PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** TECNÓLOGO EN ANIMACIÓN 3D
- **Código del Programa de Formación:** 524109 V 101
- **Nombre del Proyecto: Difusión del perfil del egresado del programa de Animación 3D a través de la producción de cortos animados experimentales en 3D.**
- **Fase del Proyecto** **planeación**
- **Actividad de Proyecto Informe:** Diagnosticar la propuesta a partir del listado de requerimientos
- **Competencia:**
  Diseñar el Storyboard los asets, personajes, escenarios del cortometraje y plan de trabajo.
- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  COMPONER EL ESCENARIO CON LOS MODELOS CREADOS Y DEFINIDOS POR EL STORY BOARD.
  ALISTAR SOFTWARE Y PERIFÉRICOS REQUERIDOS PARA LA CAPTURA Y MODELADO DE IMÁGENES

- **Competencia:**
- COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA
- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos

  COMPRENDER UNA AMPLIA VARIEDAD DE FRASES Y VOCABULARIO EN INGLÉS SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

  COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS

  Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral

  Buscar de manera sistemática información específica y detallada en escritos en inglés,
  mas estructurados y con mayor contenido técnico

Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés

Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos

- **Competencia: PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIA**L
- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  - ❖ Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.
  - ❖ Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.
  - ❖ Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA.
  - ❖ Concertar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa de formación con base en la política institucional
  - ❖ Identificar las oportunidades que el SENA ofrece en el marco de la formación profesional, de acuerdo con el contexto nacional e internacional.
  - ❖ Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.
  - ❖ Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información disponibles.
  - ❖ Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.

Duración de la guía: ___540__ Horas desde 16/04/ 2023- hasta 15/09/2023

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido al programa Tecnólogo en Animación 3D del SENA! Estamos entusiasmados de que hayas decidido unirte a este apasionante viaje hacia el mundo de la animación tridimensional. Durante tu formación, adquirirás conocimientos y habilidades fundamentales para crear efectos visuales impactantes, personajes cautivadores y entornos digitales asombrosos. Por ello te invitamos a Sumergirte en un entorno de aprendizaje dinámico, donde desarrollarás tu creatividad, destreza técnica y habilidad para contar historias a través de la animación 3D. Estaremos a tu lado en cada paso del camino, apoyándote para que esta experiencia sea enriquecedora y transformadora.

Durante esta etapa de Planeación del proyecto, nos sumergiremos en el proceso de diseñar todos los insumos necesarios para producir los cortos animados. Aquí daremos forma a las ideas y conceptos explorados, y planificaremos cada detalle necesario para llevar a cabo nuestros proyectos. Desde la creación de personajes, escenarios, esta etapa sentará las bases para la producción de los cortos animados. Estamos emocionados de acompañarte en esta etapa y ver cómo tus proyectos toman forma.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

Estimado aprendiz,

Te invito a reflexionar sobre la importancia del animador 3D en la actualidad y su impacto en la industria de la animación y los efectos visuales. Piensa en las películas o series que te han impresionado y considera cómo la animación en 3D ha enriquecido tu experiencia como espectador. Tómate unos minutos para pensar en tus películas o series favoritas que contengan animación en 3D. ¿Qué elementos en esas producciones te han impresionado y cautivado? ¿Qué emociones te han despertado? Reflexiona sobre cómo la animación en 3D ha enriquecido tu experiencia como espectador.

Ahora, piensa en los desafíos que enfrenta un animador 3D al dar vida a personajes, objetos o entornos digitales. Considera la atención al detalle, la fluidez de movimiento, la expresión de emociones y la creación de mundos imaginarios. ¿Cómo crees que el trabajo del animador 3D contribuye a la calidad y magia de las producciones audiovisuales?

Finalmente, toma un momento para reflexionar sobre tu propio interés y pasión por la animación en 3D. ¿Qué te inspira a convertirte en un animador 3D? ¿Qué impacto crees que puedes tener al crear personajes y escenas que cautiven a la audiencia?

Esta breve actividad busca despertar tu conciencia sobre la importancia del animador 3D en el mundo del entretenimiento y las posibilidades creativas que se abren ante ti. Recuerda que tu trabajo puede influir en cómo las personas se conectan emocionalmente con las historias y cómo experimentan nuevas realidades visuales, recuerda que en la plataforma de Territorium encontrarás un foro donde podrás expresar tus opiniones y compartir tus reflexiones sobre este tema con otros estudiantes apasionados por la animación 3D.

Ambiente: LMS.

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

Para comenzar, vamos a realizar una actividad corta pero significativa que les permitirá entrar en contexto con este tema apasionante. Esta actividad tiene como objetivo despertar su curiosidad y mostrarles cómo el modelado 3D puede ser utilizado en la creación de video animaciones impactantes.

La actividad consiste en lo siguiente:

Elije una escena de su película o serie favorita que contenga algún elemento o personaje que te llame la atención. Puede ser un personaje principal, un vehículo, un escenario o cualquier otro elemento que te resulte interesante. Investiga sobre cómo se realiza el modelado 3D de ese elemento en particular. Puedes buscar tutoriales, entrevistas con artistas de CGI (Computer Generated Imagery) o cualquier otra fuente de información que les ayude a entender el proceso.

Reflexiona sobre cómo el modelado 3D ha contribuido a la creación de ese elemento en la escena. Piensa en cómo el modelado 3D ha permitido dar vida a personajes fantásticos, construir mundos imaginarios o recrear lugares históricos de manera realista. Luego Comparte sus hallazgos y reflexiones en un breve informe o presentación. Destaquen los aspectos más interesantes y sorprendentes que descubrieron durante su investigación.

Esta actividad te permitirá comprender cómo el modelado 3D juega un papel crucial en la creación de video animaciones y cómo contribuye a la narrativa y la estética visual de las producciones audiovisuales. Además, te dará una visión más amplia sobre las posibilidades y aplicaciones del modelado 3D en la industria del entretenimiento.

Recuerda que el objetivo principal de esta actividad es despertar tu interés y curiosidad por el modelado 3D y su aplicación en las video animaciones. Estoy seguro de que descubrirás detalles fascinantes y te emocionarás al conocer cómo se construyen los mundos digitales que ven en la pantalla.

Materiales y/ o recursos: Computadores, Mouse, Televisor, internet.
Producto para entregar: Breve informe o presentación en formato Word máximo dos hojas tamaño carta y mínimo una hoja y media, sobre el modelado 3D en relación con un elemento seleccionado de una película o serie favorita.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

¡Es momento de adentrarnos en una actividad teórica para explorar los fundamentos del modelado y la animación 3D! Esta actividad te permitirá adquirir los conocimientos básicos necesarios para comenzar tu trayecto en el mundo del modelado tridimensional.

Paso 1: Investigación y estudio
Investiga y estudia los siguientes conceptos clave relacionados con el modelado y la animación 3D:

Modelado 3D: Explora los diferentes métodos de modelado, como el modelado poligonal y el modelado de subdivisión.
Topología: Comprende la importancia de una topología adecuada en el modelado 3D y cómo afecta la calidad y flexibilidad del modelo.
Herramientas de modelado: Familiarízate con las herramientas básicas de modelado, como extrusión, escala y rotación.

Principios de animación: Aprende sobre los principios fundamentales de la animación, como la anticipación, la sobreactuación y la poses clave.
Luego reflexiona sobre la importancia del modelado y la animación 3D en diversas industrias, como el cine, los videojuegos y la publicidad. Formula preguntas para profundizar tu comprensión y generar debate, como:

¿Cuáles son los beneficios del modelado 3D en comparación con el modelado en 2D?
¿Cómo influye el modelado y la animación 3D en la narración de historias?
¿Qué aplicaciones prácticas tiene el modelado y la animación 3D en el mundo real?

No hay producto entregable para esta actividad, ya que se centra en la adquisición de conocimientos y la generación de reflexiones

3.3.1. Reconocimiento del espacio 3D, iniciación al software Blender 3D

¡Bienvenido a la actividad de introducción a Blender 3D!
En esta primera actividad, tendrás la oportunidad de familiarizarte con la interfaz de Blender 3D y adquirir conocimientos sobre las herramientas básicas de modelado. Tu instructor te guiará a lo largo de esta sesión para que puedas comprender y manejar eficientemente el programa. Una vez que hayas recibido la orientación necesaria, se te pedirá que pongas en práctica lo aprendido. Tu tarea consistirá en crear una escena utilizando figuras geométricas simples y aplicar las herramientas de transformación que has aprendido.
Recuerda que este ejercicio te permitirá afianzar tus conocimientos y adquirir destrezas en el uso de Blender 3D.
El producto entregable de esta actividad será una escena 3D que hayas creado utilizando las figuras geométricas y las herramientas de transformación en Blender 3D. Asegúrate de dar rienda suelta a tu creatividad y explorar diferentes posibilidades para diseñar una escena única.
No dudes en hacer preguntas a tu instructor si algo no está claro durante el proceso. ¡Estamos aquí para ayudarte y asegurarnos de que obtengas el máximo provecho de esta actividad introductoria!
¡Disfruta de tu experiencia en Blender 3D y diviértete modelando tu primera escena!

Materiales y/ o recursos: Computadores, Mouse, Televisor, internet.
Producto para entregar: escena 3D formato. Blend
Ambiente: Taller 11.

3.1.2 Introducción a las técnicas de modelado 3D

¡Es hora de sumergirnos en el emocionante mundo del modelado y renderizado en Blender 3D!

En esta actividad, tendrás la oportunidad de llevar tus habilidades de modelado al siguiente nivel. Tu desafío consistirá en crear modelos detallados de una mesa y una silla utilizando Blender 3D. Estos objetos son elementos comunes en la animación 3D, por lo que este ejercicio te ayudará a familiarizarte con su diseño y estructura. Una vez que hayas completado el modelado de la mesa y la silla, daremos un paso más allá. Aprenderemos a iluminar la escena para resaltar los detalles de tus modelos. La iluminación es crucial para crear ambientes realistas y transmitir la atmósfera deseada en una escena.

Después de configurar la iluminación, llegará el momento de realizar el renderizado. Realizarás un renderizado sin aplicar materiales en esta etapa. Esto significa que nos enfocaremos en capturar la forma y la estructura de los objetos, sin considerar todavía los materiales y texturas. El producto entregable de esta actividad será el renderizado de la mesa y la silla que has modelado. Recuerda que, en este caso, no aplicaremos materiales todavía. Tu objetivo será lograr un renderizado limpio y bien iluminado que resalte los detalles de tus modelos.

Recuerda que, durante el proceso, tu instructor estará disponible para responder tus preguntas y brindarte orientación adicional. Aprovecha esta oportunidad para perfeccionar tus habilidades de modelado y explorar las posibilidades de Blender 3D.

¡Disfruta de este desafío de modelado y renderizado básico y demuestra tu creatividad y destreza en la creación de objetos en 3D!

Materiales y/ o recursos: Computadores, Mouse, Televisor, internet.
Producto para entregar: Renderizado tamaño 720 x 580 en formato png.
Ambiente: Taller 11.

3.1.3 Modelado Hard Surface

Durante el proceso de modelado, presta especial atención a mantener una topología limpia y eficiente. Esto significa que deberás evitar triángulos innecesarios y asegurarte de que las aristas y las caras se conecten de manera lógica y suave.

El producto entregable de esta actividad será tu modelo 3D con superficie dura, creado con una topología geométrica limpia y precisa. Además, se te solicitará entregar dos archivos diferentes:

El archivo. blend: Este es el archivo nativo de Blender que contiene toda la información del modelo, incluyendo su geometría, materiales y configuraciones. Será importante que aprendas a guardar y entregar este tipo de archivo, ya que es ampliamente utilizado en el ámbito del modelado 3D.

Un archivo del modelo en formato .obj: Este formato de archivo es ampliamente reconocido y utilizado en la industria del 3D. Exportar tu modelo en formato .obj te permitirá familiarizarte con los diferentes formatos de exportación y asegurarte de que tu modelo sea compatible con otros programas y aplicaciones de animación 3D.

Recuerda que tu instructor estará disponible para brindarte orientación y responder a tus preguntas durante todo el proceso. Aprovecha esta oportunidad para aprender nuevas técnicas y mejorar tus habilidades de modelado Hard Surface.

¡Disfruta de esta actividad desafiante y permite que tu creatividad y destreza en el modelado 3D brillen!

Ambiente requerido: taller # 11.

Materiales y/ o recursos: Computadores, televisor e internet

Producto a entregar: Documento Archivos exportado en formato obj y archivo. blend

3.1.4 Actividad: Modelado de Personajes y Construcción de Escenarios

En esta emocionante fase del proyecto, daremos vida a los personajes que diseñamos previamente mediante bocetos y los llevaremos al mundo tridimensional. Además, nos sumergiremos en la creación de los escenarios que serán el telón de fondo de nuestras historias experimentales. Ahora es el momento de utilizar todas las herramientas y conocimientos adquiridos para modelar, texturizar y dar rigging a nuestros personajes. Con la ayuda del poderoso programa Blender, exploraremos cada detalle de sus formas, expresiones y características distintivas. Será todo un desafío convertir nuestros conceptos en personajes 3D auténticos y llenos de vida. Además, nos adentraremos en la construcción de los escenarios donde nuestras historias cobrarán vida. Utilizaremos las funcionalidades avanzadas de Blender para crear entornos fascinantes y coherentes con nuestras temáticas experimentales. Desde paisajes surrealistas hasta mundos fantásticos, tendremos la oportunidad de desplegar toda nuestra creatividad y combinar técnicas analógicas y digitales para obtener resultados sorprendentes.

Recuerda que esta fase requiere práctica constante y exploración continua del programa Blender. Investiga, practica e investiga más para familiarizarte con sus herramientas y funcionalidades. Utiliza foros y recursos en línea, y no dudes en aprovechar el espacio de discusión disponible en la plataforma Territorium, donde podrás compartir tus experiencias y recibir retroalimentación de tus compañeros y instructores.

Al finalizar esta fase, habremos logrado personajes en 3D, completamente modelados, texturizados y con rigging, así como escenarios envolventes y coherentes. Estos serán los cimientos sobre los cuales construiremos nuestros cortometrajes animados experimentales.

Ambiente requerido: taller # 11.

Materiales y/ o recursos: Computadores, televisor e internet

Producto a entregar: Documento Archivos en formato .Blend de personajes y o escenarios. Renders de personajes diferentes vistas

3.1.3 Actividad: Texturizado Con Photoshop

El texturizado en Photoshop para 3D es un proceso en el que se crean texturas y se aplican a un modelo 3D para darle una apariencia realista. Las texturas son imágenes 2D que se aplican a la superficie de un modelo 3D para crear la ilusión de que tiene detalles y características como arrugas, rasguños, superficies rugosas o suaves, entre otros.

El texturizado en Photoshop es una técnica que se utiliza ampliamente en la industria de la animación y los videojuegos para crear modelos 3D detallados y realistas. La aplicación de texturas puede ser crucial para la creación de personajes, escenarios y objetos en entornos de animación 3D, ya que ayuda a dar profundidad y detalle a las superficies y materiales del objeto.

Para el desarrollo de esta actividad tendremos en cuenta los siguientes temas:

- El proceso de texturizado de un modelo 3D.
- Familiarización con las herramientas de Photoshop para crear texturas realistas.
- Desarrollar habilidades en la aplicación de técnicas de texturizado para crear materiales creíbles.

Basados en los anterior los invito a seguir los siguientes pasos

1. En su proyecto formativo se le ha asignado un modelo 3D de un personaje específico, según el guion de su historia, por lo que este debe ser para texturizar.
2. Recopile una serie de imágenes de referencia de su personaje en la vida real, esto le ayudará a crear una textura realista para tu modelo 3D.
3. Su instructor le entregará en formación una guía de texturizado que deberás seguir paso a paso.
4. Sigua las indicaciones dadas en el paso anterior para realizar el texturizado del personaje, abra Photoshop y crea una nueva imagen en blanco para trabajar en la textura. Asegúrese de que tenga el mismo tamaño que el modelo 3D.
5. Comience a crear la textura en Photoshop. Utilice las herramientas y técnicas que se detallan en las instrucciones proporcionada por su instructor.
6. Crea capas de textura y utiliza opciones de mezcla de capas y filtros para mejorar la apariencia de la textura. Puede experimentar con diferentes técnicas de texturizado hasta que encuentre el aspecto que está buscando.
7. Una vez que haya terminado de crear la textura, guarde el archivo de imagen y ábrelo en el software de animación 3D. Asigna la textura a la superficie del modelo 3D utilizando las opciones de texturizado del software.
8. Verifique que la textura se aplique correctamente en el modelo 3D. Si es necesario, ajuste la textura en Photoshop y vuelve a asignarla en el software de animación 3D hasta que estés satisfecho con el resultado final.

PRODUCTO A ENTREGAR PERSONAJE MODELADO EN 3D Texturizado.

3.1.4 Actividad: Creación de video referencias

Una video referencia es una grabación de personas o objetos realizando acciones o movimientos específicos que se utilizan como referencia para la animación. En el campo de la animación, las video referencias se utilizan para ayudar a los animadores a crear animaciones más realistas y precisas al capturar los movimientos y expresiones de las personas o objetos en la vida real. Las video referencias también pueden incluir referencias de audio para ayudar a los animadores a sincronizar los movimientos con los diálogos y efectos de sonido. En resumen, una video referencia es una herramienta valiosa para cualquier animador que busca crear animaciones más convincentes y auténticas.

Basados en lo anterior los invito a realizar las video referencias de las animaciones del proyecto según las siguientes indicaciones:

1. Seleccione la lista de escenas que se deben animar en el proyecto formativo.

2. Los aprendices discutirán cómo van a representar la escena y planificarán la grabación de la video referencia. Recuerde que debe hacer uso de lo planteado en el guion técnico considerando movimientos de cámara y encuadres.

3. Preparar el espacio para la grabación y asegurarse de tener todo lo necesario para la grabación.

4. Revisen la grabación de la video referencia para asegurarse de que se hayan capturado todos los detalles importantes.

5. Toma notas y dibuja esquemas o bocetos para ayudarte a recordar los detalles de la video referencia y cómo se aplicarán en la animación.

6. Comparte la video referencia con el grupo y discute cómo aplicarán la información en la animación. Discute cualquier cambio o ajuste necesarios que deban hacer a la video referencia o la animación en sí misma.

3.1.5 Actividad: El animatic

Un animatic es una herramienta utilizada en la preproducción de animaciones, cine y televisión que consiste en una secuencia de imágenes estáticas (bocetos, dibujos, fotografías, etc.) organizadas en orden cronológico, junto con audio (diálogos, música, efectos de sonido) para dar una idea aproximada de cómo será la secuencia final animada o filmada. El animatic se utiliza como una especie de "storyboard animado" para ayudar a los realizadores a visualizar y planificar la secuencia de la animación antes de producirla de manera completa. El animatic también puede ser utilizado para probar diferentes opciones de edición y ritmo antes de la postproducción. En resumen, el animatic es una herramienta importante para ayudar a los animadores y cineastas a previsualizar la secuencia antes de producirla de manera completa.

1. Primero, seleccionar el guion y el storyboard completo de la secuencia del proyecto a animar.
2. A continuación, recopile todos los recursos que necesitas, incluidos los dibujos, bocetos, fotografías, imágenes de referencia, grabaciones de audio y cualquier otro material necesario para crear el animatic.
3. Sigua las indicaciones del instructor con el software de edición de video o animación seleccionado.
4. Crea una línea de tiempo para organizar la secuencia del animatic. Arrastre y suelte las imágenes y los clips de audio en la línea de tiempo para crear la secuencia.
5. Añada audio a la línea de tiempo. Inserte diálogos grabados, efectos de sonido y música para sincronizar con las imágenes.
6. Agregue transiciones, como fundidos y cortes, para crear una sensación de continuidad y fluidez en la secuencia.
7. Revise y edite el animatic según sea necesario. Ajusta la duración de las imágenes y los clips de audio, cambia el orden de las escenas y realiza cualquier otro ajuste que sea necesario para lograr la mejor versión posible.
8. Comparta el animatic con otros miembros del equipo, como directores y animadores, para obtener comentarios y ajustar la secuencia según sea necesario.

4.0 ACTIVITY 1: STRENGTHENING TECHNICAL KNOWLEDGE!

Dear apprentice!
Es muy importante que sigamos fortaleciendo los conocimientos en inglés en cuanto al vocabulario técnico. Por tanto, diseñe una actividad lúdica dónde el objeto de estudio sea la comprensión del artículo en inglés

llamado “3D designers roles” taken from https://uk.indeed.com/career-advice/finding-a-job/what-does-3d-designer-do
De este artículo usted debe seleccionar con diferentes colores las ideas principales, los verbos y los adjetivos que no conozcan y apartarlos en un documento en Word.
Después, en sus grupos de trabajo, creen el material para desarrollar la actividad lúdica en la cual deben enseñar sobre los roles dentro de un equipo de producción multimedia. El día de su implementación, debe participar en todas las demás actividades demostrando conocimiento del vocabulario técnico. Al final de ellas desarrollará un cuestionario relacionado con el artículo.

9. Anotación: Durante nuestras formaciones se estará realizando actividades lúdicas con el propósito que los conocimientos concernientes al aprendizaje de la lengua inglesa y el contenido técnico sean mejor afianzados por usted.

4.0.1 Activity 2 ELABORACIÓN DE VIDEO. JOB INTERVIEW

En el Material de formación: Job Interview Practicing my speaking skills, se le entregará la información relacionada con la realización de entrevistas laborales, él desarrollará actividades prácticas que le permitirán afianzar sus conocimientos. Con base en ello, tendrá las habilidades y competencias suficientes para elaborar la siguiente actividad:
1. Estudie el material de formación llamado: Material de Formación: Material de formación: Job Interview Practicing my speaking skills.
2. Lea los documentos de los materiales complementarios.
3. Construya, practique y grabe una entrevista laboral virtual, esta debe incluir el vocabulario, las estructuras gramaticales y las reglas de pronunciación estudiadas. 4. Edite el video de la entrevista, incluya en él los nombres de los autores/actores (aprendices) y subtítulos en inglés. 5. Cargue el video en formato MP4 a territorio.

Recuerde que cuenta con más recursos de apoyo para apropiar efectivamente el conocimiento, a través de la investigación, el material complementario, la biblioteca SENA u otras fuentes de internet

4.1 Diseño y elaboración de piezas gráficas, para la prevención de los riesgos laborales y ambientales de las pequeñas y mediana empresas

¿Cómo gestionar la seguridad y salud en el trabajo? Es una de las preguntas que se hacen los pequeños comerciantes o empresas y teniendo en cuenta que la gestión de la seguridad y la salud forma parte de la gestión de una empresa, o negoció, se deben igualmente concientizar que estas deben hacer una evaluación de los riesgos de SST e impactos ambientales para conocer cuáles son los peligros y los riesgos en sus lugares de trabajo, y como afectan los componentes ambientales y adoptar medidas para controlarlos con eficacia, asegurando que dichos peligros y riesgos no causen daños a los trabajadores, clientes, visitantes o el medio ambiente.

La OIT ha publicado unas directrices sobre el desarrollo de sistemas de gestión de la seguridad y salud en el trabajo ILO-OSH 2001

La seguridad y la salud en el trabajo, incluyendo el cumplimiento de los requisitos en materia de SST con arreglo a las legislaciones nacionales, son responsabilidad y deber del empleador. El empleador debería dar muestras de un liderazgo y compromiso firmes respecto de las actividades de SST en la organización, y adoptar las disposiciones necesarias para el establecimiento de un sistema de gestión de la SST que incluya los principales elementos de política, organización, planificación y aplicación, evaluación y acción en pro de mejoras, tal como se muestra en el gráfico 1.

Ilustración 2https://www.ilo.org/global/topics/labour-administration-inspection/resources-

Teniendo en cuenta lo anterior Los grupos que se conformaron en la actividad 3.2.2, realizaran mínimo dos piezas graficas de identificación y prevención del riesgo laboral e impactos ambientales, debe contener: causas, consecuencias y las medidas preventivas de la mitigación del riesgo, igualmente el análisis que les permita identificar los impactos ambientales y las alternativas de solución, teniendo en cuenta la matriz EIA.

La selección se realiza una vez se efectúe la retroalimentación en el ambiente de formación de los riesgos ambientales, ergonómicos de seguridad industrial y psicosociales , asignados por las instructoras de SST y Ambiental.

En esta actividad , a cada grupo se le asignara una fase del ciclo PHVA del SG-SST, para que realice una propuesta de video, de socialización para los pequeños comerciantes o empresarios de ¿Cómo gestionar la seguridad y salud en el trabajo?, el producto final se entregara en la fase de evaluación

Ilustración 2 Ilustración 2https://forjarsalud.com.co/wp-content/uploads/2019/10/CICLO-PHVA-2.png

Igualmente los invito a consultar en la biblioteca virtual del SENA la base datos en: booKcentral.proquest.com.bdigital.sena.edu.co., allí encontraran una serie de libros que le ayudaran en la realización de la actividad

4.1.1 Actividad Proyecto de vida

Estimados aprendices del programa de animación 3D del SENA,

En el marco de nuestro compromiso con la formación integral de nuestros estudiantes, nos complace presentarles una actividad de aprendizaje centrada en el tema crucial de "Proyecto de Vida" desde una perspectiva ética. Reconociendo la importancia de tomar decisiones informadas y responsables en su desarrollo personal y profesional, esta actividad les brindará la oportunidad de reflexionar y analizar los valores éticos que guiarán su camino hacia el éxito.

Durante esta actividad, les invitamos a investigar y discutir sobre el impacto de las decisiones éticas en el diseño y desarrollo de proyectos de animación 3D. Exploraremos cómo los valores personales y profesionales pueden influir en la toma de decisiones éticas en áreas como la representación de personajes, la narrativa y la inclusión de diversas perspectivas culturales.

A través de ejemplos concretos y casos de estudio, analizaremos cómo los profesionales del campo de la animación 3D han abordado dilemas éticos y han buscado soluciones que promuevan la justicia, la diversidad y la responsabilidad social. Además, se fomentará el debate y el intercambio de ideas entre ustedes, para que puedan enriquecer su comprensión y perspectiva ética. Al final de la actividad, cada aprendiz deberá desarrollar un proyecto de vida personal y profesional basado en los principios éticos discutidos. Este proyecto de vida servirá como una guía para orientar sus decisiones y acciones en el ámbito laboral y personal, asegurando un crecimiento integral y sostenible.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Representación mímica de los principios de la animación	CONSTRUYE LA ANIMACIÓN DE LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN LA ESCENA DEFINIDOS EN EL STORY BOARD. ELABORA EL STORY BOARD SEGÚN CONCEPTOS DEFINIDOS.	TÉCNICA: Valoración de Producto INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de chequeo de product
Evidencias de Producto: Documento powerpoint con propuesta de historia PDF que contenga fotografías de los ejercicios: 1 Plancha con círculo cromático en cartulina blanca en tamaño ⅛ 3 planchas con composiciones de combinaciones entre colores primarios Film minuto en formato mp4 resolución 1920 x 1080 Diseño de personaje en formato PDF. Evidencias de Desempeño: Storyboard de la propuesta del corto animado en formato PDF.	ELABORA EL STORYBOARD SEGÚN CONCEPTOS DEFINIDOS. REALIZAR BOCETOS A MANO ALZADA	TÉCNICA: Valoración de Producto INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de chequeo de product
Producto: Tabla autoevaluación valores	Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y	TÉCNICA: Valoración de Producto

	solidaridad según principios y valores universales.	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de chequeo de producto.
Documentos PDF conforme a las actividades planteadas	reconoce y aplica los conceptos del LENGUAJE CINEMATOGRÁFICO: LUCES, CONTRASTE, EFECTOS, TRANSICIONES. POSTPRODUCCIÓN: SOFTWARE DE EDICIÓN DIGITAL Y DE APLICACIÓN DE EFECTOS ESPECIALES EN AUDIO Y VIDEO. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y CINEMATOGRÁFICO. APLICA LOS DIFERENTES TIPOS DE PLANOS Y MOVIMIENTOS DE CÁMARAS: Y CAMPO DE ENFOQUE.	TÉCNICA: Valoración de Producto INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de chequeo de producto.
Introducing myself	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno. Plantea y responde preguntas sobre sí mismo. Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.	TÉCNICA: Valoración de Producto INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Lista de chequeo de producto
Video entrevista mp4	Criterios de evaluación: Expresa la existencia de objetos con "there is/there are" aplicando las reglas del presente simple. Describe personas, objetos y lugares de acuerdo con sus características físicas. Ubica personas y objetos teniendo en cuenta las preposiciones de lugar en forma oral y escrita.	

	Participa en conversaciones simples sobre rutinas y hábitos teniendo en cuenta las actividades que se generen en su cotidianidad personal y laboral. Entiende interlocuciones y textos muy breves en inglés sobre información relacionada con actividades habituales basadas en el contexto personal, social, familiar y laboral teniendo en cuenta funciones del lenguaje y vocabulario pertinente.	
Identifica de los conceptos y normatividad De Seguridad Y Salud En El Trabajo	Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral según normas de salud ocupacional"	Instrumento: Cuestionario Técnica: Formulación de preguntas. Instrumento: Cuestionario
piezas graficas de identificación y prevención del riesgo laboral e impactos ambientales,	analiza los planes y programas de gestión ambiental y de sst para la aplicación de los controles de impacto ambiental establecidos por la organización. participa en el desarrollo de acciones orientadas al control de los impactos ambientales y la disminución de accidentes y enfermedades laborales de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.	Formulación de preguntas. Instrumento: Evaluación de Evidencia de producto

Proyecto de vida animado	Define su proyecto de vida de acuerdo a los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.	Lista de chequeo, Valoración de producto

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

PRODUCTION: Etapa en la cual se realiza el proyecto: animación, iluminación, render…

SHOT:o Plano es el fragmento más pequeño de una película; el tiempo que transcurre entre 2 cortes de cámara.

POST PRODUCTION: Etapa posterior a la producción la cual incluye edición, etalonaje, efectos especiales…

PRE PRODUCTION: Etapa anterior a la producción en la cual se prepara el material: Diseño, color script, animación, storyboard.

STORYBOARD: Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

WORKFLOW: Las metodologías y herramientas para hacer el trabajo más ergonómico y efectivo.

CASTING: Etapa en la cual se busca toda la información necesaria para hacer lo que pide el director y la producción.

GATHERING: Etapa en la cual se hace un trabajo de imaginación y exploración para que el plano sea entretenido.

SOFTWARE: conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en un sistema informático.

DECÁLOGO: Conjunto de diez mandamientos que, según los judíos y los cristianos, dio Dios a Moisés en el monte Sinaí.Deriva del griego ***dekalogos***, la palabra ***deka***: que es sinónimo de diez, el sustantivo ***logos***: que puede traducirse como palabra. El decálogo no se aplica para aspectos técnicos, sino que usualmente se usa para conducta o ética.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Cañizares Márquez , J., & Carbonero, C. (2016). Juegos y deportes tradicionales. En *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales* (pág. 30). Sevilla: Wanceulen Editorial.

Castañer, M., & Oleguer, C. (2006). En *Manifestaciones básicas de la motricidad* (pág. 172). Lérida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (Octubre de 2017). *Pausas Activas.* Obtenido de https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/pu1.pg6_.gth_publicacion_cartilla_pausas_activas_2018_v1.pdf

Silva Camargo , G. (2014). Diccionario básico del deporte y la educación física . Armenia : Kinesis .

https://brainly.lat/tarea/4366519, https://definicion.de/decalogo/.

Reflexión para descargar: quién soy yo. https://www.youtube.com/watch?v=xt5rY4NC2MQ

video para descargar sobre decálogo personal: http s://www.youtube.com/watch?v=KtNvp9SVgcA

Video para juego de roles https://youtu.be/GMMRw3Ryki0

- Lüdecke-Plumer, S. (2007/2). La enseñanza de valores y principios morales en los centros de formación profesional. Revista europea de Formación Profesional No. 41. (p. 116 – 128)
- Vidal-Bota, J.(s,f). Valores y principios de la dignidad humana y sus implicaciones éticas. ACEB. Recuperado de http:bioetica.cat/valores-y-principios-ladignidadhumana-y-sus-implicaciones-eticas/?lang=es

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	**Elkin Javier Toral Padilla** **Angelica Janeth Gómez Franco** **Harold Alexander Triana** **Mónica Burgos**	**Instructor técnico** **Instructora técnica** **Instructora técnica** **Instructora de bilingüismo** **Instructora de Ética** **Instructor de Cultura Física**	**Centro de Tecnologías Agroindustriales CTA regional Valle**	**03-02-2023**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					