



Universidad del Magdalena
Vicerrectoría Académica
Microdiseño ANIMACIÓN

1 Ficha de Identificación			
1.1 Código y Nombre del Curso			
02064202 ANIMACIÓN			
1.2 Unidad Académica Responsable del Curso			
PROGRAMA DE CINE Y AUDIOVISUALES			
1.3 Ubicación curricular			
Componente Curricular	Pre-Requisitos	Co-Requisitos	
Formación disciplinar	Taller I (Imagen en movimiento)	N/A	
1.4 Créditos Académicos			
Créditos	HAD	HTI	Proporción HAD:HTI
4	64	128	1:2
1.5 Descripción resumida del curso			
<p>Taller introductorio a la técnica y lenguaje de la animación: Se estudian los aspectos lingüísticos, formales y técnicos de obras de los autores sobresalientes, estimulando la investigación, el análisis, y proporciona las bases necesarias para la realización de proyectos audiovisuales de calidad, promoviendo la creatividad, la capacidad crítica y la innovación en todos los procesos que intervienen en la realización de obras de imágenes en movimiento con técnicas de animación</p> <p>Se estudiarán las técnicas de Animación con Dibujo, Rotoscopia, Stop motion y Animación Digital 2D y 3D</p> <p>Se busca familiarizar al estudiante con las herramientas digitales de Animación como son Flash, Photoshop, After Effects y Blender 3D</p> <p>Durante el semestre los estudiantes deben elaborar una idea y realizar un proyecto de 10 A 30 segundos con técnicas de animación.</p>			
1.6 Elaboración, Revisión y Aprobación			
Elaboró	Revisó	Aprobó	
Docente	Director de Programa	Decano Facultad	

2 Justificación

Día a día la animación cobra un lugar importante en nuestra vida y en nuestra cultura. Ya no solo en la televisión y el cine, también en las consolas de video juegos, Internet, CD, DVD, e incluso hoy día en el celular y pantallas móviles. Las personas responsables de crear estas imágenes tienen una influencia incalculable en el bienestar de la sociedad y en su desarrollo económico y cultural.

Los creadores de imágenes en movimiento tienen que aprender a mirar; a ver, a conocer, y comprender lo que se ve y dar sentido a lo que el crea.

La animación además de ser la primera forma de manifestación de la imagen en movimiento, es el espacio más indicado para la investigación y experimentación de las técnicas de imágenes en movimiento y explorar e innovar en los lenguajes audiovisuales.

Hoy día la animación 3D y la Estereoscopia se han tomado las salas de cine y pantallas en general

3 Competencias a Desarrollar

3.1 Competencias Genéricas

Concebir, diseñar y realizar proyectos de imágenes en movimiento con técnicas de animación.

3.2 Competencias Específicas

Identificar y reconocer aspectos lingüísticos, estéticos y técnicos en la historia de la animación y de las artes digitales

Crear imágenes en movimiento con diferentes técnicas tales como: Rotoscopia, Stop motion y Animación Digital en 2D y 3D

Crear obras de animación utilizando programas específicos para la generación de imagen en movimiento (Photoshop, Flash, Blender, Aftereffects y Premier)

4 Contenido y Estimación de Créditos Académicos

5 Contenido y Créditos Académicos

N	Unidades /Capítulos	N	Temas	Tiempos				Total
				HADD		HTI		
				T	P	T	P	
1	Introducción http://www.youtube.com/watch?v=BlfwHwUqKrE	1.1	Presentación del profesor, los estudiantes y el curso					
		1.2	Lenguaje de los comics. Scott McCloud					
		1.3	Prehistoria de la animación					
		1.4	El ojo y el funcionamiento de la visión, ejercicio: Zootropo	2	2	4	4	12
2	Historia – Proyecto – Flash http://www.youtube.com/watch?v=s8oZ4KE8868	2.1	Inicios de la Animación a finales del s. XVIII: Melies y los pioneros					

		2.2	Proyecto. La Idea. Estructura Narrativa.						
		2.3	Adobe Flash – Interfaz e Ilustración. Loop Pasar el zootropo a Flash	1	3	2	6	12	
3	Historia – Proyecto – Flash http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php	3.1	Pioneros: Mc Key y Starewicks						
		3.2	Proyecto. Sinopsis y Argumento.						
		3.3	Adobe Flash – animación “Cuadro a Cuadro” Caminada en flash	2	2	4	4	12	
4	Historia – Proyecto – Flash http://framexframe.tumblr.com/	4.1	Animación Disney Vs. Vanguardia Ruttman y fishinger						
		4.2	Proyecto. Desarrollo de la idea. Guión						
		4.3	Adobe Flash – Animación Avanzada						
				1	3	1	7	12	
5	Historia – Proyecto – Flash http://www.pinterest.com/characterdesigh/	5.1	Animación 1960						
		5.2	Proyecto. Desarrollo de la idea. Guión.						
		5.3	Flash símbolos.	2	2	4	4	12	
6	Historia – Proyecto – Photoshop http://rubenluengas.com/index.php/de-todo-un-poco/item/126-la-propaganda-en-dibujos-animados	6.1	Animación 1970 / 80						
		6.2	Proyecto. Desarrollo de la idea. Guión.						
		6.3	Photoshop. Interfaz.						
		6.4	Teoría del Color Básica.	2	2	4	4	12	
7	Historia – Proyecto – Photoshop http://whatculture.com/film/10-awesome-animated-shorts-from-around-the-world.php/2	7.1	Nuevas Tecnologías. Surge el 3D.						
		7.2	Desarrollo de la idea. Concept Art. Personajes						
		7.3	Photoshop – Herramientas – Imagen Digital.	2	2	4	4	12	
8	Teoría – Proyecto – Photoshop http://www.taringa.net/posts/info/11279465/Las-25-mejores-peliculas-animadas-de-la-historia.html	8.1	Animación en Europa.						
		8.2	Proyecto. Concept Art. Personajes						
		8.3	Photoshop. Rotoscopia.	2	2	4	4	12	
9	Teoría – Proyecto – Photoshop http://misedades.wordpress.com/2013/04/04/las-13-mejores-peliculas-de-animacion/	9.1	Maestros rusos.						
		9.2	Proyecto. Concept Art. Escenarios.						
		9.3	Photoshop – Rotoscopia.	2	2	4	4	12	
10	Teoría – Proyecto – After Effects http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/	10.1	Animación Experimental.						
		10.2	Proyecto. Concept Art. Escenarios.						
		10.3	After Effects – Interfaz. Importación. Sonido						
		10.4	Stop Motion.	2	2	4	4	12	
11	Teoría – Proyecto – Photoshop.	11.1	Animación en Oriente.						

	http://animacion.16mb.com/ http://listas.20minutos.es/lista/mejores-peliculas-animadas-360697/	11.2	Proyecto. Storyboard.					
		11.3	Photoshop. Animación Cuadro a Cuadro.	2	2	4	4	12
12	Teoría – Proyecto – Photoshop http://listas.20minutos.es/lista/cual-es-la-mejor-pelicula-de-animacion-de-la-historia-359958/	12.1	Animación en América Latina.					
		12.2	Proyecto. Storyboard. Correcciones.					
		12.3	Photoshop. Animación Cuadro a Cuadro.	2	2	4	4	12
13	Teoría – Proyecto – Blender 3D http://jaguar.edu.co/	13.1	Animación en Colombia.					
		13.2	Proyecto. Concepto Sonoro.					
			Blender 3D. Interfaz.	1	3	2	6	12
14	Teoría – Proyecto - Blender 3D http://www.loop.la/		Animación en Colombia.					
			Proyecto. Animatic.					
			Blender 3D. Modelado.	1	3	2	6	12
15	Teoría – Proyecto - Blender 3D http://www.blender.org/		Animación Contemporánea.					
			Producción y Planeación de los proyectos					
			Blender 3D. Animación Básica. Texturas.	1	3	1	7	12
16	Teoría – Proyecto - Blender 3D		REALIZACIÓN DE LAS ANIMACIONES		4		8	12
17	autoevaluación		Proyección y discusión de los trabajos de los estudiantes					
Total				25	39	48	80	192
Créditos Académicos				4				

6 Propuesta Metodológica

El curso se desarrolla en tres Módulos:

I. Historia

En la parte teórica se analizará la forma como el ser humano percibe las imágenes en movimientos, significados e intenciones. En qué consiste la visión, como se comporta la luz, que vemos y que no vemos. Se conocerán los antecedentes, orígenes, historia y desarrollo de la animación hasta nuestros días. En este módulo es necesario que los estudiantes conozcan los autores y trabajos que han marcado las transformaciones de la Animación y los aportes a los lenguajes audiovisuales, características técnicas, formales y contexto. Es importante que todos participen en el análisis y discusiones de los trabajos.

II. Técnicas

Este módulo, es un taller práctico de análisis y reflexión sobre las técnicas de la animación y sus posibilidades expresivas. Será fundamental que todos los participantes realicen una serie de ejercicios que permitan la apropiación de los conceptos discutidos y el manejo de los siguientes programas: **Flash, Photoshop, Premiere, Aftereffects y Blender.**

Al finalizar el semestre todos los estudiantes deben presentar uno de los ejercicios desarrollados completo con guión, diseños, storyboard, tratamiento y libro de producción

III. Taller Creativo

En el aspecto creativo, todos los estudiantes deben realizar una breve historia o un trabajo audiovisual de entre 10 y 30 segundos, usando las técnicas, formatos y lenguajes estudiados durante el semestre.

7 Estrategias y Criterios de Evaluación

La evaluación para los 2 primeros seguimientos se hará durante todas las sesiones, de acuerdo a los resultados del ejercicio prácticos de cada semana y de la participación en las discusiones. En la evaluación se tendrá en cuenta la calidad de los resultados, factura y buen uso de las herramientas, según los siguientes aspectos:

1. Comprendió el concepto y realizo correctamente el ejercicio 60 %
2. Aportes o valor agregado al contenido inicial 20 %
3. Propuesta estética 20 %

Para el tercer seguimiento se tendrá en cuenta el trabajo final que debe presentar cada estudiante (una animación de 10 a 30 segundos) por un valor del 50 %

La asignatura, por ser un taller no se puede habilitar

8 Recursos Educativos

N	Nombre	Justificación
1	Proyector de Video y Parlantes	Proyección de Videos y los trabajos de los estudiantes
2	Computadores para cada estudiante con programas de animación Flash, Photoshop, Premiere, Aftereffects y Blender y conexión a internet	Prácticas de animación digital y desarrollo de los ejercicios y proyecto final del semestre
3	Computadora portátil	Proyección de Videos y los trabajos de los estudiantes

9 Referencias Bibliográficas

9.1 Libros y materiales impresos disponibles en la Bibliotecay Centros de Documentación de la Universidad

Bibliografía obligatoria

Taylor Richard

The Encyclopaedia of Animation Techniques

Quarto Publishing plc., 176 páginas, UK, 1996

White Tony

THE ANIMATOR'S WORKBOOK, Step-by-Step Techniques of Drawn Animation

Watson-Guptill Publications, 160 páginas, New York, 1986

9.1 Libros y materiales impresos disponibles en la Bibliotecay Centros de Documentación de la Universidad
Chong Andrew, Digital Aniamtion AVA Publishing SA, 175 páginas, Switzerland, 2009
Anima Mundi ANIMATION NOW! Ed Julius Wiedemann, TASCHEEN, 573 páginas, UK, 2004
9.2 Libros y materiales digitales disponibles en la Biblioteca y Centros de Documentación de la Universidad
DVD-00051 Ej.1 Kirikou y la hechicera Ocelot. Michel. 76962 DVD-00055 Ej.1 Akira kurosawa´s dreams Kurosawa. Akira. 76964 DVD-00063 V.1*Ej.1 Pixar short films collection 76963 DVD-00064 V.2*Ej.1 Pixar short films collection 76933 El Pasajero de la noche, Carlos Santa y Mauricio Garcia Andares en tiempos de Guerra, Alejandra Jiménez y Mauricio García Lee and Marvin, Crakcartoons, animación Mauricio Garcia Shrek (2001. Dreamworks. Dirigen: Andrew Adamson y Vicky Jenson) Gru, mi villano favorito (2010. Illumination Entertainment. Dirigen: Pierre Coffin y Chris Renaud)
9.3 Documentos y Sitios Web de acceso abierto a través de Internet
Historia: http://www.youtube.com/watch?v=BlfwHwUqKrE http://www.youtube.com/watch?v=s8oZ4KE8868 http://www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php Animación Abstracta: http://framexframe.tumblr.com/ http://www.pinterest.com/characterdesigh/ http://rubenluengas.com/index.php/de-todo-un-poco/item/126-la-propaganda-en-dibujos-animados http://whatculture.com/film/10-awesome-animated-shorts-from-around-the-world.php/2 AnimaciónClásica: http://www.taringa.net/posts/info/11279465/Las-25-mejores-peliculas-animadas-de-la-historia.html http://misedades.wordpress.com/2013/04/04/las-13-mejores-peliculas-de-animacion/ Animación y Propaganda: http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/ Animación Digital: http://animacion.16mb.com/ http://listas.20minutos.es/lista/mejores-peliculas-animadas-360697/ http://listas.20minutos.es/lista/cual-es-la-mejor-pelicula-de-animacion-de-la-historia-359958/ http://www.neoteo.com/los-mejores-cortos-animados/ Animación en Colombia: http://jaguar.edu.co/ http://www.loop.la/
9.4 Otros Libros, Materiales y Documentos Digitales
CORTOS Gertie the Dinosaur, Winsor MCCAY, 1914, US Fantasmagorie, émile COHL, 1908, FR Moznosti dialogu, Jan SVANKMAJER, 1982, CZ L'homme qui plantait des arbres, Frédéric BACK, 1987, CA L'Idée, Berthold BARTOSCH, 1931, FR Neighbours, Norman MCLAREN, 1952, CA Betty Boop in Snow White, Dave FLEISCHER, 1933, US Creature Comforts, Nick PARK, 1989, GB Tango, Zbigniew RYBCZYNSKI, 1980, PL Street of Crocodiles (Ulica krokodyli), Timothy y Stephen QUAY, 1986, GB Ruka, Jiri TRNKA, 1965, CZ