



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

1. Área Académica

Todas las Áreas Académicas

2. Programa Educativo

Todos los Programas Educativos

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

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

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

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

10. Valores

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

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje

12. Espacio

13. Relación disciplinaria

14. Oportunidades de evaluación

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

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

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 autocrítica. 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: <i>evaluación por producto</i> , Instrumento: <i>análisis de desempeño</i> .	20%
Ejercicio de diseño de personajes	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia Creatividad	Técnica: <i>evaluación por producto</i> , Instrumento: <i>análisis de desempeño</i> .	20%
Animatic digital	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia	Técnica: <i>evaluación por producto</i> , Instrumento: <i>análisis de desempeño</i> .	20%
Guión y diseño de arte	Puntualidad en la entrega Calidad Pertinencia	Técnica: <i>evaluación por producto</i> , Instrumento: <i>análisis de desempeño</i> .	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, ella 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.
 Mahr, 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