



# UNIVERSIDAD DE CORDOBA

**CÓDIGO:**  
FDOC-088  
**VERSIÓN:** 02  
**EMISIÓN:**  
22/03/2019  
**PÁGINA**  
1 DE 5

## PLAN DE CURSO

### 1. INFORMACIÓN BÁSICA

1.1. Facultad	Educación y Ciencias Humanas	1.2. Programa	Lic. Informática		
1.3. Área	Medios Audiovisuales	1.4. Curso	Electiva de Carrera I (Animación Digital)		
1.5. Código	EC203464	1.6. Créditos	3		
1.6.1. HDD	3	1.6.2. HTI	6	1.7. Año de actualización	2020

### 2. JUSTIFICACIÓN

La animación es el arte visual en el que se representa movimiento, se basa en la ilusión de movimiento (llamada persistencia de la visión) creada al proyectar imágenes (denominadas cuadros) en secuencia.

Para realizar animaciones existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados, este eje temático busca consolidar en los estudiantes las diferentes técnicas y estilos de animación para poder crear sus propias producciones, teniendo en cuenta también el uso de la tecnología en esta, ya que con la llegada de los medios digitales es mucho más sencillo elaborar dichas producciones ahorrando tiempo y dinero.

Una de las principales ventajas de la animación por computador frente a la tradicional son las herramientas de edición que permiten reutilizar material ya elaborado, es así, por ejemplo, que un animador solo tiene que dibujar el fondo de su animación una sola vez.

### 3. PROPÓSITOS DE FORMACIÓN

Este curso se basa en las competencias afines a las temáticas a desarrollar en cuanto a los componentes de Solución de problemas con tecnología y Apropiación y uso de la tecnología. Teniendo en cuenta el saber específico y disciplinar a desarrollar en la asignatura, en el área de los medios audiovisuales, se le da un enfoque hacia las tecnologías de la información y comunicación buscando generar estrategias y desarrollar metodologías que permitan llegar a una evaluación acorde a dichas competencias.



#### **4. COMPETENCIAS**

##### **4.1. General:**

**Solución de problemas con TIC:** Manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnologías de la información y comunicación, así como para la jerarquización y comunicación de ideas.

**Apropiación y uso de las TIC:** Utilización adecuada, pertinente y crítica de las TIC, con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas y potenciar los procesos de aprendizaje.

##### **4.2. Específicas:**

- Identifica y formula problemas propios del entorno educativo, susceptibles de ser resueltos con soluciones basadas en las tecnologías de la información y la comunicación.
- Diseña, construye y prueba prototipos de productos multimediales educativos y procesos como respuesta a una necesidad o problema, teniendo en cuenta las restricciones y especificaciones planteadas.
- Utiliza adecuadamente técnicas y herramientas informáticas para la búsqueda y procesamiento de la información y la comunicación de ideas.
- Utiliza e interpreta manuales, instrucciones, diagramas y esquemas, para el montaje de productos multimediales educativos.
- Trabaja en equipo en la realización de proyectos tecnológicos y, cuando lo hace, involucra herramientas tecnológicas de comunicación.

##### **4.3. Transversales**

- Asume nuevos retos, toma decisiones y plantea soluciones, manteniendo unos criterios de valor reconocidos y un equilibrio emocional, sin llegar a situaciones de frustración o abandono.
- Establece metas a corto plazo y propone el curso de acción para lograrlas.
- Comunica efectivamente sus ideas de manera verbal y no verbal, escrita o virtual, analizando y evaluando la pertinencia y solidez de sus enunciados o discursos.
- Comprende y produce textos académicos e investigativos cohesivos y coherentes de acuerdo con el área de estudio y las condiciones contextuales de producción.
- Sustenta y defiende sus puntos de vista, relacionados con temáticas específicas, frente a diversos auditorios y cuando las circunstancias lo ameriten.
- Trabaja efectivamente en equipo, estableciendo relaciones de colaboración y cooperación, participando activamente y potenciando las fortalezas de cada integrante para la obtención de una meta común.
- Gestiona conocimiento de forma autónoma.
- Utiliza profesional y éticamente los medios y entornos TIC para trabajar y comunicarse efectivamente, considerando el acceso a las fuentes de información y los requerimientos del contexto.
- Analiza una problemática socio-educativa desde diferentes perspectivas y desarrolla propuestas de investigación que permitan su solución, apoyando de este modo las prácticas pedagógico-didácticas desde la innovación y la interdisciplinariedad.



**5. CONTENIDOS DECLARATIVOS, PROCEDIMENTALES Y ACTITUDINALES-  
UNIDADES DE APRENDIZAJE**

**UNIDAD 1: Animación Multimediale y su aplicación educativa**

**1.1 Fases de la producción de materiales educativos audiovisuales**

Análisis  
Desarrollo  
Producción  
Edición  
Validación  
Implementación

**1.2 Diseño y animación**

Conceptos de animación  
Planimetría  
Guión técnico  
Story Board

**UNIDAD 2: PROYECTO**

**2.1 Diseño**

Contenido  
Objetivos  
Diagrama de contenidos  
Guión

**2.2 Producción**

Grabaciones de personajes  
Elaboración de objetos y escenarios  
Edición  
Montaje y sincronización  
Validación producto final

**UNIDAD 3: TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS**

**3.1 Registro, Modelado y Animación**

Iluminación  
Croma key  
Planos  
Línea de tiempo  
Rutas de animación  
Efectos  
Edición y montaje  
Validación



## **6. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

- Lectura y análisis de artículos referentes a la temática a desarrollar
- Análisis del problema educativo y planteamiento de la posible solución mediante la metodología
- Explicación magistral de los procesos y elementos a tener en cuenta para la grabación en estudio
- Teniendo en cuenta lo analizado y diseñado, se graban las tomas de los personajes necesarios para la explicación del tema
- Conceptos de animación y manejo de las diferentes técnicas y herramientas: Línea de tiempo, rutas de animación, efectos, edición y montaje
- Trabajo colaborativo para el desarrollo del material final

## **7. ACTIVIDADES Y PRÁCTICAS**

- Ejercicios relacionados con las técnicas y herramientas para la producción de materiales multimediales, en el laboratorio audiovisual del programa.
- Grabación en estudio croma, Grabación de audios, utilización de software de ilustración, animación y edición de videos, en la sala multimedia.

## **8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS**

- Seguimiento grupal del manejo de la metodología planteada para el desarrollo de estos materiales
- Seguimiento grupal al análisis realizado por cada grupo de trabajo
- Visualizado de las tomas hechas en el ejercicio
- Práctica de ejercitación
- Seguimiento al proceso de post producción y validación final del producto.



## 9. BIBLIOGRAFÍA

Del Casar, M. A. y Herradón, R. (2011). El vídeo didáctico como soporte para un b-learning sostenible. Revista Arbor: Ciencia, Pensamiento y Cultura. 1 (3), 237-242.

Palomino, M., Contreras, L. y Molero, J. (2012). Modelo de Detección de Estilos de Aprendizaje Para Ambientes de Formación Virtual. Revista Educación y Futuro Digital, 1 (2), 27-38.

Butcher, N y UNESCO (2011). A Basic Guide to Open Educational Resources (OER). Recuperado el 25 de enero de 2015, del sitio Web de la Organización de las Naciones Unidas Para la Educación, la Ciencia y la Cultura,  
<http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002158/215804e.pdf>

Palomino, M. y Rangel, J. (2015). Metodología para el Desarrollo de Materiales Educativos Audiovisuales Basados en Estilos de Aprendizaje. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 12 (2), 79-95

[https://www.youtube.com/user/optimus3d/videos?view\\_as=subscriber](https://www.youtube.com/user/optimus3d/videos?view_as=subscriber)

Almarabeh, Hilal & Amer, Ehab & Sulieman, Amjad. (2015). The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering. 5. 761.

Veselinov, Ivan & Kotevski, Zoran & Rendeovski, Nikola. (2018). Architecture for Multimedia Learning System With Social Networking Features. 135-140. 10.20544/AIT2018.P29.