

# Conceptualización de personajes



Módulo II



Curso

Animación



Tema

La animación como herramienta



Lección

III

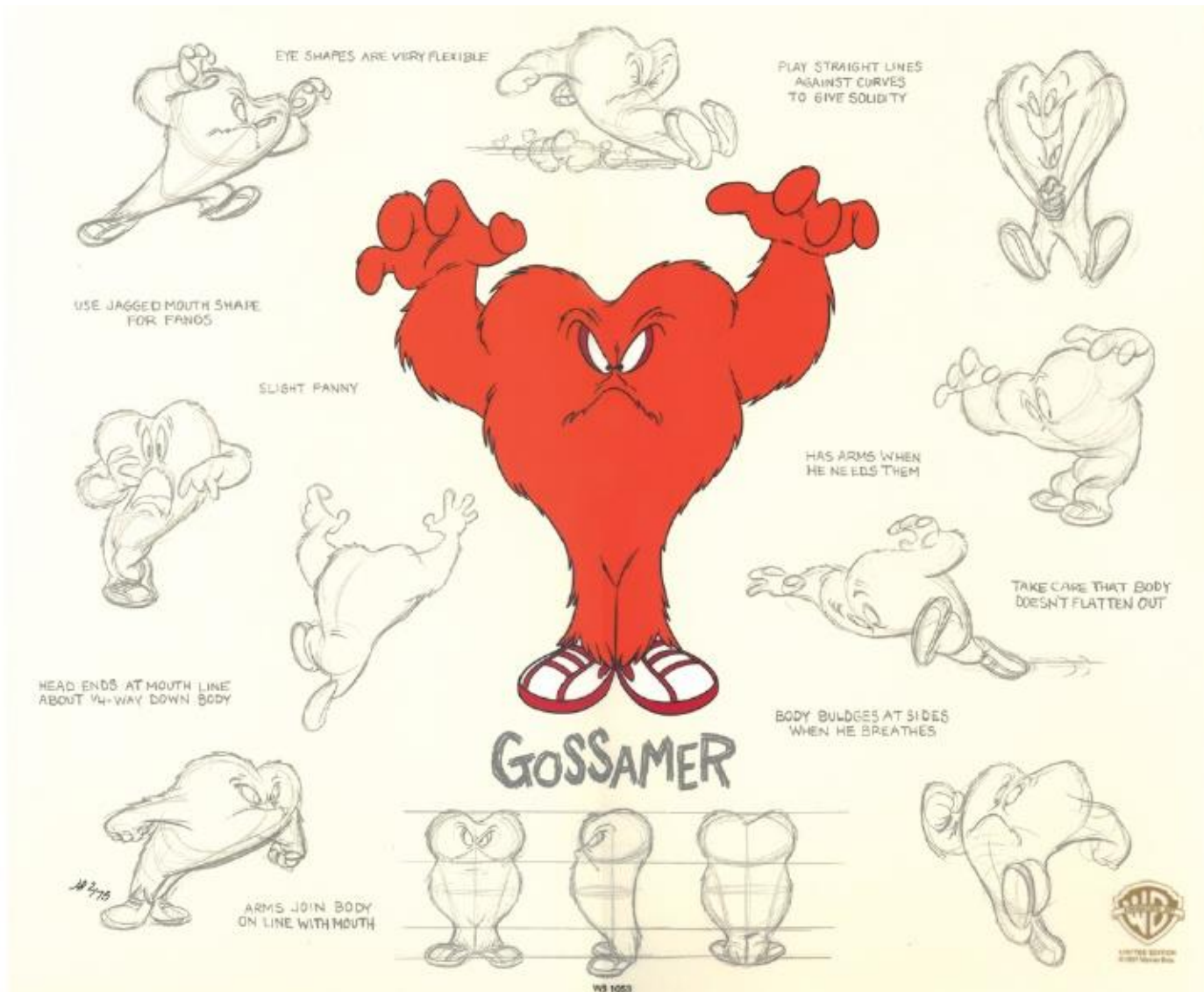
## Actividad

- **Breve descripción:** Conceptualización del personaje siguiendo los principios de la animación en el diseño y sugiere movimientos.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en proyectos.
- **Duración:** 1h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual / equipos
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
  - **Hardware:** PC, tablet.
  - **Software:** cualquier software de dibujo (propuesto en lecciones anteriores).
  - **Otros recursos:** bolígrafo, papel.



## Descripción

- **Descripción del texto:** Conceptualizar un personaje que cumpla con los principios de atractivo, arcos y dibujo sólido
- **Ilustración:**



## Instrucciones

1. Conceptualizar un personaje en papel
2. Diseño de bocetos de personajes
3. Verifica que tu personaje sea atractivo, exagerado en su universo, único en su universo, que sus movimientos puedan pasar en arcos y que se vea en tres dimensiones.
4. Compáralo con otros personajes de la clase y personajes reales.



## Resultados esperados

- Aplicar los principios del diseño en animación a una ilustración clara de un personaje.
- Encuentra similitudes en los referentes de los personajes.
- Localiza un personaje bidimensional en un mundo tridimensional.

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

- Módulo, Curso, Tema, Lección

**DIGICOMP (Competencias desarrolladas):** 5.2 Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.

**ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):** 3.1 Tomar la iniciativa; 3.4 Trabajar con otros.

Ejemplo (cuando sea necesario):

