INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA
Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.
DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

Formando personas, creciendo en valores

GUIA MES: MAYO

Área: Principios de la animación		
Tema: guion técnico - storyboard		
Nombre del docente: César Augusto García Castaño		Correo electrónico: **cesargarciac@ielasierra.edu.co** teléfono: 3007752024
Grado	Undécimo	
Periodo	2	
Nombre estudiante		
Objetivo general	• Desarrollar las competencias y habilidades creativas e innovadoras que exige la industria del medio audiovisual de nuestro país, partiendo de los conceptos adquiridos durante el primer año de formación (grado 10°) evidenciando los conocimientos aprendidos, permitiendo así participar en proyectos extracurriculares y la posibilidad de continuar sus estudios como tecnólogo con la entidad articuladora.	
Objetivo específico	• Transmitir conocimientos que permitan en el estudiante continuar su formación en nivel de tecnólogo o profesional. • Desarrollar competencias creativas en el estudiante que le permitan definir su rol como diseñador en el sector productivo y su proyección laboral.	

SEMANAS # 16-17 DEL 17 AL 28 DE MAYO DE 2021

DESARROLLO DE LA CLASE

GUIÓN TÉCNICO

es un documento de productos que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere.

GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano General	P. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano Medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	

Formando personas, creciendo en valores

El guion técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etc.

CÓMO SE HACE UN GUIÓN TÉCNICO EN CINE Y SERIES

Para hacer un guion técnico de cine obviamente primero deberemos tener un **guión literario.**

A partir de él, iremos escena por escena decidiendo los planos que necesitamos para contar esa historia.

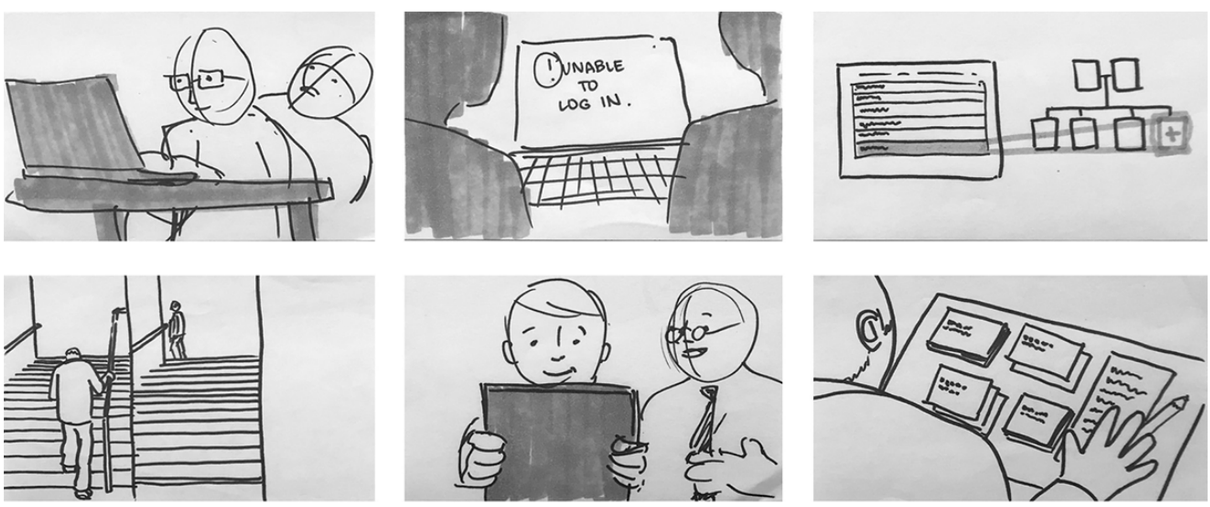
Un primer paso puede ser imprimir el guión literario, y empezar a hacer anotaciones directamente sobre ese guión literario impreso.

A partir de esas notas que hagamos sobre cada escena, lo pasaremos a limpio.

Pero para ello tenemos varias opciones. Cada director tiene su forma de hacer guión técnico.

STORYBOARD O GUIÓN GRAFICO

Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un story es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA
Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.
DANE: 105001026581 NIT:900935808-1
ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com

Formando personas, creciendo en valores

¿PARA QUÉ SE HACE UN STORYBOARD?

La elaboración de un storyboard está en función directa con su uso: en publicidad a menudo es mucho más general para que el director y el productor aporten con su talento y enriquezcan la filmación, mientras que en cine es mucho más técnico y elaborado para que sirva de guía a cada miembro del equipo de trabajo.

¿TIPOS DE STORYS?

Podemos encontrar storyboards llenos de color (Story Comercial) o en blanco y negro (Story Editorial), colmados de detalles o simplemente con trazos que esbozan una idea de figuras.

¿QUÉ ES LO QUE APARECE EN EL STORY?

-Número de Secuencia, Escena y Plano. -El movimiento o efecto de la cámara. -La Acción de cada escena se presenta en términos visuales. -Cada dibujo va acompañado de un comentario descriptivo de la acción, narración o diálogo. El producto final es muy parecido a una tira cómica, con viñetas individuales que presentan las imágenes importantes del desarrollo de la historia.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

SE REALIZA EN LA SEMANA 16 DEL 17 AL 21 DE MAYO

1. Consulta los siguientes conceptos que son fundamentales en los movimientos de las cámaras bien sea para hacer un cortometraje o una animación.
    - Paneo
    - Tildeo
    - Picada
    - Contrapicada
    - Barrido
    - Balanceo
    - Panorámica vertical
    - Panorámica horizontal
    - Zoom
    - Foco
2. De acuerdo al formato de Guión técnico que se muestra en la guía, construye con sus compañeros de equipo el guion técnico (ver imagen de referencia en los conceptos) con base a la información consignada en el guión literario que realizo en las semanas 10 y 11 del primer periodo.

ACTIVIDAD 2
SE REALIZA EN LA SEMANA 17 DEL 24 AL 28 DE MAYO

1. Con relación a la información que suministro en el guion literario y guion técnico, construye con tus compañeros de equipo cada una de las escenas que tomara desarrollar la animación, toma como ejemplo la imagen de ejemplo que está en la definición, recuerda que cada escena debe ir pintada.
2. Crear una carpeta por equipo en el drive con el nombre entregable y el de cada uno de los miembros y que contenga los siguientes documentos: guión literario, guión técnico, storyboard y diseño o prototipo de personajes y compartirlo con el docente al correo que se relaciona en el encabezado de la guía, para tenerlo como insumo para la lista de chequeo que se hace al final del año como requisito para la certificación de bachiller técnico en diseño e integración de multimedia, también puede generar el link de la carpeta creada en el drive y publicarla en el class room.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

DESEMPEÑO	DESCRIPTORES
SUPERIOR 4.6 – 5.0	Analiza y comprende con facilidad las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los componentes que las integran y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
ALTO 4.0 – 4.5	Analiza y comprende de forma parcial las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los componentes que las integran y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BASICO 3.5 – 3.9	Analiza y comprende los conceptos básicos de las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los componentes que las integran y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, cumpliendo así con un mínimo grado de responsabilidad en la entrega a destiempo o incompleta de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BAJO 1.0 – 3.4	Se le dificulta el análisis y comprensión de las actividades asignadas durante el periodo, y no reconoce los componentes que las integran y pierde la posibilidad de aplicar estos conocimientos en la vida social, demostrando así su falta de compromiso y responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.