GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **DISEÑO E INTEGRACIÓN DE MULTIMEDIA**
- Código del Programa de Formación: **524139 V.2**
- Nombre del Proyecto: **ELABORACIÓN DE PORTAFOLIO DE SERVICIOS MULTIMEDIA PARA EMPRENDIMIENTOS DIGITALES**
- Fase del Proyecto: **FASE 2: PLANEACION**
- Actividad de Proyecto: **DEFINIR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIA NECESARIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL PORTAFOLIO**
- Competencia: **DISEÑAR LA SOLUCION MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANALISIS DE LA INFORMACION RECOLECTADA.**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  CONSTRUIR EL STORYBOARD APLICANDO TÉCNICAS DE CREATIVIDAD DE ACUERDO CON LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN TÉCNICO Y EL MAPA DE NAVEGACIÓN
  CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD
- Duración de la Guía: **18 HORAS**

2. PRESENTACION

Photoshop. Una herramienta versátil con la que diseñamos y le damos movimiento a nuestras ideas

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

DISEÑO Y ANIMACIÓN EN PHOTOSHOP

- **ACTIVIDAD 1**
  Diseñar con Photoshop infografía del portafolio de servicios personal

- **ACTIVIDAD 2**
  Conocer las herramientas de animación de imágenes en Photoshop

- **ACTIVIDAD 3**
  Animar la infografía del portafolio aplicando los conocimientos de animación con la herramienta Photoshop

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

Photoshop: Usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa "taller de fotos".

Infografía: Es la disciplina que trata sobre los diagramas visuales complejos, cuyo objetivo es resumir o explicar figurativamente información.

***Animación*:** Es dar la ilusión de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados.

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Núria Álvarez, Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos. Editorial: **Marcombo**

Desirée Delgado, Fotomontaje creativo (Photoclub). Editorial: **ANAYA MULTIMEDIA**

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