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 II - DISEÑO Y POST-PRODUCCION DEL PROYECTO
- Actividad de Proyecto: 4. DISEÑAR LA SOLUCION
- Competencia: DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE
- ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN
- Duración 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).

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 añadiendo textos y efectos de textos
Realizar diseños añadiendo efectos especiales y montajes
Elaborar diseños utilizando herramientas 3D de Photoshop

Realizar la lectura del libro si se tiene alguna duda sobre el proceso para realizar la edición de imagen:

Photoshop CS6 guía de campo

Tipo Material	Libro
ISBN	9789587621129
Clasificación	006.68 / P281p
Autor	Pascual González, Francisco
Título	**Photoshop** CS6 : guía de campo / Francisco Pascual González.
Edición	Primera edición.
Datos Publicación	Bogotá : Ediciones de la U, 2013.
Descripción fisica	270 páginas : ilustraciones ; 21 cm.
Serie	(Ingeniería informática)
Nota General	Incluye índice.
Contenido	Trabajo básico con imágenes digitales -- Impresión de imágenes -- Selección utilidades
Tema	Adobe **photoshop** CS6 (Programa para computador)
	Diseño asistido por computador
	Fotografía digital
	Fotografía -- Técnicas digitales
	Gráficos por computador
	Procesamiento de imagenes
Ejemplares en:	Atlantico/Industrial
Ejemplares en:	Boyaca/Tunja

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: **(8) imágenes en .jpg de los ejercicios realizados.**	Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado.	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

Mapa de Bits. Cuadrícula de pixeles que conforman una imagen digital

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

Canales de color. Corresponde al modo de color de un mapa de bits. RGB (rojo verde azul) para imágenes publicadas en medios digitales y CMYK (cián, magenta, amarillo y negro) para imágenes publicadas en medios impresos.

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)					