PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

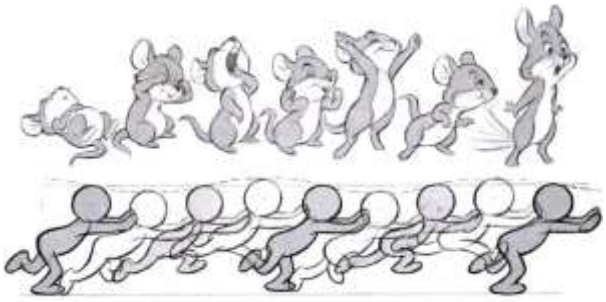
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

GUIA 8 -BASES Y FUNDAMENTOS DE LA ANIMACIÓN

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704 V1
- **Nombre del Proyecto:** (2504883) Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.
- **Competencia:** 220501102- Animar El Contenido De Acuerdo Con Técnicas Y Proyecto Audiovisual
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 584309 -** Componer El Refine De Los Movimientos De Acuerdo Con Los Principios De Animación
- Duración de la Guía: 40 horas 32 horas directo y 8 autónomo

2. PRESENTACIÓN



Saludos aprendices por medio del desarrollo de esta guía aprenderán a conocer el fascinante mundo de la animación, a través de la historia de los medios audiovisuales. La animación ha sido uno de los trabajos más llamativos debido a que allí se pueden romper con algunas reglas de la física y hacer movimientos extraordinarios de personajes que solo se creía que existían en la imaginación y que es atractivo para todas las edades. En el mundo del contenido digital ha retomado fuerza ya que muchas marcas lo han tomado como un medio para captar la atención de su audiencia, con las nuevas tecnologías el trabajo se hace más interesante y de fácil realización.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1. Actividad de aprendizaje 08_01. El mundo puede ser un imaginario.

El ser humano es creativo por naturaleza es capaz de crear historias basadas en su experiencia y darles vida por medio de los personajes, para el diseño de personajes no existen límites solo saber contar una buena historia en este caso crearemos un personaje a partir de ideas y experiencias de la vida cotidiana y adivinar de quien se trata representado con un dibujo

1. En una hoja de papel escribir los atributos de un personaje como se lo imaginaria
2. Luego pasarle las pistas a un compañero quien lo interpretará y le dará vida al personaje de manera gráfica le dibujara todos sus elementos y detalles escritos
3. Luego realizar una historia para el personaje donde interactúe con los demás personajes.

- Ambiente Requerido: aula o sala de sistemas
- Materiales: papel (formato requerido por el instructor), lápiz, borrador.
- Duración Actividad 5 horas

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

3.2.1. Actividad de aprendizaje 08_02 La animación en la historia

La animación como técnica de expresión artística en la que se integra los dibujos, la fotografía, el sonido, los efectos no se queda atrás de tener una historia interesante.

Es importante tener los conocimientos previos sobre la historia de la animación para adentrarnos en este maravilloso mundo, es por ello que veremos el video referenciado **08_1_VIDEO_Historia_de_la_animación.mp4** que podrás encontrar en la carpeta de material del aprendiz o a través del siguiente link Historia Video en Línea.

Como evidencia teórica del estudio de la historia de la animación deberás realizar una línea de tiempo con los hechos más relevantes dentro de la animación la cual debe estar en inglés; dicha evidencia se debe nombrar como:

ACTIVIDAD_3_2_HISTORIA_ANIMACIÓN__NOMBRE_APRENDIZ y subirlo a la respectiva Carpeta de evidencias dentro de su portafolio

- Ambiente Requerido: aula o sala de sistemas
- Materiales: Computadora, conexión a internet, software requerido.
- Duración Actividad 5 horas

3.2.2 Actividad de aprendizaje 08_03 Metáforas visuales y mundos posibles

Metáforas visuales: https://acortar.link/ITOBpW

Cuento: https://acortar.link/spqOOB

¿Qué tal si deliramos por un ratito?

¿Qué tal si clavamos los ojos más allá de la infamia para adivinar **otro mundo posible**?
El aire estará limpio de todo veneno que no provenga de los miedos humanos y de las humanas pasiones.

-En las calles los automóviles serán aplastados por los perros. –

Pero en este mundo, en este mundo chambón y jodido seremos capaces de **vivir cada día como si fuera el primero y cada noche como si fuera la última**.

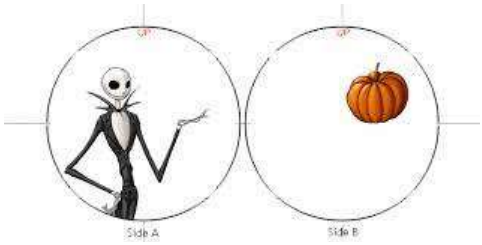
Eduardo Galeano

Con base en el cuento de Eduardo Galeano y las metáforas visuales se deberá construir un Flipbook narrativo y un personaje en el Taumatropo.

Como evidencia teórica del estudio de la historia de la animación deberás realizar la Construcción de un Flipbook (Creación: https://cutt.ly/9Lyxiga ,Ejemplo: https://cutt.ly/gLyzeA2) y un taumatropo (Creación: https://cutt.ly/8LyxczF , Ejemplo: https://acortar.link/81FmMg)

Para su creación se debe dirigir al taller 3_2_**Importancia_de_la_animación_análoga** que se encuentra en la carpeta de material de apoyo al aprendiz en el taller
3.1.2 Actividad de aprendizaje 08_04 Mundos Posibles.





- Ambiente Requerido: aula o sala de sistemas
- Materiales: papeles (taquito de papel) lápiz, borrador Computadora, conexión a internet,
- Duración Actividad 5 horas

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

El Stopmotion como bases para entender los principios de la animación

En el desarrollo de las animaciones independiente de la técnica que se use, se establecieron unas pautas o guías al momento de animar las escenas y personajes, este método se conoce en nuestro mundo de la

animación como los 12 principios básicos, los cuales enmarcan en gran perspectiva los actos y/o momentos a tener en cuenta cuando estamos animando para lograr resultados excelentes.

Ingresa a la carpeta de material del aprendiz y observa el documento
08_3_DOCUMENTO_12_Principios_de_la_animación.pdf

En base a la lectura realizada estás en capacidad de contestar estos pequeños interrogantes dados en un caso situacional en un entorno de trabajo, basados en los 12 principios de la animación.

En el link https://www.youtube.com/watch?v=qPrV0rwJhvc tendrá una referencia al video "**08_05_VIDEO_Cada_mañana.mp4**" que también lo encontrará en la carpeta del material del aprendiz, es de importancia observar el video ya que le permitirá tener una referencia de la técnica de animación de Stop motion que utilizaremos en el desarrollo de esta guía para la elaboración de nuestra evidencia de producto.

¡Ahora vamos a divertirnos!... en el siguiente link https://es.khanacademy.org/computing/pixar/animate/ball/pi/straight-ahead-animation tenemos a la mano una herramienta que nos permitirá de forma práctica relacionarlos y experimentar como es el uso de los principios de la animación.

Actividad de aprendizaje cuestionario guía 8 Vamos a afianzar lo aprendido

Ingrese a la Plataforma Territorium y desarrolle el cuestionario destinado para evaluar su conocimiento sobre esta guía. Cuestionario_Guía_8_Bases_y_Fundamentos_de_Animación.
Vamos a prepararnos para hacer nuestro primer proyecto de animación



3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Actividad de aprendizaje 08_06 stopmotion
Utilizar las técnicas de fotografía de objetos y de narrativa audiovisual por medio de la exploración de técnicas como encuadres, ubicación de planos y ejercicios de iluminación, utilizando dispositivos móviles. Luego Comprender los elementos básicos que componen una animación como la secuencia de fotografías realizando la planeación de un stopmotion para la marca que está trabajando por medio de la realización de un guion grafico (storytelling).

Para esta evidencia deberá desarrollar una secuencia de imágenes como propuesta del trabajo final usando fotografías que integren los diferentes planos orientados por el instructor en las sesiones formativas para el desarrollo de la actividad de stopmotion para la empresa a la cual trabaja es sobre la oferta de un producto o servicio estrella que allí se ofrezca, deberá tener en cuenta aspectos de iluminación, escenografía y los elementos que allí se mostraran.

1. Seleccione el producto o servicio estrella de la marca o empresa que se encuentra desarrollando.
2. Elabore un boceto de lo desea realizar en cuadros usando un octavo de cartulina blanco para plasmar la idea
3. Organice la escenografía teniendo en cuenta los encuadres fotográficos, recuerde aplicar los conceptos de iluminación para tener una buena calidad.

4. Apoye el dispositivo con el que va a realizar las fotografías para que quede fijo (trípode, gancho, soportes etc.) para que no se mueva y pueda realizar un mejor trabajo
5. Realice mínimo 6 tomas donde evidencie cual va a ser el inicio, el durante y el final.
6. Utilice una herramienta digital de su preferencia para organizar las secuencias de la propuesta.
7. Comparta con el instructor y el grupo de aprendices su propuesta.

ACTIVIDAD_8_6 Propuesta_Stopmotion y subirlo a la respectiva Carpeta de evidencias dentro de su portafolio

- Ambiente Requerido: aula o sala de sistemas
- Materiales: cámara de celular, escenografía construida, objetos a animar. Computadora, conexión a internet, software de diseño
- Duración Actividad 5 horas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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
Evidencias de Conocimiento : 1. Línea de tiempo 2. Cuestionario	• Reconocer los elementos de la animación y su historia • Reconoce los términos utilizados dentro del diseño editorial.	• **Técnica de observación** • **Técnica de evaluacion**
Evidencias de Desempeño: 1. Comprende los principios y las bases de la animación. 2. Aplica técnicas de narrativa visual por medio de fotografías	• Realizar el ejercicio del traumatropo y el flipbook • Mostrar la propuesta del producto de animación por medio del storytelling	• **Técnica de observación** • **Técnica de observación**
Evidencias de Producto: **1.** Animación usando la técnica de Stopmotion	• Realiza una animación utilizando la técnica de stopmotion usando los parámetros establecidos	• **Técnica valoración de productos.**

	en la guía y por el instructor	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Narración audiovisual: abarca la narrativa de cualquiera de sus medios: cine, radio, tv., video, etc. Cada medio podrá tener capacidad para construir relatos y textos narrativos de acuerdo con sus propias condiciones.

Stop Motion: es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

Planos fotográficos: Un plano queda definido por la cantidad de "objeto" principal encuadrado en la imagen o, dicho de otro modo, la cantidad de área circundante recoge el encuadre.

Angulación. Inclinación del eje de la cámara respecto al sujeto que ha de ser captado.

Ángulo contrapicado. Cuando la cámara se sitúa por debajo del sujeto.

Ángulo normal o neutro. Cuando el eje del objetivo está a la altura del sujeto, paralelo al suelo.

Ángulo oblicuo o aberrante. Cuando el eje de la cámara se inclina a derecha o izquierda de la vertical.

Ángulo picado. Cuando la cámara se sitúa por encima del sujeto.

Argumento o trama. Desarrollo de un tema por medio de la acción que se narra.

Atmósfera. Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. Para ello, toda la trastienda del cine se vuelve operativa, los decorados, la música, los movimientos de cámara, el ritmo, la puesta en escena, los sonidos ambientales.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Galeano,Eduaro. El derecho al Delirio. **https://acortar.link/spqOOB**

Gizmodo, consultado el 06 de febrero 2018, en https://es.gizmodo.com/12-principios-clasicos-de-la-animacion-en-12-gifs-1570884994.

Zettl, Herbert. Television production handbook. Wadsworth Publishing Company, Boston, 1999.

Hunt, Robert Edgar. Dirección. Bases del cine. Parramón Ediciones. Barcelona, 2010.

Chion, Michel. Cómo se escribe un guion. Signo e imagen. Ediciones Cátedra. Madrid, 2006.

SITIOS WEB

http://www.bbc.co.uk/worldservice/arts/features/howtowrite/screenplay.shtml

http://www.screenwriting.info/

http://www.creative-writing-now.com/write-a-movie-script.html

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Julian Camilo Maturana Martínez**	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN**	**24/11/2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Rosalba Cabrales Espitia** **Angie Paola Galindo Calao** **Alexis Vidales Morales** **Cesar Augusto Barón Romero**	**Instructor**	**Articulación**	**06/07/2023**	**Ajustes actividades**