|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO | | | | | | |
| ***1. DATOS DEL PROYECTO*** | | | | | | |
| ***1.1 TEMA O TÓPICO GENERATIVO*** | **ROTOSCOPIA**  El proyecto consiste en realizar una animación utilizando a técnica Rotoscopia con alumnos de 1º año de Ciclo Básico. El reto que se les presenta a los alumnos es lograr darle una lectura diferente a un video filmado por ellos y que a su vez los tendrá como personajes principales. | | | | | |
| ***1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA*** | * La Rotoscopia es una técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma utilizando videos como referencia de movimiento. Esta técnica comenzó a utilizarse aproximadamente en 1912 cuando Max Fleischer inventó el Rotoscopio. Este aparato consistía en un panel translúcido sobre el cual el animador va calcando cada fotograma que se proyecta sobre ese panel que se toma del video que se utiliza como referencia. Esta técnica ha sido utilizada en varias películas de dibujos animados como Betty Boop y Blancanieves y los siete enanitos, también ha sido utilizada para realizar efectos especiales en películas como La Guerra de las Galaxias. Actualmente la Rotoscopia puede levarse a cabo utilizando diferentes herramientas y programas informáticos, por lo que se pueden obtener diferentes y sorprendentes resultados. * Las imágenes y animación ocupan un lugar importante en nuestras vidas cotidianas y muy especialmente en la de nuestros alumnos, también la tecnología acapara el interés de todos nosotros y es hoy por hoy uno de los medios que más influye en la formación de ideologías, prejuicios y gustos, es por ello que debemos trabajar incluyendo esta temática y herramientas en nuestras aulas. Además nuestros alumnos pasan varias horas del día frente a la tele, computadoras, celulares, etc., como docentes no debemos ni ignorar ni escapar de esto, sino que tenemos que tratar de promover en ellos que sean consumidores críticos y activos de estos medios, ayudarlos a introducirse en el conocimiento de estos lenguajes para poder hacer buen uso de ellos. * Esta propuesta se enmarca en el estudio de la Unidad 3 “La imagen móvil. Espacio, Tiempo y Movimiento”. | | | | | |
| ***1.3 CENTRO/S EDUCATIVO/S*** | Liceo Nº1 “Dr. Roberto Taruselli”, Dolores – Soriano | | | | | |
| ***1.4 DOCENTE/ES INVOLUCRADO/OS*** | ***NOMBRE*** | | ***TELÉFONO*** | ***MAIL*** | ***MATERIA*** | ***GRUPO*** |
| 1 | Silvia Gerber | 099888917 | silviagerber@adinet.com.uy | *E. Visual y Plástica* | *1º 1* |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| ***1.5 ANTECEDENTES*** | Previamente se trabajará con distintas formas de generar movimiento en imágenes, algunas de ellas muy antiguas, hasta llegar a utilizar las herramientas informáticas con las que cuentan los alumnos hoy en día.  Primero se estudiará la Corriente FUTURISMO, explicando su fundamentación y técnica, analizando imágenes y experimentando en su producción.  Luego se trabajará con dos formas de animación de finales del Siglo XIX: FLIPBOOK y TAUMATROPO.  Ya utilizando las herramientas informáticas se experimentará con el propio cuerpo humano, logrando secuencias de imágenes fijas (fotografías) en donde se deberá apreciar un determinado movimiento (por ejemplo la mano que se abre y se cierra), y en la producción de videos cortos sin edición en donde se vea también algún movimiento realizado con el propio cuerpo (por ejemplo los pies al caminar) | | | | | |
| ***2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO*** | | | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***2.1 OBJETIVOS DEL PROYECTO*** | ***OBJETIVOS GENERALES*** | DOMINIO PRODUCTIVO. Que el alumno sea capaz de elaborar una animación utilizando diferentes programas informáticos.  DOMINIO CRÍTICO. Que el alumno reconozca y aplique los principios básicos de la fotografía y el video (planos, encuadre, iluminación, campo, fuera de campo, etc.) y de esta técnica.  DOMINIO CULTURAL. Que el alumno identifique el lugar que ocupa la animación en nuestro tiempo. | | | |
| ***OBJETIVOS ESPECÍFICOS*** | * Que el alumno elabore en pequeños grupos una breve historia en la que se representará un movimiento que será el guión del video. * Que logre trasladar dicha idea a la producción audiovisual. * Que obtenga los fotogramas que luego deberá trabajar cambiándole su lectura. * Que logre editar toda su producción en un nuevo video. | | | |
| ***2.2 ROL DEL DOCENTE*** | Orientar, ordenar, sugerir el desarrollo del proyecto. Supervisar la distribución de roles dentro del grupo. | | | | |
| ***2.3 ESTRATEGIAS A UTILIZAR*** | * Visionado de ejemplos. * Planteo de preguntas disparadoras que motiven la reflexión inicial para lograr la comprensión del tema. * Destacar la importancia de la correcta distribución de roles y promover la autonomía de cada grupo en la resolución de problemas. * Brindar el espacio necesario para que el alumno pueda poner en juego su creatividad destacando la originalidad. | | | | |
| ***2.4 METODOLOGÍA DE TRABAJO*** | Primero se mostrarán algunos ejemplos sencillos y otros más complejos para que el alumno tenga una idea de lo que puede llegar a elaborar.  Luego se pedirá que armen los equipos de trabajo y se les dará a conocer las diferentes fases del proyecto para que vallan haciendo una distribución preliminar de roles (que luego podrá ser modificada de ser necesario).  En cada fase del proyecto se les darán las instrucciones necesarias para ese día y se pedirá al alumno que oficie de supervisor que elabore un informe sobre lo que cada alumno del equipo realiza. | | | | |
| ***2.5 ACTIVIDADES*** | ***Descripción*** | ***Agrupamiento*** | ***Temporalización*** | ***Recursos o Sofware*** | |
| ***1º fase*** | Pensar la idea que se quiere trabajar.  Filmar un breve video. | Trabajan en grupos de 3 ó 4 alumnos, que se mantendrán durante el desarrollo de todo el proyecto.  División de roles: uno de los alumnos trabaja en la computadora, otro ayuda en esta tarea, otro va leyendo los pasos a seguir y otro supervisa la tarea.  Los alumnos se pueden ir turnando en cada uno de estos roles. | 1 clase (2 horas) | Computadoras de los alumnos.  Programa para grabar videos: GTX UVC Video Viewer | |
| ***2º fase*** | *Dividir el video original en tres partes.*  *Una de esas partes (preferentemente la segunda, la que queda en el “medio”) convertirla en secuencia de imágenes.* | *1 hora* | *Computadora de los alumnos. Openshot Video Editor* | |
| ***3º fase*** | *Trabajar sobre cada una de esas imágenes (fotogramas) para darle una” lectura de dibujo” (de ser necesario, que posiblemente si lo sea por la cantidad de imágenes que guarda automáticamente el programa al fragmentarlo, se pueden eliminar algunos fotogramas)* | *3 horas* | *Computadora de los alumnos. Editor de imágenes Pinta* | |
| ***4º fase*** | *Armar un gif con todas las imágenes editadas.* | *1 hora* | *Computadora de los alumnos.*  *Editor de imágenes GIMP* | |
| ***5º fase*** | Editar nuevamente el video, la primera parte corresponde al video original, la segunda al gif que trabajamos las fotos y en la tercera volvemos a poner la última parte del video original. | 1 hora | Computadora de los alumnos.  Openshot Video Editor | |
| ***6º fase*** | Subir los trabajos terminados al grupo de Facebook y compartirlos con los otros grupos. |  |  | |
| *3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO* | | | | | |
| ***3.1 INDICADORES DE ÉXITO*** | * Participa con interés en todas las fases del proyecto. * Logra trabajar de forma amena y coordinada en equipo. * Propone ideas y acepta las de los demás. * Toma con responsabilidad su rol dentro del grupo. * Logró plasmar la idea del movimiento en el video. * Logró trasmitir la idea de animación en Rotoscopia. * Logró editar la producción final. | | | | |
| ***3.2 LINEAS DE TRABAJO A FUTURO.*** | * Se podría trabajar con esta técnica pero alternando entre el trabajo por medio de herramientas informáticas y el trabajo manual (lápiz y papel), en lugar de editar las imágenes con el programa Pinta, calcarlas en un papel para luego volver a digitalizarlas y editar el gif. Pudiendo también armar un flipbook con todos los dibujos que van calcando. * Otra opción sería realizar una animación Pixilación (aprovechando que en esta oportunidad ya trabajaron sobre su propio cuerpo). | | | | |
| ***ANEXOS*** | Videos de you tuve que se van a mostrar a los alumnos:  <https://www.youtube.com/watch?v=p1pRb0VELxU>  <https://www.youtube.com/watch?v=l2aX3CO7PKs>  <https://www.youtube.com/watch?v=UHgYq_CyGxI>  <https://www.youtube.com/watch?v=oMNT_K1YBuw> | | | |