. Fundamentos del Storyboard y Animatic

- Definición y funciones del storyboard
- Propósito del animatic en la preproducción
- Conexión entre el storyboard y el animatic en la narrativa visual

Clase 3. Etapas de Desarrollo

a. Fase de Conceptualización

- Revisión clara de la historia y personajes

- Abstract del guion

b. Fase de Storyboard

- Revisión de las viñetas para implementar escenas

- Identificación de momentos clave y transiciones

c. Fase de Animatic

- Listado de elementos sonoros (música, diálogos, efectos, sonidos diegéticos y extra diegéticos)

- Ajuste de la duración de las escenas

Clase 4. Herramientas de Software para Storyboard y Animatic

Introducción a toom boom harmony

. Funciones clave para establecer tiempos y secuencias

cPrácticas de importación y exportación de elementos



Clase 5. Técnicas de Establecimiento de Tiempos

Principios de animación

Uso de marcas de tiempo y fotogramas clave

Creación de transiciones fluidas entre escenas

Clase 6. Evaluación y Retroalimentación

Revisiones periódicas del storyboard y animatic

Feedback constructivo sobre la duración y ritmo

Ajustes según comentarios y mejoras continuas

Clase 7. Consideraciones Finales

a. Importancia de la flexibilidad en la gestión del tiempo

b. Estrategias para superar obstáculos comunes

c. Creación de un plan de producción realista y alcanzable

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
	.	Observación, entrega de producto.



<p>Evidencia documento guía personajes _537044_EV01 .</p> <p>Evidencia documento guía tiempos animacion. _537045_EV01 .</p> <p>Evidencia render 12 principios de animacion. _537045_EV02 .</p> <p>Evidencia render previos de animatic . _37046_EV01</p> <p>Evidencia estudio secuencias animatic . _37046_EV02</p> <p>Evidencia render Final animatic _ 537047_EV02</p>	<p>Desarrolla y prepara documento de arte final guía personajes , utilizando herramientas como Photoshop, ilustrator, toonboom. Crea documento de guías de tiempos de animacion usando herramientas ofimáticas.</p> <p>Desarrolla y finaliza y prepara el documentos y artes anexos para el animatic.</p> <p>Finaliza el animatic aplicando principios de animación, encuadre, ritmo narrativo y coherencia visual.</p>	<p>Sustentación Oral</p> <p>Presentación Pitch.</p>
--	---	---

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)					