GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TECNÓLOGO EN ANIMACION 3D**
- Código del Programa de Formación: **524109 V.101**
- Nombre del Proyecto: **REALIZACIÓN DE PROYECTOS INFOARQUITECTÓNICOS EN 3D ENFOCADOS AL SECTOR DE LA CONSTRUCCIÓN**
- Fase del Proyecto: **FASE 02: PRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **DESARROLLAR LA PRODUCCION/REALIZACION DEL PRODUCTO 3D ACORDE PLAN DE PRODUCCION**
- Competencia: **220501037 - ESTABLECER LAS RELACIONES DE LOS ELEMENTOS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- **436480 REALIZAR LA ANIMACIÓN DE LOS OBJETOS EN LA ESCENA DE ACUERDO CON LA REPRESENTACIÓN DADA EN EL STORY BOARD.**
- Duración de la Guía: **24 HORAS**

2. PRESENTACION

El diseño de personajes es un proceso que requiere diferentes etapas de proceso, desde la conceptualización hasta el diseño final en un documento digital o análogo.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

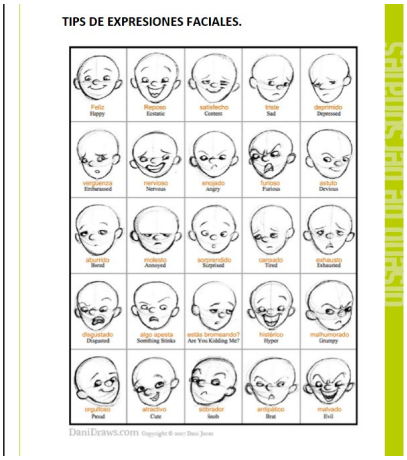
- **ACTIVIDAD 1**
  El instructor propone un diseño de personajes basado en un personaje conocido, “el lobo” del cuento de Caperucita Roja, pero se solicita que el aprendiz proponga cambios físicos y psicológicos de este personaje, al terminar la conceptualización del personaje diseñar los diferentes poses, colores y gestos que refuercen el diseño del personaje y por ultimo crear el blueprint del personaje frente y perfil para crear el personaje en un modelado orgánico 3D.

Ejercicio 1:
Realizar la conceptualización del personaje.

El lobo: se destaca siempre su ferocidad. Es hábil con la palabra, porque logra engañar a Caperucita. También es rápido y astuto.

Ejercicio 2:

Diseño de poses y gestos.



- **Ambiente Requerido:** ambiente de formación sala de Industrias creativas
- **Materiales:** televisor de proyección, computadores, videos, internet, marcadores, papel, lápices, tijeras.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia las técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

Evidencias de Conocimiento: Respuestas a preguntas formuladas verbalmente durante el proceso de diagnóstico (dibujos) **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas del proceso de dibujo, manejo de escuadras y comprensión de las diferentes perspectivas **Evidencias de Producto:** dibujos	ORGANIZA LOS ELEMENTOS SEGÚN DEFINICIÓN EN EL STORY BOARD. CONSTRUYE LOS ESCENARIOS SEGÚN LA TÉCNICA DEFINIDA.	Cuestionario/ lista de chequeo Observación/ lista de chequeo Producto/ lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Blueprint: Plano detallado

Model sheet: Estudio de personajes o simplemente un estudio, es un documento utilizado para ayudar a estandarizar la apariencia, las poses y los gestos de un personaje en artes como la animación, los cómics, y videojuegos.

Modelado 3D: Es el proceso de desarrollo de una representación matemática de cualquier objeto tridimensional a través de un software especializado.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Pinterest, referencia de personajes

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	**FABIAN PATIÑO**	**INSTRUCTOR**	**CCYS**	**junio 2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio