PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnologo en Producción Multimedia
- Código del Programa de Formación: 228101
- Nombre del Proyecto: PRODUCCIÓN DE APLICATIVOS MULTIMEDIALES PARA EL SECTOR PRODUCTIVO
- Fase del Proyecto FASE III - ENTREGAR LA SOLUCION
- Actividad de Proyecto: VALIDAR Y CORREGIR LA APLICACIÓN
- Competencia: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEBDuración de la Guía: 72 Horas

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz: En el mundo de la comunicación audiovisual la preparación de imágenes que serán incorporadas en diferentes medios de comunicación es una labor que requiere conocimientos especializados en retoque, ajuste de color, ajuste de luz y sombra y montajes. Esta es una tarea que incumbe no sólo a imágenes fijas sino también aquellas en movimiento (animación y video). En esta guía de aprendizaje se obtendrán conocimiento sobre HTML: HyperText Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto) el cual es un lenguaje muy importante que se debe aprender si se desea entrar en el mundo del diseño y desarrollo de páginas web.

Te invito a conocer este campo donde podrás expresar toda tu creatividad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Gran parte de las imágenes que ves publicadas en los medios de comunicación han requerido un árduo trabajo previo para mejorar su apariencia, color, luminosidad, eliminar defectos, añadir efectos. Investiga en internet acerca del nacimiento de Adobe Photoshop en 1990 y el desarrollo histórico de sus herramientas.

https://fotografodigital.com/tutoriales-photoshop/150-tutoriales-gratuitos-de-photoshop-en-espanol/
https://forobeta.com/tutoriales-de-diseno-grafico/488435-todas-herramientas-de-photoshop-y-funciones.html

http://www.viraldiario.com/imagenes-photoshop-arte-digital/
http://gtechdesign.net/es/blog/los-15-mejores-tutoriales-de-adobe-photoshop-del-2015

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Repaso del tema resolución de imagen y modos de color aplicados en las artes gráficas
Conceptualizar y diferenciar tipos de gráficos Vectoriales y mapas de Bits.

Realice una (1) prueba de edición de imagen en donde se encuentre el uso de las siguientes herramientas luego de las instrucciones del instructor:

a) Herramientas de selección.

b) Organización capas.

c) Máscaras de recorte y opacidad

3.3. Actividades de apropiación del conocimiento

Fotografía: Composición, edición, retoque, foto montaje, formatos, resoluciones, modos de color, software: (photoshop, fireworks, gimp).

Sub Actividades
Identificar el espacio de trabajo y las herramienta de Adobe Photoshop.
Retocar y restaurar imágenes
Crear ilustraciones utilizando pinceles y herramientas de color de Photoshop
Realizar diseños WEB añadiendo textos y efectos de textos
Realizar un página web con etiquetas html
Realizar un documentos CSS de manera estética.

Realizar la lectura del libro si se tiene alguna duda sobre el proceso para realizar la introducción a

Html:

Arrancar con HTML 5: Curso de programación.

Tipo Material	Libro
ISBN	9786077073314
Clasificación	006.74 / H565a
Autor	Herrera Ríos, Emmanuel
Título	Arrancar con HTML5 : curso de programación / Emmanuel Herrera Ríos.
Datos Publicación	México D.F. : Alfaomega Grupo Editor, c2012.
Descripción fisica	xii, 250 páginas : ilustraciones ; 23 cm.
Bibliografía	Incluye referencias bibliográficas..
Contenido	De donde viene y que es **HTML**? -- Preparándonos para HTML5 -- Más bases **HTML** -- mejorado CSS3 -- Novedades en JavaScript -- Utilizar Canvas.
Tema	Sitios Web
	Diseño de páginas web
	HTML (Lenguaje de procesamiento de texto)
	Javascript (Lenguaje de programación de computadores)

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento:

1. Crear un montaje fotográfico de 5 imágenes superpuestas editando fondos
2. Realizar un poster de la ciudad usando mascaras de opacidad y mascaras de corte
3. Restaurar el color de la fotografía a blanco y negro suministrada por el instructor
4. Realizar la fotografía de un estadio lleno o vacío usando las herramientas de clonar contenido.
5. Realizar la restauración de una fotografía antigua propia.
6. Realizar la copia de la imagen usando modos de capa, estilos y efectos de texto
7. Realizar la animación .gif de 2 personajes. Action motion.
8. Realizar el corte perfecto de fondos y hacer uso de las herramientas de licuado.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: **(1) documento html vinculando archivo css de manera correcta con sus respectivas etiquetas selectores.**	La página web realizada cumple con caraterísticas estéticas y buen uso de lenguaje html y css	Lista de Chequeo de producto: Evaluación del producto final desarrollado en los talleres de las sub actividades.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los términos técnicos están explicados en el material de apoyo suministrado

HTML. (Lenguaje de Marcas de Hipertexto, del inglés HyperText Markup Language) es el componente más básico de la Web.

Resolución. Concentración de pixeles en un área determinada, generalmente Pulgada cuadrada.

CSS. Hojas de Estilo en Cascada (del inglés Cascading Style Sheets) o CSS es el lenguaje de estilos utilizado para describir la presentación de documentos HTML.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Los trucos y efectos más interesantes de Photoshop – Al Ward y Collin Smith – Editorial Anaya.

Photoshop para fotógrafos – Martin Evening – Focal Press

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**JOHANA PATRICIA DIAZ FORERO**	**INSTRUCTORA**	**CEGAFE** **AREA DE DISEÑO**	**,MARZO 2023**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					GFPI-F-135 V01