

Puesta en escena y cronometraje



 Módulo II  Curso  Tema  Lección II
Animación La animación como herramienta

Actividad

- **Breve descripción:** Ejercicio de software para comprender la estadificación y el tiempo. Cada alumno o en grupos debe realizar una animación que involucre al menos a dos personajes que tengan acciones.
- **Metodología:** Aprendizaje colaborativo.
- **Duración:** 15 minutos por ejercicio. 2h aprox.
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual / equipos
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC o smartphone
 - **Software:** voltee una aplicación de clip / cuaderno de bocetos de autodesk o animación 2D a lápiz
 - **Enlaces:** <https://sketchbook.com/thankyou>
 - <https://www.pencil2d.org/download/>
 - https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es_CO&gl=US
 - **Otros recursos:** bolígrafo, papel.



Descripción

- **Descripción del texto:** Realice un ejercicio de software para comprender el tiempo y la puesta en escena. Los alumnos deben hacer una pequeña escena animada, o escena de bloqueo, en la que puedan ejercitarse cuando el tiempo de la escena sea correcto, y que todo sea comprensible en escena.
- **Ilustración:** ninguna

Instrucciones

1. Crea una breve sinopsis para la escena
2. Escribe un guion con los diálogos y acciones indicados.
3. Animar en bloque con los tiempos indicados para los diálogos y acciones.
4. Exportar y corregir con visualización.

Resultados esperados

- Corregir animaciones donde el momento no es el adecuado.
- Uso de diálogos para contener la acción y uso de acciones para apoyar los diálogos.
- Escenas donde el tiempo y el rendimiento son correctos.

Esta actividad se puede utilizar en otros (módulo, curso, tema, lección):

- **Módulo, Curso, Tema, Lección**

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): 5.3 Uso creativo de tecnologías digitales

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): 3.4 Trabajar con otros

