GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **ANIMACION DIGITAL**
- Código del Programa de Formación: **513601 V.3**
- Nombre del Proyecto: **LABORATORIO CREATIVO PARA EL DESARROLLO DE CONTENIDOS EN ANIMACIÓN DIGITAL CAUCA**
- Fase del Proyecto: **FASE 04: EVALUACION/POSTPRODUCCIÓN Y LANZAMIENTO**
- Actividad de Proyecto: **REALIZAR PRODUCCION/REALIZACION DE ANIMACION ACORDE PLAN DE PRODUCCION**
- Competencia: **POS PRODUCIR LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  EDITAR LOS ELEMENTOS VISUALES Y SONOROS CUMPLIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
  COMPONER LOS ELEMENTOS AUDIOVISUALES CUMPLIENDO CON LOS CRITERIOS TÉCNICOS
  Duración de la Guía: **60 HORAS**

2. PRESENTACION

Verificación y ajustes de los proyectos de animación teniendo en cuenta los requisitos técnicos de post-producción.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **ACTIVIDAD 1**
  - Sincronizar el audio y el video para teniendo cumpliendo con la planeación del proyecto.

- **ACTIVIDAD 2**
  - Utilizar la herramienta de After Effects para realizar la composición según planeación del proyecto audiovisual

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 setup de animación **Evidencias de Desempeño:** Observación de las buenas prácticas de alistamiento del proceso de producción de animación **Evidencias de Producto:** Storyboard, plan de trabajo y piezas gráficas y setup de animación	ILUSTRA LOS PERSONAJES CON LAS PARTES NECESARIAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO. ILUSTRA LOS ESCENARIOS Y FONDOS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y ARTÍSTICAS DEL PROYECTO. CONSTRUYE LOS PERSONAJE SEGÚN LA TÉCNICA DEFINIDA. EL PERSONAJE PRESENTA UN SISTEMA DE RIG DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEL PROYECTO LOS FONDOS Y PROPS PRESENTAN UN SISTEMA DE RIG DE ACUERDO A LOS PARÁMETROS DEL PROYECTO PRUEBA EL RIG (SISTEMA DE HUESOS) TENIENDO EN CUENTA CONCEPTOS DE PESO, VOLUMEN Y MODEL CREA PRUEBAS DE ANIMACIÓN CON LOS MODELOS Y PROPS DE ACUERDO CON LOS PARÁMETROS DE MOVIMIENTO.	Cuestionario/ lista de chequeo Observación/ lista de chequeo Producto/ lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Postproducción: La postproducción se podría definir como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color y la mezcla final de todos estos elementos. El objetivo es concretar la idea final de la pieza.

Gag: Acción acrobática o acción cómica sin hablar por ejemplo una caída con una cascara de banano.

Setup de personaje: Hace referencia a la preparación de un personaje u objeto para ser animado.

***Interpolación*:** Una interpolación de movimiento es una animación que se crea especificando distintos valores para una propiedad de objeto en distintos fotogramas. Animate calcula los valores de dicha propiedad entre los dos fotogramas.

After Effects: Programa de post producción.

Timming: Se define como la velocidad de la acción.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

- Richard Williams, THE ANIMATOR'S SURVIVAL KIT. Editorial: Faber and Faber
  - A NEW AGE FOR ANIMATION. https://www.adobe.com/mx/products/animate.html
  - Animación digital: Descubre el fascinante mundo de las imágenes en movimiento

    https://www.crehana.com/co/blog/animacion/animacion-digital/

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