



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO

GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Animación 3D.
- Código del Programa de Formación: 524703.
- Nombre del Proyecto: PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES 3D PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS Y SERVICIOS EN EL SECTOR PRODUCTIVO.
- Fase del Proyecto: Análisis.
- Actividad de Proyecto: Explicar el storyboard del proyecto ajustado a las necesidades de la industria y la narrativa planteada en el guion.
- Competencia: Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Exponer el storyboard de acuerdo con las necesidades del proyecto y del contexto.
- Duración de la Guía: 80 horas

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, la presente guía introduce las bases conceptuales y operativas de los **Fundamentos de Historietas Gráficas**. La narrativa secuencial o noveno arte constituye un pilar esencial en las fases de preproducción dentro de las industrias creativas; dominar el ritmo visual, la composición espacial y la síntesis gráfica en una viñeta es un paso crítico y transferible previo a la composición tridimensional y cinematográfica.

A lo largo de este bloque formativo de 40 horas, explorará cómo las imágenes estáticas puestas en secuencia logran evocar tiempo, dinamismo y profundidad emocional. El contenido se centrará en la apropiación de conceptos clave como el flujo de lectura, la anatomía de la viñeta, la estructura de la página y el diseño expresivo de personajes.

Para lograr las competencias propuestas, se le invita a asumir su rol con un alto sentido de la observación, constancia en el dibujo analítico y apertura al trabajo colaborativo durante las sesiones técnicas y de coevaluación.

- A continuación, encontrará de manera consecutiva las temáticas principales que acompañaran su proceso de aprendizaje:



- Historia de la animación. ○ Técnicas de animación. ○ Los 12 principios de la animación.
 - Conceptos básicos y terminología de la animación. ○ Pipeline de una producción animada. ○ Lenguaje cinematográfico.
 - Introducción a la animación digital 2D.
 - Componentes de la animación.
- Recuerde, para complementar su proceso de aprendizaje, es necesario que usted se apropie del mismo, dedicando las horas necesarias para cada actividad e investigando de manera autónoma los diversos procesos y técnicas de Animación. Adicionalmente se recomienda que trabaje de manera estructurada y colaborativa en algunas de las actividades presentes en esta guía.
 - Para las siguientes actividades no requiere de ningún conocimiento previo en animación, por lo cual, en su proceso de aprendizaje, desarrollará destrezas artísticas, analíticas, de observación y planeación al crear objetos en movimiento aplicando las técnicas y principio necesarios para dar vida a sus animaciones.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad reflexión inicial

Estimado aprendiz, el instructor le invita a observar de manera analítica el material audiovisual seleccionado sobre la evolución del cómic a nivel global y sus dinámicas narrativas contemporáneas. Posterior a la visualización, participará en un debate moderado en clase para contrastar las diferencias fundamentales en el ritmo narrativo entre la historieta clásica y el medio audiovisual cinematográfico.

- **Ambiente Requerido:** Taller especializado.
- **Materiales:** Estación de trabajo,.
- **Tiempo asignado:** 2 horas.

3.2 Actividad de Contextualización

Actividad de Aprendizaje: Conoce y contextualiza el origen de la animación, quienes fueron sus pioneros, las técnicas existentes y más utilizadas y sus mayores exponentes a lo largo de la historia.

Evidencia de Conocimiento 01: Matriz Analítica Comparativa de Mercados de la Historieta.



- Desarrollar de manera grupal (máximo 3 integrantes) una matriz que describa y compare las características formales, estéticas y el sentido de lectura de las tres grandes vertientes del cómic mundial:

- **El Cómic Americano** (énfasis en el género de superhéroes, el formato *comic-book* y la distribución masiva).
- **El Manga Japonés** (características del ritmo visual, el uso de tramas, sentido de lectura oriental y demografías).
- **El Cómic Europeo / Franco-Belga** (álbumes de tapa dura, enfoque de autor, novelas gráficas).
- Breve reseña del panorama y antecedentes editoriales de la historieta en Colombia.

- **Tiempo asignado:** 6 horas.
- **Ambiente:** Taller especializado.
- **Materiales:** Estación de trabajo.

3.3.1 Actividad de Aprendizaje: Estructura Narrativa Visual y Diseño Expresivo.

- **Materiales:** Estación de trabajo, software de ilustración digital, tabletas digitalizadoras o formatos de papel técnico para dibujo físico.

Apropiar los fundamentos teóricos indispensables para construir un relato en viñetas:

- Concepto de viñeta, calle (intervención espacial) y elipsis de cierre (*closure*).
- Tipos de transiciones entre viñetas (Momento a momento, Acción a acción, Tema a tema, Escena a escena).
- Planificación de la página (diagramación, tamaño de viñetas según el ritmo e impacto dramático).
- El diseño de personajes enfocado a la historieta (silueta clara, simplificación geométrica para consistencia en el redibujado).

Evidencia de Conocimiento 01: Ficha Técnica de Diseño de Personaje para Historieta.

El aprendiz deberá crear y estructurar la hoja de modelo de un (1) personaje original. El documento debe contener:

- Vistas ortográficas básicas (Frente, Perfil, Tres cuartos).
 - Paleta de expresiones faciales y gestuales esenciales (Alegría, Ira, Sorpresa, Tristeza) adaptadas al estilo de la obra.
 - Descripción del propósito dramático del personaje en la historia.
- Tiempo asignado: 8 horas.

3.3.2 El Guion Técnico y del Esbozo Inicial al Lenguaje Gráfico

Apropiar el proceso de traducción del texto a la imagen secuencial:

- Rotulación y disposición de bocadillos (globos de texto), cartelas de narrador y onomatopeyas.
- Composición interna de la viñeta (perspectiva, líneas de acción, peso visual y flujo ocular del lector).



Evidencia de Desempeño 01: Guion Técnico de Historieta y *Thumbnailing* (Estructura de Páginas).

- Basándose en un guion literario propio de corta duración, el aprendiz deberá generar un guion técnico detallado viñeta por viñeta (especificando planos, ángulos, diálogos y descripciones de acción).
- Posteriormente, elaborará el *thumbnailing* o pre-boceto a escala reducida de las páginas de su historieta, asegurando que la lectura visual sea clara, fluida y que el paso de página retenga la tensión dramática.

Tiempo asignado: 10 horas.

3.3.3 Ejecución, Entintado y Maquetación Final

Consolidar el pipeline de producción de la historieta aplicando acabados gráficos técnicos y profesionales.

Evidencia de Producto 01: Mini-Historieta / Cómic de Corta Extensión (Máximo 2 a 3 páginas).

- Con el fin de ejecutar de manera práctica los conocimientos asimilados, el aprendiz desarrollará una historieta gráfica terminada utilizando herramientas digitales o analógicas. El producto final debe cumplir de forma rigurosa con:
 - - Aplicación correcta de los tipos de transiciones teóricas estudiadas.
 - Un flujo de lectura limpio y lógico de izquierda a derecha / arriba hacia abajo.
 - Acabado formal (Lápiz definitivo, proceso de entintado / líneas definidas y jerarquía de grises o color si el proyecto lo requiere).
 - Rotulación legible y correcta inserción de textos de acuerdo con la guía de bocadillos planificada en el guion técnico.
- **Tiempo asignado:** 14 horas.



4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Análisis.	Desarrollar la narrativa visual preliminar y el diseño de personajes aplicando los fundamentos estructurales de la narrativa gráfica.	Identificar la evolución estilística de la historieta, analizando los principales mercados mundiales y los antecedentes de la narrativa gráfica regional.	Evidencia de Conocimiento 01: Matriz Analítica Comparativa de Mercados de la Historieta.	• Identifica y describe correctamente las características técnicas, estéticas y comerciales de las diferentes escuelas del cómic. • Sintetiza la información de manera estructurada en el documento.	• Técnica: Valoración de producto. • Instrumento: Lista de chequeo.
Análisis.	Desarrollar la narrativa visual preliminar y el diseño de personajes aplicando los fundamentos estructurales de la narrativa gráfica.	Apropiar los fundamentos teóricos indispensables para construir un relato en viñetas y el proceso de traducción del texto a la imagen secuencial.	Evidencia de Conocimiento 02: Ficha Técnica de Diseño de Personaje para Historieta. Evidencia de Desempeño 01: Guion Técnico de Historieta y <i>Thumbnailing</i> (Estructura de Páginas).	• Desarrollar un modelo de personaje consistente, legible y anatómicamente coherente con su propio universo estilístico. • Traduce un texto literario a especificaciones técnicas precisas por viñeta. • Planifica la diagramación de las páginas controlando el ritmo y los puntos de interés visual.	Técnica: Observación directa y valoración de producto. • Instrumento: Rúbrica técnica de desempeño



	Desarrollar la narrativa visual preliminar y el diseño de personajes aplicando los fundamentos estructurales de la narrativa gráfica.	Consolidar el pipeline de producción de la historieta aplicando acabados gráficos técnicos y profesionales.	Evidencia de Producto 01: Mini-Historieta / Cómic de Corta Extensión (Máximo 2 a 3 páginas).	• Aplica con criterio narrativo las elipsis y tipos de transiciones entre viñetas. • Demuestra destreza técnica en el acabado final del dibujo (línea, entintado o tramas). • Integra correctamente los elementos tipográficos y bocadillos sin obstruir la lectura del arte de fondo.	• Técnica: Valoración de producto final. • Instrumento: Lista de chequeo de producto.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Viñeta: Unidad mínima de montaje de la historieta gráfica; cuadro delimitado por líneas que representa un espacio y un tiempo concretos de la narración.

- **Calle (o Gutter):** El espacio en blanco o separación existente entre dos viñetas consecutivas. Es el lugar físico donde se produce de manera psicológica la elipsis.
- **Elipsis / Cierre (Closure):** Fenómeno mental mediante el cual el lector une la información de dos imágenes estáticas separadas para reconstruir una acción fluida o el paso del tiempo.
- **Thumbnailing:** Fase preliminar de bocetado rápido a tamaño miniatura para resolver la composición general, equilibrio visual y flujo de lectura de una página de cómic antes de realizar el dibujo definitivo.
- **Bocadillo / Globo:** Contenedor gráfico dentro de la viñeta que aloja los diálogos de los personajes o los pensamientos de los mismos, compuesto por el cuerpo y el rabo (apéndice que señala al emisor).
- **Cartela:** Recuadro rectangular, usualmente ubicado en la zona superior de la viñeta, que contiene la voz en off del narrador para contextualizar espacio, tiempo o transiciones de la historia.
- **Onomatopeya:** Representación gráfica e integrada visualmente de un sonido ambiental, un golpe o una acción ruidosa dentro de la narrativa visual.
- **Entintado:** Proceso técnico que consiste en repasar las líneas definitivas de un boceto a lápiz utilizando tinta china, estilógrafos o pinceles digitales para otorgar contraste, peso visual y limpieza a la página.
- **Manga:** Término genérico utilizado para referirse a la historieta de origen japonés, caracterizada por un estilo de dibujo particular, uso extensivo de líneas de velocidad y tramas manuales o digitales.



6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- [McCloud, Scott \(1993\). Understanding Comics: The Invisible Art. Tundra Publishing.](#)
- [Eisner, Will \(1985\). Comics and Sequential Art. Poorhouse Press.](#)
- [McCloud, Scott \(2006\). Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. Harper Paperbacks.](#)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Luz Angelica Riaño Cortes	Instructora	Industrias Creativas	11/06/2023