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:
- **INTERPRETAR EL GUIÓN MULTIMEDIA (LITERARIO Y TÉCNICO) DE ACUERDO A LOS CONCEPTOS DE DISEÑO GRÁFICO.**
  DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL STORYBOARD
- Duración de la Guía: **42 HORAS**

2. PRESENTACION

La animación como técnica poderosa para el diseño de gráficos en movimiento.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

DISEÑO DE MOVIMIENTO PARA MOTIONGRAPHICS CON ADOBE ANIMATE Y AFTER EFFECTS

- **ACTIVIDAD 1**
  Conocer la interfaz de Adobe Animate

- **ACTIVIDAD 2**
  Animar el resumen de la hoja de vida o portafolio

- **ACTIVIDAD 3**
  Utilizar la Animate para crear un Lypsinc automático

- **ACTIVIDAD 4**
  Conocer la interfaz de Adobe After Effects

- **ACTIVIDAD 5**
  Crear animación en Adobe After Effects, utilizando la herramienta de entorno 3D.

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

Animación: Es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real.

Lypsinc: sincronía de labios

Portafolio: "Un portafolio es la columna vertebral de alguien creativo ya que muestra de lo que eres capaz"

6. REFERENTES BILBIOGRAFICOS

Ollie Johnston, Frank Thomas, The Illusion of Life: Disney Animation. Editorial: Disney Editions

Richard Williams, The Animator's Survival Kit, Editorial: Faber & Faber

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

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

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio