

1. Datos Generales de la asignatura

Nombre de la asignatura:	Storyboard
Clave de la asignatura:	PCB-1801
SATCA¹:	1 – 4 - 5
Carrera:	Ingeniería en Animación Digital y Efectos Visuales

2. Presentación

Caracterización de la asignatura
Esta materia proporciona al alumno las técnicas necesarias para contar una idea desde la planeación, implementando técnicas de dibujo y de comunicación visual, para la entrega de un mensaje óptimo y visualmente atractivo.
Intención didáctica
El alumno será capaz de planear contenido multimedia especializado para marketing, implementando principios de storytelling. El alumno creará storyboard, guiones, así como la aplicación de tono de voz y dinamismo para poder generar contenido multimedia de calidad. Además de aprender técnicas comunicativas para crear y vender proyectos de animación.

3. Participantes en el diseño y seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Octubre 2017	Instituto Tecnológico Superior Progreso	Reunión de pertinencia con empresas del sector y academia

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

4. Competencia(s) a desarrollar

Competencia(s) específica(s) de la asignatura
El estudiante aplica técnicas de storytelling en la planeación de contenido audiovisual
El estudiante presenta de manera clara el mensaje que quiere entregar
El estudiante es capaz de realizar un storyboard que plantee las ideas para el contenido de manera clara y objetiva.
El estudiante aprenderá a realizar animatic para facilitar la propuesta de diseño
El estudiante comunica de manera eficaz su propuesta para la venta a potenciales clientes.

5. Competencias previas

El alumno conoce aptitudes básicas de dibujo
El alumno conoce técnicas de escritura para animación
El alumno conoce principios de storytelling

6. Temario

No.	Temas	Subtemas
1	Introducción al storyboard	1.1. Storytelling 1.1.1 Narrativa visual como herramienta comunicativa 1.2. Estructura básica narrativa 1.2.1 Los 6 pasos para contar una idea 1.2.1.1 Idea o propósito 1.2.1.2 Forma 1.2.1.3. Idioma 1.2.1.4. Estructura 1.2.1.5. Trabajo 1.2.1.6. Superficie. 1.3. The hero's Journey aplicado a Mercadotecnia
2	Emociones a través de la imagen	2.1. Encuadres y movimientos de cámara 2.1.1 Percepción de balance 2.1.2. Percepción de movimiento 2.1.3. Percepción de composición 2.1.4. Percepción de la iluminación 2.2. Color 2.2.1. Percepción del color 2.2.2. Teoría del color 2.3. Sentimientos como herramienta de

		Marketing
3	Concept art	3.1.1. Personajes para animación 3.1.1.1. Ilustración para animación 3.1.2. Personaje para actuación 3.2. Actuación y Exageración
4	Presentación del proyecto	4.1. Animatic 4.1.1. Movimiento y tiempos. 4.2. Pitching 4.2.1. Del storyboard a una campaña exitosa.

7. Actividades de aprendizaje de los temas

Introducción al Storyboard	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Desarrolla y aplica herramientas de guionismo y storytelling para la creación de contenido animado para la industria de la animación. Genéricas: Investiga herramientas necesarias para la creación y planeación de un Storyboard.	El alumno desarrolla una idea o producto, esta idea debe ir centrada a un público meta. De manera que impacte directamente, usando únicamente habilidades de animación, diseño y storytelling.
Emociones a través de la imagen	
Competencias	Actividades de aprendizaje
Específica(s): Comprende el funcionamiento del cerebro humano y utiliza esta información para una mejor planeación de sus encuadres, iluminación, y colores. Genéricas: Aplica técnicas de encuadre, iluminación y	El alumno desarrollará el concepto de página web, animaciones, aplicación móvil, o cualquier otro medio comunicativo necesario.

color para transmitir emociones, todo esto en pro de vender una idea	
Concept art	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Desarrollar personajes desde el concepto, personalidad y estética.</p> <p>Interpreta y aplica estilos artísticos para diferentes métodos de comunicación visual.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Desarrollar una propuesta visual así como diseño de personajes para videojuegos.</p>	<p>El alumno desarrolla el sentido estético de su propuesta de venta para el producto antes generado. Creando personajes carismáticos y estéticos, así como un ambiente donde se desarrolle el producto.</p>
Presentación del proyecto	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s):</p> <p>Desarrolla animatic(s) y esquemas del producto a desarrollar.</p> <p>Desarrolla estrategias de plan de negocios, y comprende los factores y actitudes que necesita para vender una propuesta.</p> <p>Genéricas:</p> <p>Presenta una idea de principio a fin, desde su planeación, desarrollo, y Animatic.</p>	<p>El alumno debe desarrollar los esquemas y la campaña de marketing completa desde el punto de vista del diseño. Este diseño será presentado y vendido.</p>

8. Práctica(s)

El estudiante planeará y desarrollará storyboards y animatics de una campaña publicitaria en su totalidad. Desarrollando una idea desde su principio, generando una comunicación visual adecuada para su correcta puesta en los medios digitales.

9. Proyecto de asignatura

- **Fundamentación:** El alumno aplicará de manera precisa elementos y herramientas de comunicación visual, como el storytelling, personajes, espacios y movimientos de cámara para su uso en la industria de la animación.
- **Planeación:** El alumno desarrollará una campaña publicitaria para un producto o servicio, incluyendo comerciales para TV, adds, juegos publicitarios, web sites o animaciones experimentales.
- **Ejecución:** El alumno decidirá sobre el producto o servicio que desarrollará de manera individual y la manera en la que planeará su campaña, el docente apoyará con guía y correcciones necesarias para su correcta planeación.
- **Evaluación:** Se evaluará la correcta planeación de los proyectos, la campaña debe ser capaz de transmitir de manera automática el mensaje que el alumno quiera aplicar sin necesidad de que ellos intervengan con su propia voz.

10. Evaluación por competencias

El alumno es capaz de demostrar las habilidades de comunicación y esteticidad a través de los storyboard generados en clase. Implementando diferentes tipos de cámaras, personajes, sets, sonido y timing.

11. Fuentes de información

Christopher Volger. (1999). Excepts from Myth and the Movies. Estados Unidos. N/A

Información extraída de la página: <https://simplysecure.org/blog/2016-sketching-storyboards>

Información extraída de la página: <https://feltmagnet.com/drawing/How-to-Draw-a-Storyboard>

Joseph Campbell. (1949). The hero with the thousand faces. India: Digital Library Of India.

Información extraída de la página: <http://www.floobynooby.com/comp1.html>

Syd Field. (N/A). El Manual del Guionista. N/A: N/A.

Jennifer Albright. (N/A). How to make a Storyboard: Movie Storyboarding examples. United States: Videomaker.

Scott McCloud. (1994). Understanding Comics The invisible art. United States: HarperPerennial.