



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/09/2016

Versión: 01

Página 1 de 1

**BELLAS ARTES
ENTIDAD UNIVERSITARIA**

FACULTAD: ARTES VISUALES Y APLICADAS

PROGRAMA:

SEMESTRE:

SEMINARIO TALLER: Taller

PROFESOR: Jairo Hernán Caicedo Atehortúa

ASIGNATURA: ANIMACIÓN - STOP MOTION (Electiva)

CÓDIGO:: - 20141

INTENSIDAD HORARIA SEMANAL: 3

REQUISITOS: El estudiante debe presentar habilidades con el dibujo, la creación de personajes, storyboards, y manejar software para editar imágenes y video como photoshop, y Final Cut Pro.

MICRODESCRIPCIÓN:

“En este curso los estudiantes se acercan al conocimiento de la producción audiovisual, mediante la experiencia de realización de dibujos animados, con el fin de entender los procesos y las etapas que deben desarrollar para la obtención de un producto de animación audiovisual de alta calidad. En él adquieren conocimientos de distintas técnicas de animación aplicables en sus proyectos de diseño, con los que pueden desempeñarse profesionalmente de manera amplia.”

En esta clase, los estudiantes podrán conocer los diferentes procesos técnicos e intelectuales que requieren la creación de un producto audiovisual animado. La animación como expresión artística, se vale de diferentes técnicas, como el Stop Motion, el dibujo cuadro a cuadro, y diferentes herramientas digitales que ha cobrado cada vez más relevancia, por su capacidad de transmitir emociones y



mensajes. Su difusión en redes sociales y en la industria del entretenimiento, la han convertido en un campo artístico apropiado para transmitir mensajes, contar historias en donde la forma y lo estético también son protagonistas.

OBJETIVO:

Brindar al estudiante las herramientas y los conocimientos sobre el lenguaje audiovisual, necesarios para la producción, y realización de contenidos animados usando diferentes técnicas artísticas y recursos de diseño.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR:

Competencias de lenguaje

1. Comprensión de la interacción sujeto-lenguaje.
2. Capacidad de lectura y escritura.
3. Habilidad en el análisis y la reflexión discursiva.
4. Capacidad de lectura e interpretación del signo (semiología).
5. Conocimiento y utilización de lenguajes digitales e informáticos relacionados con el diseño y la comunicación gráfica.
6. Competencia para argumentar proyectos de diseño tanto conceptual como formalmente.

Competencias de comunicación visual

1. Conocimiento de la relación de la imagen con el campo perceptivo y de valoración estética.
2. Conocimiento de la imagen como elemento central de la comunicación visual (semiología de la imagen).
3. Capacidad de elaborar elementos de relevancia comunicativa, de acuerdo con la situación social y la población a la que orienta su acción.
4. Conocimiento de la comunicación, de la óptima factura del mensaje y de los medios con los que este se formaliza y se difunde.



4.4.3. Competencias investigativas

1. Conocimiento básico de metodologías de investigación del diseño.
2. Capacidad de observación del entorno físico e interlocución con el contexto social.
3. Descripción y análisis de entorno y contexto, en términos de diseño.
4. Capacidad de interpretación para aportar soluciones adecuadas desde el ámbito de la comunicación visual.

4.4.4. Competencias de desarrollo proyectual

Son las habilidades enfocadas al trabajo práctico, aplicado a necesidades reales del medio.

1. Habilidad para desarrollar y aplicar conceptos y métodos propios del conocimiento disciplinar.
2. Conocimiento para estructurar, diseñar y gestionar proyectos.
3. Proyección de propuestas comunicativas de diseño en el entorno local y regional.
4. Formalización de propuestas de diseño para instituciones y/o comunidades.
5. Innovación en oferta de productos y servicios en diseño gráfico.

Habilidades para diseño de personajes, fondos y diferentes elementos vinculados con la animación.

Conocimiento del lenguaje cinematográfico, necesario para el desarrollo de una animación.

Conocimientos en los principios básicos que intervienen en la creación y la percepción de una animación.

Habilidades para el diseño de objetos en movimiento.



DESARROLLO TEMÁTICO:

Historia del cine y la animación.

Introducción al lenguaje cinematográfico.

Grabación de un ejercicio usando la técnica “paper motion”

El montaje audiovisual.

Guión Narrativo.

Los doce principios básicos de la animación.

Ejercicio de animación usando plastilina “Clay motion”

Story board

Ejercicio con piezas de Lego

Desarrollo de Personajes

Producción de un corto de un minuto a partir de un personaje creado por el estudiante.

Edición en Final Cut Pro

Postproducción en After Fx

Presentación.

METODOLOGÍA:

Se presentará a los estudiantes una serie de herramientas técnicas, partiendo del dibujo a lápiz y papel, pasando por la creación personajes en materiales moldeables. Con el uso de técnicas de fotografía, para la captura de una secuencia de imágenes, el estudiante aprenderá a generar la sensación de objetos en movimiento, y con la edición de video y la postproducción, podrá valerse de herramientas discursivas y dialécticas que brinda el proceso de montaje para la creación de historias y contenidos audiovisuales.



FORMATO PROGRAMA ANALITICO Código: ED.300.031.03.02

Fecha: 18/09/2016

Versión: 01

Página 5 de 5

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Primer Parcial: Ejercicio Paper Motion... 25%
Segundo Parcial: Ejercicio Clay Motion... 25%
Final: Trabajo final, contenido creado por el estudiante 25%

LECTURAS BÁSICAS:

The human figure in motion. An electro Photographic Investigation of consecutive phases of muscular actions. Eadweard Muybridge. Londres 1885.

Disney Animation: The Illusion of Life by [Ollie Johnston](#) and [Frank Thomas](#) ([ISBN 0896592332](#)) NY 1982

BIBLIOGRAFÍA REFERENCIAL:

T R Adams Tom and Jerry: 50 Years of Cat and Mouse (Pyramid Books, US, 1989)

Joe Adamson Tex Avery: King of Cartoons (Da Capo, US, 1985)

Joe Adamson Bugs Bunny: Fifty Years and Only One Grey Hare (Henry Holt, US, 1990)

Jerry Beck and Will Friedwald Looney Tunes and Merrie Melodies: A Complete Illustrated Guide to the Warner Brothers Cartoons (Henry Holt, US, 1989)

John Canemaker Winsor McCay: His Life and Art (Abbeville, US, 1987)

John Canemaker Before the Animation Begins: The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists (Hyperion Books, US, 1996)

John Canemaker Tex Avery: The MGM Years (Turner Publishing, US, 1996)

John Canemaker Felix: The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat (Pantheon Books, US, 1996)

Donald Crafton Emile Cohl, Caricature and Film (Princeton University Press, US, 1990)