

Fundamentos de Animación Digital y sus Aplicaciones Estratégicas

Propósito y resultados de aprendizaje

- Comprender qué es la animación digital, sus tipos y principios fundamentales.
- Aplicar conceptos básicos (keyframes, interpolación, rigging, fps, etc.) en análisis de ejemplos.
- Seleccionar y sintetizar información para comunicar visualmente (Padlet e infografía).
- Reconocer aplicaciones estratégicas de la animación en marketing, UX/UI, educación, ciencia y medios.

Actividad 1 – Investigación

- Cada equipo (2–3 estudiantes) investiga los conceptos (ver lista abajo).
- Muro con Tarjeta por concepto (titulo, imagen y texto de máx. 5 líneas)
- ¿Para qué sirve? (1 línea)
- Ejemplo aplicado (clase/proyecto/industria (1 línea).
- Aspectos importantes (3 líneas), 1 por línea con viñetas
- Escribe 2 conceptos nuevos que aprendiste y una duda (tarjeta adicional).
- Producto: Presentación en formato PDF con las 31 tarjetas.

Temas:

1. Animación 2D
2. Animación 3D
3. Stop motion
4. Fotograma (frame)
5. FPS (fotogramas por segundo)
6. Keyframe (fotograma clave)
7. Interpolación / tweening
8. Línea de tiempo (timeline)
9. Storyboard
10. Animate
11. Squash & Stretch
12. Anticipación
13. Puesta en escena (staging)
14. Arcos
15. Timing & Spacing
16. Acción secundaria

17. Exageración
18. Seguimiento y superposición (follow-through & overlapping action)
19. Pose a pose vs straight ahead
20. Onion skinning
21. Rigging (aparejado)
22. Esqueleto / armature
23. FK vs IK (cinemática directa e inversa)
24. Curvas de animación (Bézier)
25. Easing (aceleración/desaceleración)
26. Rotoscopia
27. Motion graphics
28. Parallax (paralaje)
29. Render y códec (ej.: H.264)
30. Formatos y compresión (bitrate, resolución)

Actividad 2 – Infografía en Canva

- Formato sugerido: Infografía vertical A4/A3 o 1080×1920 px.
- Estructura: título + subtítulo (propósito), imagen
- Guía visual:
- Máx. 2 tipografías (títulos y cuerpo).
- Iconos consistentes, diagramas simples (línea de tiempo, comparativa, proceso).
- Jerarquía: títulos 24–32 pt, cuerpo 12–14 pt.
- Exportación: PNG alta resolución.
- Revisión: checklist (claridad, exactitud, jerarquía, coherencia visual).

Temas:

1. Tipos de animación (2D, 3D, stop motion, motion graphics)
2. Squash & Stretch
3. Anticipación
4. Timing & Spacing
5. Arcos
6. Acción secundaria
7. Keyframe & Tweening
8. Storyboard vs Animatic
9. FPS y fluidez percibida
10. Rigging: esqueleto, FK vs IK
11. Curvas de animación y Easing

12. Parallax (capas a distinta velocidad)
13. Onion skinning (planificación de movimiento)
14. Exportación: formatos, códecs y peso de archivo
15. Aplicaciones estratégicas (marketing, UX/UI, educación, ciencia)

Actividad 3: Cuestionario (10 preguntas, opción múltiple a–d, una sola correcta)

Evaluación de Conocimientos:

<https://forms.gle/P4Aua6JN5oLTs7XHA>

Actividad 4: Gamificación:

1. <https://wordwall.net/es/resource/81721203/ocio-y-animaci%C3%B3n-sociocultural>
2. <https://wordwall.net/es/resource/54406520/los-colores-m%C3%A1gicos>
3. <https://wordwall.net/es/resource/18799725/storyboard>
4. <https://wordwall.net/resource/71438510/animacion-y-sus-m%C3%A9todos>
5. <https://wordwall.net/es/resource/16094743/power-point>

Entregables:

- 1- Investigación en Formato PDF
- 2- Presentación de Padlet en formato PDF
- 3- Infografía en Canva en formato PNG
- 4- Envío del Formulario Evaluativo
- 5- Capturas de pantalla de resultados 100% Positivos de gamificación