



HERRAMIENTAS DIGITALES DE ANIMACION
TOTAL HORAS: 160 HORAS (96 PRESENCIALES – 64 INVESTIGACIÓN)
TOTAL CICLO: 16 SÁBADOS

INTRODUCCIÓN

La importancia de la multimedia en la sociedad, se evidencia cuando el hombre desarrolla una tecnología de la comunicación masiva y contundente para la promoción y el desarrollo de bienes y servicios. Esta comunicación hipermedia (texto, imagen, audio, video y animación) busca por diferentes medios canalizar un mensaje de forma eficaz para el receptor. Con los avances en dicha tecnología, hemos observado el cambio entre la era documental y la era digital, es decir que debemos preparar y estar preparados para poder asumir una vida cotidiana en donde los usuarios no darán prioridad a una gigante biblioteca sino a un ordenador personal, que mantiene archivos de documentos y además desde ahí podrá comunicarse a través de Internet y tener acceso a grandes cantidades de información, cuando la interacción multimedia, el correo electrónico y las páginas Web, les proporcionan lo necesario. Otro aspecto importante, se ubica en los sectores de la sociedad que exigen un alto desarrollo multimedia para cumplir sus metas. Es el caso del sector educativo que según estadísticas requiere para sus procesos de enseñanza aprendizaje, recursos didácticos como juegos, libros, catálogos, enciclopedias en CDS, para lograr las competencias necesarias en los educandos. De tal forma es importante adquirir conocimientos técnicos y tecnológicos para planear, analizar, desarrollar, optimizar, ejecutar y evaluar un portafolio o un proyecto multimedia que funcione como material de apoyo para la presentación eficiente de bienes y servicios.

OBJETIVO

Implementar herramientas digitales de edición de imagen, video, audio y animación para la organización y desarrollo de material multimedia a nivel educativo, empresarial y personal.



CONTENIDO

MODULO 1: 20 HORAS

Número de sesiones: 2

1. Introducción a la animación
2. Historia del cine de animación
3. Estilos de animación
4. Producción de un proyecto en animación digital
5. Preproducción de un proyecto animado
6. TALLER PRACTICO

MODULO 2: 20 HORAS

Número de sesiones: 2

1. Diseño de producción
2. Dirección de arte (estilos, decorados, personajes, escenografías, color, formas)
3. El guión y su estructura
4. Narrativa Audiovisual. Dirección cinematográfica.

MODULO 3: 30 HORAS

Número de sesiones: 3

1. Producción de un proyecto animado
2. Story board
3. Animatics
4. Voces
5. Animación
6. Composición digital.

MODULO 4: 40 HORAS

Número de sesiones: 4

1. Técnicas de animación 2D y 3D (análogas)



2. Animación 2D análoga (cuadro a cuadro) teoría y práctica
3. Animación por recortes-teoría y práctica
4. Rotoscopia
5. Stop motion (creación de modelos y escenografías.)

MODULO 5: 50 HORAS

Número de sesiones: 5

1. Técnicas de animación 2D y 3D (digitales)
2. Adobe after effects CS3 (Creación de personajes y escenografías tridimensionales digitales)
3. 3 DS MAX9 (modelado y creación de un personaje digital, iluminaciones y cámara)
4. Post producción de un proyecto animado (Adobe premier CS3)
5. Edición de audio
6. Edición de video
7. Corrección de color
8. Musicalización
9. Sonidos y efectos

METODOLOGÍA

Se ejecuta la clase con talleres internos. Se realizara un 80% en sala de computo, se desarrolla una idea publicitaria y se trabaja en ella tanto en post producción como producción y animación.

Durante el desarrollo del contenido el estudiante debe crear y producir un cortometraje basado en todos los lineamientos del contenido, permitiendo la aplicación de su competencia y la creatividad e innovación y cuya duración de rodaje sea entre 30 segundos y dos minutos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ITEM DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EQUIVALENTE
Talleres en clase	30%
Trabajos de investigación y práctica	30%



Trabajo final	30%
Asistencia	10%

DIRIGIDO A

Por Primera vez un Diplomado dirigido a todas las personas o entidades con el interés de mejorar su presentación empresarial o personal a través de Multimedia. Ideal para todo tipo de Diseñadores. (Gráficos, de Modas, Industrial, Publicistas etc.) Personas interesadas en las herramientas digitales para la producción y post-producción de material multimedial.

PERFIL DEL ESTUDIANTE

Estudiante de diseño o personas con conocimientos en la fundamentación de diseño, programas y manejo de computador, publicistas, diseñadores gráficos, caricaturistas, diseñadores multimediales, productores de comerciales o historias y dibujos animados.

COMPETENCIAS

LABORALES	PROFESIONALES/ACADEMICAS
Estructura de Navegación Desarrollo de Banner o Pop-UPS Elaboración de presentaciones multimedia	Manejo Básico de para desarrollo de aplicaciones multimediales Conocimiento y diferenciación de Lenguajes de programación. Grafismo y optimización de todo elemento