

## RESOLUCIÓN No. 012 DE 2025

09 DE JUNIO DE 2025



“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

El Consejo Académico del INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES en uso de las atribuciones legales conferidas en el Acuerdo 016 de 2016 -Estatuto General- y Acuerdo No. 030 de 2007 -Reglamento Estudiantil- y,

### CONSIDERANDO:

Que, el Instituto Departamental de Bellas Artes, es una Institución de Educación Superior Pública de carácter departamental, sujeta a inspección y vigilancia por el Ministerio de Educación Nacional, de acuerdo con lo estipulado en la Ley 30 de 1992 y la Ley 1740 de 2014. Creada por la Asamblea Departamental del Valle del Cauca, mediante Ordenanza No 08 de 1936 con patrimonio propio, autonomía administrativa, personería jurídica y con sede principal en la ciudad de Santiago de Cali.

Que, el Diplomado en Animación de personajes hace parte de la oferta académica y puede ser tomado como opción de grado para los estudiantes de los pregrados de la Institución, previa autorización de los consejos de la respectiva facultad.

Que se hace necesario aprobar el diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon

### DATOS GENERALES DEL DIPLOMADO

Nombre del diplomado	Animación 2D de personajes tipo Cartoon
Institución que oferta y certifica	Instituto Departamental Bellas Artes
Horas	120 horas
Ciudad y lugar	Cali, Valle del Cauca- Bellas Artes
Modalidad	PRESENCIAL
Módulos	IV

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

## INTRODUCCIÓN

El presente documento describe la generalidad del diplomado Animación 2D de personajes tipo Cartoon, ofertado por el Instituto Departamental de Bellas Artes – Institución Universitaria pública del Valle del Cauca especializada en las artes, diseño y otras disciplinas, con amplia trayectoria y reconocimiento en el desarrollo cultural, social y sostenible a nivel regional; centrada en la formación, la investigación, la creación, innovación, la extensión y proyección social, mediante el desarrollo de procesos educativos, que aportan a la construcción de una sociedad pluralista, tolerante, equitativa, incluyente y participativa.

Este diplomado se propone como un espacio académico de calidad, que busca ofrecer al participante ampliar conocimientos desde la creación de storyboards hasta la producción de películas y cortos. Adquirirá conocimientos desde fundamentos teóricos como actividades prácticas dirigidas a la creación de personajes, animación, diseño de fondos, composición, iluminación y postproducción. El diplomado preparará al interesado para poner las habilidades en animación en práctica y para trabajar como animador de personajes tipo cartoon.

Ingresar al campo de la animación a partir de este diplomado brindará los elementos requeridos para dar vida a personajes y permitir la representación de relatos diversos potencializados con personajes estructurados, más allá de mover objetos, el diplomado en animación permitirá dar vida a personajes tipo cartoon que con la “exageración expresiva” transitan la animación tradicional.

## JUSTIFICACIÓN

La historia de la animación de personajes en 2D comienza en el siglo XIX, cuando los artistas comenzaron a experimentar con técnicas de animación, estas técnicas fueron desarrolladas para producir películas animadas, que se convirtieron en populares entre los espectadores, se desarrollaron aún más a lo largo de los años y actualmente se usan para crear animaciones de personajes en 2D desde el cine y la televisión hasta la publicidad. Esta evolución constante de la animación de personajes 2D es una de las razones por las que los programas académicos de animación deben mantenerse al día con las últimas tendencias y técnicas.

Entre algunos personajes más característicos de la animación encontramos:

1. Mickey Mouse: El ratón más icónico de todos los tiempos, es uno de los personajes de dibujos animados más entrañables, desde su debut en 1928, Mickey se convirtió en el símbolo de Disney y se ha ganado el corazón de millones de fanáticos de todas las edades.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

2. Bugs Bunny: El gracioso conejo ha sido una figura de culto desde su aparición en 1940. Su ingenio, astucia y carisma lo han convertido en un personaje querido por todos.

3. Bob Esponja: Personaje insigne de Nickelodeon creado por el animador Stephen Hillenburg.

4. Doraemon: Es un gato robot creado por el dibujante Fujiko F. Fujio para la serie de manga y anime japonesa del mismo nombre. Esta simpática mascota es el mejor amigo del protagonista Nobita y usa su bolsa de tecnología mágica para ayudarlo a resolver sus problemas.

5. Scooby-Doo: Es una de las mascotas más entrañables de la animación 2D. ¡Este simpático y aventurero perro fue creado por el animador Joe Ruby y el guionista Ken Spears para la serie de televisión Scooby-Doo, Where Are You! en 1969. Siempre está lista para ayudar a resolver misterios con la ayuda de sus amigos humanos.

Es fundamental considerar la inmersión en la cultura popular y el entretenimiento, donde se encuentran notables referentes de la cultura japonesa, como el anime, del legado de Osamu Tezuka (Astroboy), Katsuhiro Otomo (Akira), Hayao Miyazaki pionero de los reconocidos estudios de animación Ghibli, y otros clásicos y contemporáneos que mantienen vigente en aficiones juveniles con estilos característicos propuestos por la cultura nipona. Estos referentes tienen un papel significativo en la evolución y enriquecimiento de la animación, contribuyendo a su expansión global y a la diversificación de su estética y narrativas (Madrid et Al., 2015). Por otra parte, Estados Unidos establece la propuesta antropomorfizada y antropocéntrica de la animación donde referentes de las compañías Disney, Pixar y Dreamworks ubican los relatos humanos en el centro (Holiday, 2016) aunque su protagonista sea un ratón, una lámpara o un panda.

Por lo que, más que referenciar momentos históricamente animaciones relevantes, es crucial destacar la estrecha relación entre los procesos gráficos, su permanente reelaboración sociocultural y su vinculación directa con técnicas y tecnologías. En diálogo con formas renovadas de expresión, estos elementos van definiendo el entorno visual contemporáneo en el que nos desenvolvemos. Desde la esfera estrictamente doméstica que constituye nuestro entorno cotidiano hasta aquella que, en términos de una propuesta artística y medio de expresión como es la animación, moldea y enriquece nuestro universo perceptual. La animación tipo cartoon utiliza la exageración como recurso expresivo que brinda personalidad y estilo visual.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

En esta línea, La animación 2D tipo cartoon se caracteriza por su estilo visual distintivo, donde las formas, movimientos y reacciones de los personajes se amplifican de manera intencional para enfatizar el humor, la narrativa y las emociones. La creación de un diplomado centrado en este estilo requiere una fundamentación teórica que resalte la importancia de la exageración como principio fundamental de la animación. Este principio, identificado por Frank Thomas y Ollie Johnston en su influyente obra *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), permite explorar la expresividad y potenciar el impacto visual y emocional en las producciones animadas.

### La Exageración como Principio de Animación

La exageración es uno de los 12 principios fundamentales de la animación, siendo un recurso esencial para destacar las emociones, aumentar el dinamismo de las acciones y facilitar la comunicación visual con el espectador. En el contexto de la animación cartoon, la exageración se manifiesta a través de elementos como:

**Rasgos físicos desproporcionados:** Personajes con cabezas grandes, ojos prominentes o extremidades exageradas que refuerzan su carácter o rol narrativo.

**Movimientos amplificados:** Acciones exageradas en tiempo y forma que enfatizan el impacto emocional o cómico.

**Gestualidad extrema:** Reacciones faciales que deforman la anatomía para comunicar de forma directa el estado emocional del personaje (Ariffin & Rahman, 2025).

### Referentes Históricos y Estilísticos

Diversos estudios de animación han utilizado la exageración como recurso narrativo y estético:

**Warner Bros. Animation:** En obras como *Bugs Bunny*, *Elmer Gruñón* y *Pato Lucas*, la exageración es clave para acentuar la comedia física y las reacciones emocionales desmesuradas.

**Tex Avery:** Considerado un maestro del cartoon extremo, destacó por sus personajes con gestualidades y movimientos hiperbólicos, como en *Droopy* o *Red Hot Riding Hood*.

**Chuck Jones:** Reconocido por sus pausas dramáticas y explosiones de expresividad en series como *Coyote y el Correcaminos*.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

**Cartoon Network:** Series contemporáneas como *The Powerpuff Girls*, *Dexter's Laboratory* y *Ed, Edd & Eddy* llevan la exageración a niveles extremos para enfatizar el humor visual.

**Nickelodeon:** La serie *Ren & Stimpy* se destaca por un estilo grotesco que potencia la exageración visual como recurso narrativo.

### Aplicaciones Pedagógicas en el Diplomado

El diplomado propuesto debe incorporar la exageración como principio técnico, narrativo y visual, destacando su aplicación en:

#### 1. Desarrollo de Personajes:

- Diseño de personajes con proporciones anatómicas alteradas para amplificar la expresividad.
- Exageración de gestos faciales y corporales que faciliten la comunicación visual del estado emocional.

#### 2. Animación de Movimiento:

- Uso de "squash and stretch" (aplastamiento y estiramiento) para dotar a los personajes de elasticidad extrema y dar mayor credibilidad a los movimientos exagerados.
- Desarrollo de acciones amplificadas que refuercen la narración visual.

#### 3. Construcción de Gags Visuales:

- Incorporación de reacciones desmedidas, caídas exageradas y secuencias de humor físico que se apoyen en la distorsión del cuerpo del personaje para generar impacto cómico.

### Justificación Académica

La exploración de la exageración en el diplomado promueve el desarrollo de habilidades esenciales en los estudiantes, tales como:

- **Control del Timing y Spacing:** La exageración exige una gestión precisa del ritmo y el tiempo en pantalla para maximizar el impacto visual.
- **Expresión y Actuación:** El trabajo con exageración permite que los estudiantes exploren la expresividad corporal y facial.
- **Creatividad y Estilo Visual:** El estilo cartoon impulsa la creación de personajes únicos con propuestas visuales innovadoras.

Los personajes animados nos han acompañado con sus relatos fantásticos y su expresividad exagerada lo que nos presenta la interrogante de ¿Cómo se

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

construyen estas animaciones?, el *Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon* propone dar respuesta a esta interrogante desde su formación y el aprendizaje de conceptos, procedimientos y técnicas especializados en el campo audiovisual. Se enfatiza en el uso de herramientas tecnológicas y de expresión para el apoyo a la industria televisiva, cinematográfica, publicitaria y de tecnologías web, como redes sociales y aplicaciones. Se incluye un importante componente plástico analógico característico de la animación en la producción de audiovisuales y animaciones actuales.

A partir de la estructura base de los programas profesionales de Diseño gráfico y Artes Plásticas de Bellas Artes, la Institución Universitaria del Valle permite la base integradora de esta apuesta académica que se inscribe en las dinámicas de la Facultad de Artes Visuales y Aplicadas. La animación de personajes en 2D, arraigada en una historia que se remonta al siglo XIX, es un arte que ha evolucionado con el tiempo. Esta evolución no solo ha sido impulsada por avances técnicos, sino también por el aporte crucial de las artes plásticas y el diseño gráfico a esta disciplina. El dibujo, la composición visual, la comprensión de la forma y el color, inherentes a las artes plásticas, así como la creatividad y la estructuración de ideas que caracterizan al diseño gráfico, son elementos fundamentales que se entrelazan en la animación en 2D. La animación no es simplemente una sucesión de imágenes, sino una narración visual que se beneficia enormemente de la destreza artística y la aplicación precisa de los principios de diseño.

La propuesta del Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon se revela como un pilar fundamental para el Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali, Colombia. Dada la rica tradición artística y cultural que caracteriza a esta institución, la integración de este programa académico en su oferta formativa refleja un compromiso con la evolución de las artes y la adaptación a las demandas contemporáneas. La enseñanza centrada en la fusión de las artes plásticas y el diseño gráfico, alineada con la esencia artística de Bellas Artes, garantiza que los estudiantes adquieran las habilidades necesarias para la animación en 2D. Así, se amalgaman la riqueza de la expresión artística con las oportunidades del ámbito audiovisual, asegurando que los futuros animadores estén preparados para crear obras cautivadoras y relevantes en la era moderna de la animación.

## OBJETIVOS

### Objetivo General

Desarrollar proyectos animados por medio de conceptos y técnicas en las áreas expresivas con personajes 2D para el apoyo a narrativas y relatos.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

### Objetivos Específicos

- Aprender y aplicar los principios básicos y técnicas de animación (digitales y análogos) en casos concretos.
- Comprender los antecedentes históricos en el desarrollo y producción animada.
- Adquirir bases conceptuales y tecnológicas en la planeación y construcción de proyectos animados.
- Explorar las formas y lenguajes que, desde lo plástico, dan posibilidades expresivas en la construcción de las narrativas y el énfasis a las imágenes que constituyen el proceso audiovisual.
- Producir escenas animadas y un reel al finalizar el diplomado.

## CONTENIDOS Y METODOLOGÍA

### CONTENIDOS

#### MÓDULO 1

Módulo I		Conceptos y relato
<b>Modalidad y Duración:</b>		Presencial. 30 horas de acompañamiento Docente.
<b>Objetivo</b>		Se enfocará en la aplicación de personajes en las narrativas y relatos a través de la animación de personajes tipo cartoon en animación 2D. Se profundizará en el diseño de personajes, su utilidad en las historias y la producción de contenido para diferentes plataformas.
<b>Temas</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los personajes en las historias para animación.</li> <li>• Asesoría: Definición de historia corta para animación.</li> <li>• Diseño de personajes, Storyboard, Animática.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación activa en la creación de historias y en la discusión de conceptos teóricos.</li> <li>• Presentación oral y/o escrita sobre el proyecto de narrativa animada.</li> </ul>

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

### MÓDULO 2

<b>Módulo 2 Dibujo análogo y digital</b>	
<b>Modalidad y Duración</b>	Presencial. 30 horas de acompañamiento Docente.
<b>Objetivo</b>	Este módulo trabaja en el establecimiento de bases en la creación gráfica análoga y digital de animación con personajes con diversas técnicas.
<b>Temas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Dibujo para animación.</li> <li>● Tiempo y animación.</li> <li>● Actuación para animadores.</li> <li>● Animación Cut out.</li> <li>● Animación cuadro a cuadro.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Análisis de la progresión en la técnica de dibujo durante el módulo.</li> <li>● Presentación de un portafolio con muestras de dibujo en diferentes etapas y estilos.</li> </ul>

### MÓDULO 3

<b>Módulo 3 Creación de personajes tipo cartoon</b>	
<b>Modalidad y Duración</b>	Presencial. 30 horas de acompañamiento Docente.
<b>Objetivo</b>	Este módulo se enfocará los principios específicos de la animación de personajes tipo cartoon, como el uso de exageración y caracterización, la utilización de la física absurda y la animación de expresiones faciales.
<b>Temas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Asesoría: Reel animado.</li> </ul>

RESOLUCIÓN No. 012 DE 2025

09 DE JUNIO DE 2025



“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización y asesoría de proyecto animado.</li> <li>• Nuevas herramientas. Efectos, caracteres y créditos (Motion Graphics).</li> <li>• Edición y exportación</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de personajes creados, considerando la exageración y la caricaturización.</li> <li>• Revisión de la animación de expresiones faciales de los personajes diseñados.</li> <li>• Evaluación de la originalidad y creatividad en la creación de personajes animados.</li> </ul>

**MÓDULO 4**

<b>Módulo 4</b>	<b>Animación 2D</b>
<b>Modalidad y Duración</b>	Presencial. 30 horas de acompañamiento Docente.
<b>Objetivo</b>	En este módulo se abordarán las técnicas específicas de la animación 2D, como la animación de extremidades, la utilización de herramientas de software y la exportación de contenido.
<b>Temas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Principios de animación</li> <li>• Animación Cut out y</li> <li>• Animación cuadro a cuadro</li> <li>• Timming</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de la animación de extremidades y movimientos específicos.</li> <li>• Evaluación de la habilidad para utilizar herramientas de software y exportar contenido animado.</li> </ul>

## RESOLUCIÓN No. 012 DE 2025

09 DE JUNIO DE 2025



“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

Estas evaluaciones se diseñan considerando los objetivos y contenido de cada módulo, asegurando una evaluación integral que abarca tanto la comprensión teórica como la aplicación práctica de los conceptos en la animación 2D.

### INTENSIDAD HORARIA

Presencial	Autónomo	Total
80 Horas	40 Horas	120 Horas

### METODOLOGÍA

La metodología del diplomado se basará en una combinación equilibrada de teoría y práctica, enfocada en el uso de software libre para la animación 2D. Se promoverá la participación activa de los estudiantes a través de clases magistrales, talleres prácticos, análisis de casos y proyectos aplicados. La enseñanza se orientará hacia el desarrollo de habilidades técnicas y creativas necesarias para la animación de personajes tipo cartoon en 2D.

Este diplomado abordará los fundamentos de la animación en 2D, presentando el software libre ampliamente utilizado para este propósito. Se explorarán conceptos básicos y técnicas de diseño y creación de personajes cartoon, incorporando elementos de exageración y caricaturización. Los estudiantes adquirirán habilidades en animación, incluyendo movimiento de extremidades, expresiones faciales y animación de objetos, todo utilizando software de animación en 2D. Finalmente, se centrará en la producción y postproducción de animaciones en 2D, preparando a los estudiantes para crear proyectos finales de alta calidad.

Cada módulo se complementará con ejercicios prácticos, análisis de casos, revisión de proyectos y asesoramiento individualizado para asegurar la asimilación adecuada de los conceptos y la aplicación práctica de las técnicas aprendidas.

La metodología del Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon incluye un enfoque altamente interactivo y personalizado, que fomenta el desarrollo de proyectos individuales de cada participante. Se prioriza el acompañamiento y la orientación individualizada, donde los estudiantes tienen la oportunidad de explorar y aplicar lo aprendido en proyectos personales. Estos proyectos implican la realización de pruebas prácticas en nuestros laboratorios digitales, que están completamente equipados para la creación y desarrollo de personajes, relatos y elementos gráficos.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

En estos laboratorios digitales, los participantes experimentarán con diversas técnicas y herramientas disponibles, perfeccionando su destreza en la creación de personajes, definiendo narrativas visuales y refinando elementos gráficos. El acompañamiento cercano de los docentes, expertos en animación, asegurará que cada proyecto se desarrolle de manera efectiva y cumpla con los objetivos establecidos. Esta metodología facilita el aprendizaje práctico y la aplicación directa de los conocimientos adquiridos en un entorno profesional, brindando a los estudiantes la confianza y habilidades necesarias para llevar a cabo proyectos animados de alta calidad en el futuro.

Esta metodología tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una formación completa en animación de personajes tipo cartoon en 2D, aprovechando al máximo las herramientas de software libre disponibles y fomentando la creatividad y la excelencia técnica.

### **SEGUIMIENTO, EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN DEL PROGRAMA**

La propuesta del Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon plantea un enfoque integral para garantizar un seguimiento efectivo, evaluación y validación del programa. Al concluir cada módulo, se espera que cada participante presente un entregable que servirá como guía para el módulo subsiguiente, asegurando así una progresión adecuada en el aprendizaje. En este sentido, se establece un sistema de evaluación basado en indicadores específicos para cada módulo, con enfoque en la creación de productos escritos, orales o audiovisuales que reflejen el dominio adquirido en el contenido. Cada módulo será coordinado por docentes responsables que guiarán el proceso y proporcionarán las bases esenciales para una multiplicación efectiva de la experiencia de aprendizaje entre los participantes. Esta estructura de seguimiento y evaluación busca asegurar la calidad y el progreso continuo en el desarrollo de habilidades y conocimientos durante todo el diplomado.

Para obtener el certificado, cada participante debe:

- Realizar el trabajo autónomo.
- Contar con asistencia mínima al 80% de las horas de encuentros tanto presenciales como virtuales.

El Instituto Departamental de Bellas Artes, será la entidad encargada de certificar la participación de las estudiantes en el curso.

“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

### **Perfil de las participantes**

El perfil de los aspirantes al Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon se caracteriza por la pasión por la creatividad visual y la narrativa a través de la animación. Se busca a personas con un sólido interés en explorar el mundo de la animación en 2D, quienes posean una base artística en las artes plásticas o el diseño gráfico. Aspiramos a individuos motivados por aprender las técnicas y herramientas que les permitan dar vida a personajes cartoon, expresando historias de manera emotiva y cautivante. Además, se valora la disposición para trabajar en equipo, la curiosidad por la innovación tecnológica y el deseo de crecer en un entorno multidisciplinario, integrando su creatividad en el mundo audiovisual.

Los aspirantes ideales también muestran una fuerte inclinación hacia la exploración y experimentación con el uso de software libre y otras tecnologías asociadas a la animación en 2D. Están abiertos a absorber conocimientos tanto en la teoría como en la práctica de la animación, reconociendo la importancia de los fundamentos artísticos en la creación de personajes y escenas animadas. En resumen, el perfil del aspirante al diplomado busca a aquellos entusiastas que deseen embarcarse en un viaje formativo donde su pasión por la animación se combine con las habilidades técnicas y creativas para alcanzar un nivel sobresaliente en la narración animada.

### **Perfil de los egresados**

El perfil del egresado del Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon se distingue por su dominio en la creación y animación de personajes cartoon en 2D, respaldado por una comprensión profunda de los principios artísticos y técnicos subyacentes. Estos egresados son profesionales versátiles capaces de concebir y producir narrativas visuales cautivantes a través de la animación, utilizando herramientas y software libre especializado. Su formación les permite abordar proyectos audiovisuales con un enfoque creativo y técnico bien fundamentado, destacándose por su capacidad para colaborar en equipos multidisciplinarios y contribuir a la industria audiovisual en Cali y la región.

El aporte de estos egresados al sector audiovisual de Cali y su entorno regional radica en la potencialización de la animación como una herramienta narrativa única. Su capacidad para generar contenido animado en 2D puede enriquecer la oferta audiovisual local, diversificando las producciones y dotándolas de un toque distintivo. Además, al utilizar software libre, estos profesionales pueden fomentar la adopción y difusión de tecnologías accesibles, promoviendo la innovación y democratización en la creación de contenido animado en la región. Así, los egresados se convierten en agentes clave para fortalecer y posicionar la industria audiovisual de Cali y sus alrededores en el escenario nacional e internacional.

### **Infraestructura**

## RESOLUCIÓN No. 012 DE 2025

09 DE JUNIO DE 2025



“POR MEDIO DE LA CUAL SE APRUEBA EL DIPLOMADO EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 2D”

La infraestructura del Diplomado de Animación 2D de personajes tipo Cartoon está diseñada para brindar a los participantes un entorno propicio y equipado con tecnología de vanguardia. Los espacios dedicados a la formación cuentan con modernos equipos tecnológicos que incluyen computadoras de última generación equipadas con potentes tarjetas gráficas y procesadores, fundamentales para el procesamiento eficiente de animaciones en 2D. Adicionalmente, se dispone de tabletas digitalizadoras de alta calidad, herramientas esenciales que permiten a los estudiantes plasmar con precisión sus creaciones artísticas en el entorno digital, facilitando así la animación de personajes y escenas.

En el marco de optimizar el proceso de rigging para animación, el diplomado cuenta con el software más adecuado y actualizado, especializado en rigging, permitiendo a los participantes explorar y aplicar técnicas avanzadas en la articulación y movimiento de personajes. Los espacios están minuciosamente dotados con los insumos necesarios para llevar a cabo cada sesión de manera óptima, incluyendo materiales para bocetos, ilustración y postproducción, garantizando así que los participantes tengan acceso a todo lo que requieren para llevar sus habilidades en animación 2D al más alto nivel. Esta infraestructura moderna y completa es un pilar fundamental para asegurar que los participantes obtengan una formación integral y de excelencia en el ámbito de la animación 2D.

### RESUELVE:

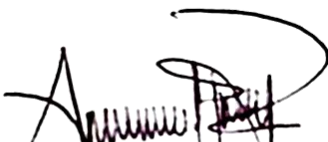
**ARTÍCULO PRIMERO.** Aprobar el Diplomado en Animación de Personajes 2D

**ARTÍCULO SEGUNDO.** Remitir copia de la presente Resolución a la oficina de Registro y Control –Académico para los fines pertinentes.

**ARTÍCULO CUARTO. VIGENCIA.** La presente resolución rige a partir de la fecha de su expedición.

### COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE.

Dado en Santiago de Cali, a los nueve (09) días del mes de junio de 2025.

  
**JOSÉ ALBEIRO ROMERO CEBALLOS**  
Rector -Presidente  
CONSEJO ACADÉMICO

  
**DIANA ROCÍO MORENO O.**  
Secretaria  
CONSEJO ACADÉMICO

Elaboró y proyectó: Edier Becerra Álvarez– docente  
Revisó y aprobó: Dora Inés Restrepo Patiño – Vicerrectora Académica y de Investigaciones

