

Nombre del curso o taller:	Primeros pasos en la animación cuadro por cuadro dibujada a mano.	
Ponente(s):	Arantxa Aytana Estrada Vera	
Duración:	14 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Jueves 19 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Viernes 20 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Lunes 23 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Martes 24 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Miércoles 25 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Jueves 26 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs Viernes 27 de Junio de 17:00 - 19:00 hrs	
Modalidad: Presencial () A distancia (x) Mixta () En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Google Meet	Objetivo general:	Entender cómo funciona la animación a mano cuadro por cuadro y sus principios para conseguir fundamentos sólidos aplicables a situaciones complejas.
	Objetivos Específicos:	
	1. Conocer la historia de los inicios de la animación. 2. Comprender el funcionamiento de la ilusión del movimiento y el fenómeno físico del mismo. 3. Saber cómo y cuándo aplicar diferentes técnicas y trucos para darle intencionalidad y dirección al movimiento de los objetos.	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	Diseño y Comunicación Visual	Arte y Diseño

☐ Dibujo ☐ Escultura ☐ Estampa ☐ Fotografía ☐ Pintura	☐ Edición gráfica ☐ Iconicidad y entornos ☒ Gráfica e ilustración ☒ Medios audiovisuales e hipermedia	☐ Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos ☐ Producción Visual y Entorno ☐ Consultoría y Gestión de Proyectos ☐ Estrategias Integrales de Comunicación Visual
--	--	---

¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas: • Artes Visuales • Diseño y Comunicación Visual • Arte y Diseño	Se retoman temas extra para el enriquecimiento del área enfocada a Laboratorio de Tecnología para Medios Audiovisuales e Hipermedia I y II. Se retoman principios de algunas asignaturas optativas, las cuales más específicamente son: Dibujo para la Animación y Producción para Animación.
--	---

	Temas y subtemas
1	Estirar y encoger (Generación de sensación de peso y flexibilidad en los objetos)
2	Anticipación (Preparación del objeto para la realización de una acción)
3	Puesta en escena (Preparación del ángulo, disposición y presentación de la escena donde se desarrollará la acción)
4	Animación directa y pose a pose (Desarrollo de dos principios, los keyframes y los movimientos consecutivos)
5	Acciones complementarias y superpuestas (Combinación de movimientos intercalados dentro de un mismo objeto y secuencia)
6	Acelerar y desacelerar (Generación de sensación de inicio y finalización del movimiento de un objeto)
7	Arcos (Creación de fluidez del movimiento siguiendo curvas imaginarias)
8	Acción Secundaria (Complementaria a la animación principal)
9	Sincronización (Crea contextualidad a la acción del objeto)

10	Exageración (Movimientos exagerados que recalcan la acción)
11	Dibujo Sólido (Creación y sensación de profundidad y volumen a los objetos)
12	Atractivo (Adjudicación de rasgos distintivos que dan el toque final de una animación)

Actividades y evaluación

Actividades:

- Creación de pequeñas animaciones con figuras geométricas sólidas que servirán de guía para los ejercicios formales.
- Ejercicios de animación donde se apliquen los conocimientos teórico-prácticos

con objetos irregulares.

- Familiarización con las técnicas y trucos que se usan en la animación para generar la sensación de movimiento de acuerdo a las necesidades del animador.

Proyecto Final:

Consistirá de una animación con un objeto irregular que deberá tener por lo menos 3 principios de la animación, los cuales fueron enseñados durante el curso, aplicados al objeto irregular en las acciones o acción que realizará, la duración de esta animación será de mínimo 10 segundos, los alumnos tendrán el ultimo día del curso para aclarar dudas y pedir correcciones antes de la entrega final.

Evaluación:

Con los ejercicios realizados durante las clases, participación en clase y proyecto final

Material / equipo necesario

- Conexión a internet
- Equipo para conectarse a la clase vía videollamada
- Tableta digitalizadora o dispositivo digitalizador

- Software de dibujo con capacidad para animación (FlipaClip, Krita, Ibis Paint X, Procreate, Clip Studio Paint, etc.)

Cupo máximo de participantes: 20