



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**

I. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

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

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
TLAR80042	Animación: Taller de Stop Motion

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

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

15. EE *prerrequisito(s)*

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
10	5

17. Justificación

Esta experiencia educativa se abre como un espacio para la creatividad personal enfocado a la Animación, en su variante de *stop motion*, utilizándose como medio de expresión. Los alumnos podrán experimentar, y ampliar sus habilidades por medio de ejercicios prácticos, realizando animaciones con diversas temáticas, así como conocer por medio de documentales y detrás de cámaras, la historia y desarrollo de la animación en la técnica *stop motion*. Trabajar con esta técnica dirige la atención al emplazamiento, encuadre, dirección y velocidad del movimiento.

Contribuye a que el estudiante conozca y aprenda técnicas básicas para la elaboración de marionetas y animaciones con la técnica *stop motion*, utilizadas desde los años 30's, antes de la era de los efectos especiales por computadora en cine y TV, que en actualidad sigue vigente y experimenta un resurgimiento principalmente en películas y series animadas, así como las aplicaciones en publicidad, internet y medios audiovisuales en general.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante se involucra en los procesos del *stop motion* a través del conocimiento de la historia, técnicas y aplicación de la animación analizando y realizando ejercicios prácticos que le permitan desarrollar su creatividad y aplicar sus conocimientos en proyectos que lo requieran de una manera honesta y responsable.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Analiza y realiza ejercicios prácticos basados en el diseño de personajes bien definidos y la aplicación de técnicas determinadas. Genera el diseño básico de personajes y escenarios. Prepara el diseño y elaboración de un set o escenario. Toma de decisiones y propuesta de aplicaciones prácticas. Diseña y realiza una marioneta.	Historia de la animación <i>stop motion</i> , técnicas y aplicaciones. Técnicas de realización de marionetas y sets. Usos e importancia en los medios audiovisuales (cine y TV), publicitarios y comercialización. Efectividad y aplicación en distintos ámbitos.	Puntualidad en clase. Puntualidad en la entrega de trabajos y tareas. Presentación de los trabajos. Creatividad.

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

Señale las actividades	<input checked="" type="checkbox"/> Actividad presencial	<input type="checkbox"/> Actividad virtual/
------------------------	--	---

necesarias, puede indicar más de una.		()En línea
De aprendizaje	<p>Participación activa en clase.</p> <p>Uso de elementos básicos de composición y diseño, tanto de personajes y ambientes, como manejo del color y la técnica.</p> <p>Libertad y diversidad de estilos según las habilidades de cada alumno.</p> <p>Investigación audiovisual y bibliográfica.</p> <p>Exposición y discusión de ejercicios prácticos e investigaciones.</p>	
De enseñanza	<p>Exposición frente a grupo.</p> <p>Ejemplos.</p> <p>Intercambio de opiniones entre estudiantes y maestros.</p> <p>Autocrítica y asesoría en la realización de ejercicios.</p> <p>Coordinación de actividades.</p> <p>Proyección de videos, imágenes y documentales.</p>	

21. Apoyos educativos.

Espacio adecuado, proyector, libros de animación y/o diseño de personajes, revistas, copias, computadora con internet, lápices, pinturas acrílicas, tela, alambre, latex líquido, plastilina epóxica, cartulinas, gomas, afiladores, herramienta (pinzas de corte, electricista), alambre galvanizado de distintos calibres.

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Realización de marioneta con la técnica aprendida.	Creatividad Pulcritud Calidad Puntualidad en la entrega	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Análisis de desempeño	50%
Realización de escenario	Pulcritud Calidad Creatividad Puntualidad en la entrega	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Análisis de desempeño	25%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Animación de la marioneta realizada en clase en video.	Suficiencia Calidad Creatividad Expresividad	Técnica: Evaluación por proyecto Instrumento: Análisis de desempeño	25%
			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, plásticas, diseño gráfico, con estudios comprobables en animación o de preferencia posgrado en animación.

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

Experiencia profesional Perfil y habilidades para el dibujo, construcción de figuras y marionetas con técnicas específicas para animación *stop motion*, habilidad para modelar y/o esculpir, manejo del color, y conocimiento de aplicación de técnicas tradicionales de animación. Experiencia profesional en proyectos de animación.

25. Fuentes de información

- Beck, J. (2004). *Animation art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*.
- Beiman, N. (2017). *Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. CRC Press.
- Blair, P. (1994). *Cartoon animation*. Walter Foster Publishing.
- Brotherton, P. (2014). *The Art of The Boxtrolls*. Chronicle Books.
- Cámera, S. (2004). *El dibujo animado profesional*.
- Cassidy, J., & Berger, N. (2010). *The Klutz Book of Animation*.
- Gasek, T. (2011). *Frame-by-frame stop motion: The Guide to Non-traditional Animation Techniques*. Taylor & Francis.
- Goldberg, E. (2008). *Character animation crash course!*
- Hart, C. (2005). *Cartoon cool: How to Draw New Retro-style Characters*. Christopher Hart's Cartooning.
- Harryhausen, R., & Dalton, T. (2008). *A Century of Stop Motion Animation: From Méliès to Aardman*.
- Murphy, M. (2008). *Beginner's Guide to Animation*.
- Haynes, E. (2016). *The Art of Kubo and the Two Strings*. Chronicle Books.
- Herman, S. (2014). *Brick Flicks: A Comprehensive Guide to Making Your Own Stop-Motion LEGO Movies*. Skyhorse.
- Lord, P., Park, N., & Sibley, B. (2015). *Cracking animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. National Geographic Books.
- Mihailova, M., & Pallant, C. (2023). *Coraline: A Closer Look at Studio LAIKA's Stop-Motion Witchcraft. Animation: Key Films/Filmmaker*.
- Priebe, K. A. (2010). *The Advanced Art of Stop-motion Animation*. Cengage Learning Ptr.
- Purves, B. (2010). *Basics Animation 04: Stop-motion*. AVA Publishing.
- Purves, B. (2012). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. En *Routledge eBooks*. Eckerson, N.

- (2011). *Stopmotion explosion*.
- Shaw, S. (2004). *Stop motion: Craft Skills for Model Animation*. Taylor & Francis.
- Shaw, S. (2017). *Stop motion: Craft Skills for Model Animation*. Routledge.
- Ternan, M. (2013b). *Stop motion animation: How to Make and Share Creative Videos*. B.E.S. Publishing.
- Ternan, M. (2014). *Stop motion animation*.
- Walsh, C. (2019). *Stop motion filmmaking: The Complete Guide to Fabrication and Animation*. Bloomsbury Academic.
- Whitaker, H., & Jalas, J., & Sito, T. (2009). *Timing for Animation*. CRC Pr I Llc.
- Williams, R. (2012). *The animator's survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.
- Zahed, R. (2019a). *The Art of Missing Link*. Insight Editions.

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
25/09/2012	17/06/2024	Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes UV

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Eduardo Landa Segura
