



**I. Área Académica**

**Todas las Áreas Académicas**

**2. Programa Educativo**

**Todos los Programas Educativos**

<b>3. Entidad(es) Académica(s)</b>	<b>4. Región(es)</b>
<b>Talleres libres de Arte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Xalapa;</li><li>• Veracruz-Boca del Río;</li><li>• Poza Rica-Tuxpan;</li><li>• Coatzacoalcos-Minatitlán;</li><li>• Orizaba-Córdoba</li></ul>

<b>5. Código</b>	<b>6. Nombre de la Experiencia Educativa</b>
<b>TLAR80037</b>	<b><i>Narrativa y guion ilustrado</i></b>

<b>7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional</b>	<b>8. Carácter</b>
<b>Área de Formación de Elección Libre</b>	<b>N/A</b>

<b>9. Agrupación curricular distintiva</b>
<i>Manifestaciones artísticas y culturales,</i>

**10. Valores**

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	2	<b>No Aplica</b>	60	<b>6</b>	<b>No Aplica</b>

**11. Modalidad y ambiente de aprendizaje**

**12. Espacio**

**13. Relación disciplinaria**

**14. Oportunidades de evaluación**

<b>Curso-taller</b>	<b>Presencial.</b>	<b>Múltiples</b>	<b>Multidisciplinaria</b>	<b>Ordinario</b>
---------------------	--------------------	------------------	---------------------------	------------------

**15. EE prerequisito(s)**

**No Aplica****16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje**

Máximo	Mínimo
<b>10</b>	<b>5</b>

**17. Justificación**

Desde el año 2012 la Experiencia Educativa Narrativa y guion Ilustrado fue creada para que los estudiantes aprendan y conozcan los procedimientos necesarios en el desarrollo y conceptualización de una historia pensada para realizarse en técnicas de animación, ya sea para cine, televisión, publicidad o web. Durante esta EE a través de prácticas prediseñadas, los estudiantes, por medio del dibujo, aprenderán a crear y desarrollar sus propios personajes e historias para convertirlos en guiones gráficos o ilustrados (*storyboards*). Además de que por medio de material audiovisual, conocerá puntos de vista de expertos, directores de cine, dibujantes, diseñadores de personajes, etc.

Esta EE también contribuye a que los estudiantes conozcan y aprendan los métodos fundamentales utilizados en la narrativa de animación cinematográfica, televisiva o para publicidad, lo fundamental de esta experiencia es que el estudiante conozca y domine el lenguaje cinematográfico para seleccionar aquellos planos que mejor cuenten una historia en animación y tener un conocimiento amplio sobre composición. Además de poder relacionar la creación de animaciones a sus respectivas carreras y que puedan tener un uso práctico en su vida profesional

**18. Unidad de competencia (UC)**

El/ la estudiante por medio del lenguaje cinematográfico, usando como herramienta principal el dibujo, conoce los fundamentos de los planteamientos gráficos de textos que tienen como intención contar una historia y la forma en que se realiza por medio de un software determinado, así como usa dichos fundamentos en aplicaciones o estudios posteriores con la intención específica comunicar de manera correcta y funcional, una historia previamente escrita en un guion para ser realizada en animación. Además de poder relacionar la creación de animaciones a su respectiva carrera y que pueda tener un uso práctico en su vida profesional a través de la creatividad, la reflexión y el auto análisis.

**19. Saberes:**

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Realizar ejercicios prácticos basados en textos para narrarlos por medio de dibujos. Diseña personajes. Diseña escenarios. Crea <i>moodboard</i> . Conoce las tomas, emplazamientos y movimientos de cámara. Dibuja guiones ilustrados o <i>storyboards</i> simples. Analiza los elementos del guion cinematográfico. Realizar animáticas con audios, diseño de personajes y animaciones básicas.	Historia del cine y de la animación. Lenguaje cinematográfico aplicado a animación. Técnicas de realización (dibujo y diseño de personajes). Diseño, jerarquía y tipología de personajes. El guion. Usos e importancia del guion gráfico en el cine y la animación, publicidad, cine y tv. Secuencia, plano y tipos. Animática.	Disposición por el trabajo en clase. Interés Respeto y gusto por el cine, la animación y el dibujo. Participación y cumplimiento con tareas. Compromiso. Reflexión, autoanálisis y autocritica. Crítica constructiva. Puntualidad. Creatividad.

**20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia**

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	( X ) Actividad presencial	( ) Actividad virtual/ ( ) En línea
De aprendizaje	Participación activa en clase. Uso de elementos básicos en la creación de personajes. Tomas cinematográficas aplicadas en animación. Investigación audiovisual y bibliográfica. Exposición y discusión de ejercicios prácticos e investigaciones.	
De enseñanza	Exposición frente a grupo. Ejemplos. Intercambio de opiniones entre estudiantes y maestro. Autocrítica y asesoría en la realización de ejercicios. Coordinación de actividades. Proyección de videos y documentales. Uso de nuevas tecnologías.	

## 21. Apoyos educativos.

Espacio adecuado, proyector, libros (físicos y digitales), revistas, copias, computadora con internet.

## 22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Ejercicio de viñetas	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia Creatividad	Técnica: evaluación por producto, Instrumento: análisis de desempeño.	20%
Ejercicio de diseño de personajes	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia Creatividad	Técnica: evaluación por producto, Instrumento: análisis de desempeño.	20%
Animatic digital	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia	Técnica: evaluación por producto, Instrumento: análisis de desempeño.	20%
Guion y diseño de arte	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia	Técnica: evaluación por producto, Instrumento: análisis de desempeño.	20%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Presentación de proyecto final	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia	Técnica: Instrumento:	20%
		Porcentaje total:	100%

### 23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

### 24. Perfil académico del docente

**Formación académica**, Licenciado en Artes Visuales o plásticas, diseño gráfico, diseño de la comunicación visual o afines, con estudios y conocimientos comprobables en animación, dibujo, cine, ilustración para cine, preferentemente con posgrado en animación, ilustración digital, cine o afines.

**Experiencia docente** en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 2 años.

**Experiencia profesional vinculada a la EE.**

### 25. Fuentes de información

Art of Soul. (2020). Chronicle Books.

Beck, J. (2014). *The Art of Mr. Peabody & Sherman*. Insight Editions.

Beiman, N. (2017). *Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. CRC Press.

Bennett, T. (2013b). *The Art of Epic*. National Geographic Books.

Blair, P. (1994). *Cartoon animation*. Walter Foster Publishing.

Cámara, S. (2004). El dibujo animado aula de dibujo profesional.

Cooley, J. (2019). *The Art of Toy Story 4: (Toy Story Art Book, Pixar Animation Process Book)*. Chronicle Books.

Corsaro, S., & Parrott, C. J. (2004). *Hollywood 2D Digital Animation: The New Flash Production Revolution*. Course Technology.

Disney. (2021). *Art of Encanto*.

Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Taylor & Francis.

Goldberg, E. (2008). *Character animation crash course!*

Halligan, F. (2013). *Movie storyboards: The Art of Visualizing Screenplays*. Chronicle Books.

Hart, C. (2005). *Cartoon cool: How to Draw New Retro-style Characters*. Christopher Hart's Cartooning.

Hart, C. (2008). *Cartooning: The Ultimate Character Design Book*. Chris Hart Books.

Hauser, T. (2009). *The Art of Up*. Chronicle Books.

Julius, J. (2016). *The Art of Zootopia*. Chronicle Books.

Julius, J., & Malone, M. (2016). *The Art of Moana: (Moana Book, Disney Books for Kids, Moana Movie Art Book)*. Chronicle Books.

Kirkpatrick. (2002). *FLASH CARTOON*. Apress.

Kurtti, J. (2010). *The Art of Tangled*. Chronicle Books.

Lerew, J. (2012). *Art of Brave*. Chronicle Books.

McDonnell, C., & Inc, C. N. E. (2017). *Steven Universe: Art & Origins*. Harry N. Abrams.

McDonnell, C., & Network, C. (2014). *Adventure Time: The Art of Ooo*. Harry N. Abrams.

Mdhr, S. (2020). *The Art of Cuphead*. Dark Horse Comics.

Miller-Zameke, T., & Cowell, C. (2010). *The Art of How to Train Your Dragon*. Newmarket Press.

Murray, J. (2010). *Creating Animated Cartoons with Character: A Guide to Developing and Producing Your Own Series for TV, the Web, and Short Film*.

Pérez, S. C. (2009). *El dibujo humorístico*.

Pixar. (2001). *The Art of Monster, Inc.* Chronicle Books.

Schmitz, J. (2015). *The Art and Making of The Peanuts Movie*. National Geographic Books.

Solomon, C. (2013). *The Art of Frozen*. Chronicle Books.

Solomon, C. (2020). *The Art of Wolfwalkers*. ABRAMS.

Sunshine, L. (2014). *The Art of How to Train Your Dragon 2*. Dey Street Books.

*The Art of Coco: (Pixar Fan Animation Book, Pixar's Coco Concept Art Book)*. (2017). Chronicle Books.

*The Art of Inside Out*. (2015). Chronicle Books.

*The Art of the Good Dinosaur*. (2015). Chronicle Books.

Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Disney Editions Deluxe.

Zahed, R. (2019). *Klaus: The Art of the Movie*. National Geographic Books.

Zahed, R. (2023). *The Art of Dreamworks Puss in Boots: The Last Wish*. Harry N. Abrams

## 26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
25/10/2011	10/06/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes

## 27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

M.A. Eduardo Landa Segura