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 01: ANÁLISIS**
- Actividad de Proyecto: **CONSTRUIR ELEMENTOS IDENTIFICADOS EN EL STORY BOARD EN SOFTWARE ESPECIALIZADO 3D**
- Competencia: **220501083 - PRODUCIR LOS COMPONENTES DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MODELADO Y DISEÑO**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  220501083-02 - MODELAR LOS ELEMENTOS EN 3D SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO.
- Duración de la Guía: **25 HORAS**

2. PRESENTACION

El razonamiento tridimensional como elemento clave para entender los objetos 3D

- **ACTIVIDAD 1**
  Con la herramienta sketchup free online, creamos objetos tridimensionales utilizando los dibujos ortogonales de las vistas.

- **ACTIVIDAD 2**
  De cada objeto tridimensional dibujamos sus tres vistas ortogonales (vista superior, lateral y frontal) teniendo en cuenta las medidas.

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 reconocimiento del dibujo. **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas de la técnica del dibujo **Evidencias de Producto:** Dibujos que exponen las técnicas de ilustración	REALIZA EL BOCETO DE LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO APLICANDO TÉCNICAS CREATIVAS Y ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO. CREA EL ARTE DE LAS INTERFACES, ELEMENTOS Y PERSONAJES PARA LA PRODUCCIÓN MULTIMEDIA DE ACUERDO A LAS ESPECIFICACIONES DEL GUIÓN TÉCNICO.	Cuestionario/ lista de chequeo Observación/ lista de chequeo Producto/ lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

ortogonal: Es un adjetivo que se emplea para nombrar a aquello que se encuentra en un ángulo de 90º

descriptiva: Que no puede cruzar ni cortar otra línea u otro plano por más que se prolongue, porque todos los puntos de uno están a la misma distancia del otro.

***tridimensional*:** Que tiene tres dimensiones X, Y y Z, que representan el largo ancho y profundidad.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- Michel Lauricella, **ANATOMÍA ARTISTICA.** Editorial: GG
- Dubosque Duoq y J. Reinagle Damon, **DIBUJAR PASO A PASO.** Editorial: Evergreen - Taschen

Mathew Brehm, **dibujo de la perspectiva, Como verla y como aplicarla.** Promopress

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

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

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio