

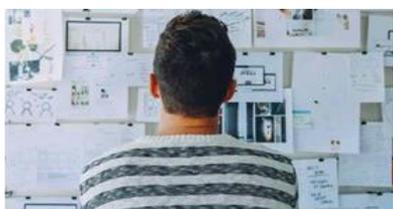
Parar Movimiento de la ciudad



 Módulo II  Curso  Tema  Lección
Animación La animación como IV
herramienta

Actividad

- **Breve descripción:** En grupos, realiza una animación stop-motion o a través de una ilustración que se establezca en lugares representativos de la ciudad o del lugar donde vives con el fin de generar la sensación de vitalidad y movimiento mezclado con la exploración social.
- **Metodología:** Aprendizaje inductivo.
- **Duración:** 4h
- **Dificultad (alta - media - baja):** media
- **Individual /Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** Aula/casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** PC / tableta / teléfono inteligente / cámara
 - **Software:** estudio de stop motion / cualquier software de edición / lápiz 2D / cuaderno de bocetos (sugerido en lecciones anteriores)
 - **Otros recursos:** personas u objetos que podemos mover en la realidad / lápiz y papel



Descripción

- **Descripción del texto:** Realizar una breve animación con personas reales utilizando elementos de la ciudad que complementen el uso de los principios a través de la exploración social y geográfica.
- **Ilustración:** https://www.youtube.com/watch?v=v2RF-jQX7Lw&feature=emb_logo&ab_channel=AntonioMontoyaRdz

Instrucciones

1. Piense en una animación que pueda involucrar espacios, personas e ilustraciones.
2. Toma las fotografías y realiza las ilustraciones teniendo en cuenta la cantidad de tiempo que tendrán en pantalla y el principio y final que deberían tener más marcos.
3. Adapta fotos e ilustraciones para generar movimientos animados en software.
4. Ensamblar en un software de edición o una aplicación de fotos para decidir cuántos fotogramas durará cada foto de video
5. Exportar y compartir.

Resultados previstos

- Analizar movimientos sociales y contextos para crear ideas para animaciones ambientadas en la realidad.
- Comprender la secuencia de movimientos.
- Aplicar los principios de la animación en animaciones de objetos reales
- Comprender cómo los movimientos representados en cámara y alterados mediante edición y fotografía generan una sensación de movimiento diferente a la realidad.
- Conecta la animación ilustrada con la animación de objetos reales para generar narrativas diferentes y poderosas.

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): 1.2 Creatividad; 1.4 Valoración de ideas; 3.1 Tomar la iniciativa; 3.4 Trabajar con otros

Ejemplo (cuando sea necesario):

https://www.youtube.com/watch?v=v2RF-jQX7Lw&feature=emb_logo&ab_channel=AntonioMontoyaRdz

