PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **TECNICO EN INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.**
- Código del Programa de Formación: **524704**
- Nombre del Proyecto: **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y PIEZAS MULTIMEDIA PARA EL SECTOR PRODUCTIVO**
- Fase del Proyecto: **PRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO PARA EL ÓPTIMO DESARROLLO DE PIEZAS GRÁFICAS Y DE LA ESTRATEGIA DIGITAL PARA UNA EMPRESA**
- Competencia: **ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL**
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: **CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.**
- Duración de la Guía: **62 Horas**

2. PRESENTACIÓN



https://sena.territorio.la/content_secure/1256/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/524704/Contenido/OVA/CF3/index.html#/

Introducción

En el desarrollo de la presente guía, se elaborarán elementos estáticos, inanimados, que se presentan en secuencias rápidas que cobran “vida”, cuentan historias y transmiten sentimientos, eso es la animación. En la actualidad la animación es un negocio que mueve millones de dólares al año, a nivel mundial se destacan la industria americana, japonesa y europea. Por lo anterior, en el presente componente se abordan los elementos centrales para la comprensión del tema.

Bienvenidos.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de Reflexión inicial.



https://acortar.link/fzdly6

El programa de formación **INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES** pretende otorgar al aprendiz SENA los conocimientos necesarios para desarrollar estrategias de planeación y producción de contenidos digitales y multimedia que las Mipymes el país requieren en el contexto de la cuarta revolución industrial, como se comento en la anterior guía, en esta ocasión observaremos el siguiente video denominado (36) Fundamentos de la animación: introducción - YouTube y realizaremos la siguiente actividad.

Conformando grupos de máximo 3 aprendices se analizará el Video de **"Fundamentos de la animación: introducción"**. Dando respuesta a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué entiende usted por animación digital?
- ¿Por qué cree que es necesario el desarrollo de este tema en particular en el programa?
- ¿Qué fue lo que le llamo la atención del video con respecto a la parte gráfica y animada?

Al finalizar la actividad, el instructor socializará sus experiencias y moderará un debate entre quienes estén a favor o en contra de las ideas y opiniones que nos indican en el video. Una vez terminada la actividad se realizará la retroalimentación pertinente y se despejarán las dudas que surjan.

Nota: Los aprendices pueden hacer consultas adicionales en internet

Duración de la actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

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



https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-innovacion-colorido-dibujado-mano_20286053.htm#query=lluvia%20de%20ideas&position=1&from_view=search&track=sph

Identificar aspectos generales sobre fundamentos de la animación a través de una lluvia de ideas

Después de realizar la actividad anterior, saber un poco más acerca de varios conceptos y con el fin de validar los conocimientos se realizará una actividad de saberes previos orientando al aprendiz para desarrollar, socializar sus conocimientos y el de sus compañeros.

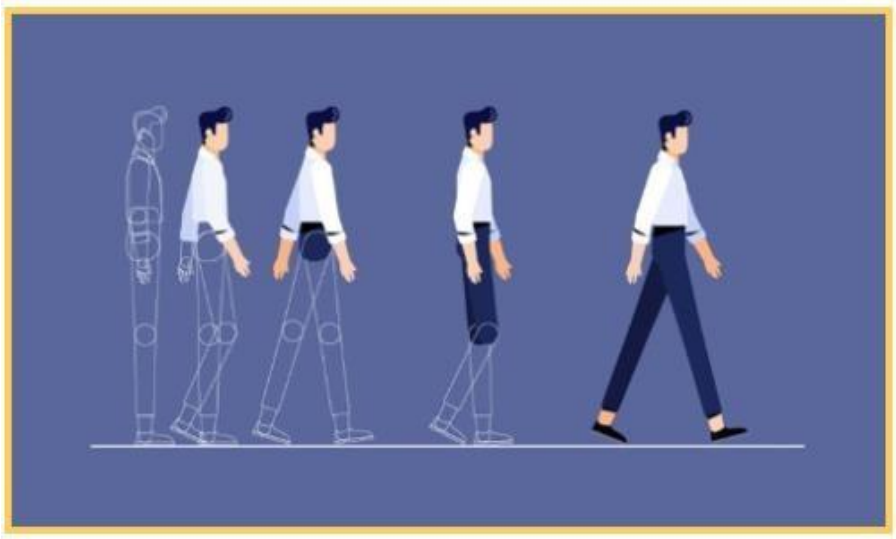
Los aprendices se reunieran en parejas y debatirán y escribirán conceptos sobre **fundamentos de la animación**, que el instructor ira mostrando; para ello, es importante que los aprendices escriban y comenten lo que ellos saben, no utilizar ayudas por internet en esta ocasión si no lo visto en las sesiones y acerca del video.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 3 horas.
Tipo de actividad: Parejas.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

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

Reconocer los contenidos audiovisuales para la animación.



https://acortar.link/j1BUSQ

Actividad No 1 Reconocer los fundamentos de la animación.

En el desarrollo de esta actividad se debe reconocer la importancia de los fundamentos de la animación siguiendo el contenido "Fundamentos de la animación (territorio.la)" investigación que se realizara en equipos de trabajo mínimo 3 aprendices, siguiendo el contenido encontraran lo necesario para entender y desarrollar la actividad.

Los contenidos a investigar son los siguientes:

- Historia de la animación
- Técnicas de animación
- Imagen digital
- Pensamiento innovador y tendencias de la animación

Luego se realizará una socialización de la investigación usando un programa de diseño online (**CANVA-GENIALLY**), para un mejor acompañamiento grafico de los temas.

El instructor concluirá aspectos generales y acompañará el proceso de la presentación.

Nota: Para poder acceder al recurso del contenido digital el aprendiz debe haber ingresado a Territorium para que no tenga problemas de visualización del contenido.

Duración de la actividad: 4 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No 2
Desarrollo e integración de la animación



https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/524704/Contenido/OVA/CF4/index.html#/curso/tema1

La animación digital es utilizada en la producción audiovisual convirtiéndose en una herramienta narrativa de interés comercial. Su uso se expande desde los comerciales publicitarios, los videojuegos y el cine. En este material se explican las técnicas de animación más utilizadas y las herramientas digitales para lograr la producción general de animaciones en 2D y 3D, para ello nos dirigimos al siguiente contenido "Desarrollo e integración de la animación (territorio.la)" donde se explica mas en detalle y siguiendo los fundamentos del diseño este tema de la animación.

En el desarrollo de esta actividad se debe reconocer la importancia del **proyecto de animación** y por eso es necesario aprender los 12 principios básicos de la animación y técnicas de animación existentes.

Por ende, es necesario saber este tipo de contenidos e investigar la siguiente información:

- Proyecto de animación
- Animación Digital en 2D
- Animación Digital en 3D
- Composición digital y VFX
- Qué es branding o identidad corporativa

Luego se realizará una socialización de la investigación usando un programa de diseño online (**CANVA-GENIALLY**), para un mejor acompañamiento grafico de los temas.

El instructor concluirá aspectos generales y acompañará el proceso de la presentación.

Duración de la actividad: 4 horas
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.
3.4. Actividades de transferencia del conocimiento

Animación a partir de los elementos y uso de softwares

3.3.1 Uso de un software digital para el desarrollo de un personaje para animación y preparación para hacer uso de softwares digital en 2D y 3D.



https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/524704/Contenido/OVA/CF4/index.html#/curso/tema2#t_2_1

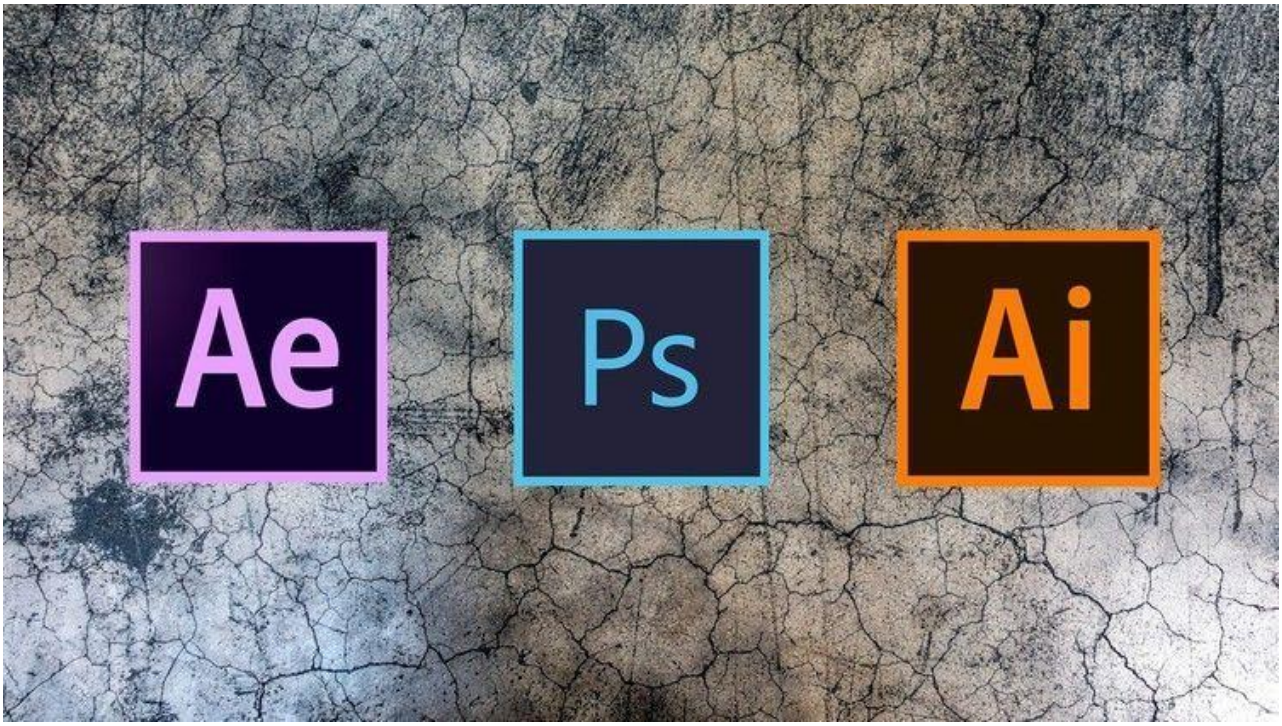
El dibujo a mano alzada ayuda a representar objetos reales, animales o cualquier tipo de idea que se quiera compartir, es la base para el posterior desarrollo de un proyecto de animación. Desde la ilustración en el papel se puede plantear la idea principal, el camino o los pasos a seguir con el fin de utilizarlo como una guía en el desarrollo de una idea más elaborada.

Actividad No.1

Con la ayuda del instructor a cargo, el aprendiz realizará una actividad sencilla con el uso de las herramientas básicas como lo es la bocetación y uso de lápiz, papel y borrador aplicando el uso de los **fundamentos desarrollo e integración de la animación**, realizaran un dibujo sencillo a mano siguiendo la bocetación y crearan varias vistas de un personaje (frontal, lateral, trasera) que después de la aprobación del instructor se desarrollara en un software vectorial o de dibujo digital, para la elaboración del personaje haciendo uso de programas como adobe y después para su elaboración en 3D.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

Duración de la actividad: 5 horas.
Tipo de actividad: individual o parejas.
Evidencia de aprendizaje: Boceto, dibujo y diseño digital del personaje en PDF.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.
3.3.2. Analizar los diferentes tipos de animación en diferentes softwares de adobe e integrarlos



https://www.tollelege.es/wp-content/uploads/2021/10/After-Effects-Aprenda-el-curso-de-Illustrator-Photoshop-y.jpg

Actividad No.2

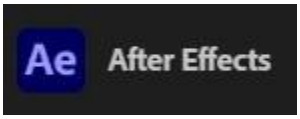
Para cumplir con los objetivos de la actividad del proyecto y la competencia técnica definida, como aprendiz del programa Técnico en integración de contenidos digitales, deberá adquirir habilidades referidas a la elaboración de tres tipos de producto: digital, gráfico y audiovisual tanto en 2D como en 3D.

Para iniciar este proceso creativo, procederemos a ingresar nuevamente a nuestro recurso de Desarrollo e integración de la animación (territorio.la) y observaremos la información y los videos con respecto a la animación que serán de gran apoyo para su preparación en la animación del personaje que se desarrollo en la actividad anterior.

En este contenido es importante observar el uso de los programas y conocimiento de **Illustrator, Photoshop y After Effects** como softwares potenciales para el desarrollo de nuestra primera animación comprendiendo la forma de realizar **Animación Digital en 2D**

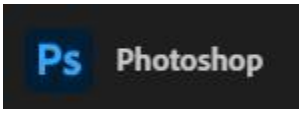
También pueden usar como recurso educativo los siguientes enlaces de video para apoyarse mas en el entendimiento de cada uno de los softwares mencionados anteriormente y haciendo uso de la herramienta **Adobe Creative Cloud** para el ingreso de estos programas.

Recursos detallados y de apoyo para esta sección:



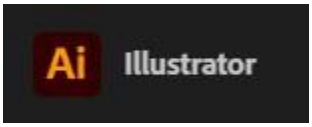
After Effects:

¿miedo al after effects? 😱 ¡¡epic-tutorial básico y completo para principiantes!! (2021)
https://youtu.be/Mp7OXu6ofqE



Photoshop:

Curso Completo Photoshop / de Cero a DOMINARLO
https://youtu.be/gb90MnNPVZs



Illustrator:

Curso Adobe Illustrator Episodio 1 | Iniciando y Practicando
https://youtu.be/sekxanyTmGM

Curso Domina Adobe Illustrator Ep. 2 | Herramienta Pluma Completo
https://youtu.be/NtLW7djA15s

Curso Domina Adobe Illustrator Ep. 3 | Herramienta Texto Completo
https://youtu.be/AI3MZNJceFo

Curso Domina Adobe Illustrator Ep. 4 | Buscatrazos y Creador de Formas Completo | Pathfinder Tool
https://youtu.be/6tZU5ayamcM

Después de analizar la información necesaria para el desarrollo de la actividad, el aprendiz realizara una animación sencilla de su personaje haciendo uso de cualquier principio o técnica de animación de su preferencia y convertirlo en un formato accesible para cualquier plataforma.

Duración de la actividad: 15 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Evidencia de aprendizaje: Animación sencilla de un personaje.
Formato: Video MP4.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.3.3. Desarrollar el personaje básico en un entorno 3D y realizar una animación sencilla.





https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/524704/Contenido/OVA/CF4/index.html#/curso/tema3

Actividad No.3

La animación 3D consiste en dar vida a objetos que se pueden mover y girar en un espacio tridimensional, para poder realizarla se utilizan softwares de animación especializados que permiten modelarlos o esculpirlos de manera digital. Los animadores o diseñadores pueden generar objetos o personajes que dotan de personalidad propia con el fin de contar una historia. Este tipo de animación es utilizada en un gran número de sectores comerciales o en muchos proyectos audiovisuales como los anuncios publicitarios, videojuegos, cine, realidad virtual, entre muchos otros.

Para ello realizaremos el uso de un software 3D conocido como **Blender** un programa informático multiplataforma, dedicado especialmente al modelado, iluminación, renderizado, la animación y creación de gráficos tridimensionales. También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura y pintura digital (***wikipedia.org/wiki/Blender).***

Con la ayuda del instructor a cargo realizaran un recorrido en el software dando a conocer las herramientas básicas y manejo previo para su elaboración de objetos y formas antes del desarrollo de su primer personaje básico en 3D, haciendo uso del personaje creado anteriormente con sus vistas frontales, traseras y laterales se procederá al desarrollo de ese personaje y dándole color.

Para finalizar se procederá a realizar una animación sencilla haciendo uso de huesos en el personaje para darle vida y movimiento listo para dar sus primeros pasos de su personaje haciendo uso de cualquier principio o técnica de animación. El instructor estará realizando acompañamiento en todo este proceso para una óptima retroalimentación en el desarrollo, color y animación del personaje en 3D y una renderización para ver el resultado final.

Duración de la actividad: 28 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Evidencia de aprendizaje: diseño de un personaje en 3D diseñado en Blender.
Formato: Entrega del personaje en formato FBX.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

La evaluación se dará durante el proceso formativo, en las evidencias presentadas por cada actividad planteada. Para el cierre de la formación mediada por esta guía de aprendizaje se organizará un documento que el aprendiz ira realizando en el proceso de formación del desarrollo de su personaje para entrega de usuario final y finalizará con un espacio de discusión en el cual se plantean las fortalezas y aspectos por mejorar en su presentación, trabajo y documento tanto de los aprendices como del instructor.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Evaluación teórica y práctica de conocimientos. Análisis y saberes previos **Evidencias de Desempeño** Prácticas y sustentación sobre estrategias de recolección y de sustentación **Evidencias de Producto:** Desarrollo de la propuesta, y visualización proyecto desarrollo y animación del personaje	Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas para la elaboración de un personaje en 2D y 3D	**Formulación de preguntas** Cuestionario Pruebas escritas o virtuales Socialización de los temas **2. Observación** Lista de chequeo Registro de observación **3. Valoración del producto** Documento del proceso y desarrollo del personaje

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Animatic: es la versión animada del storyboard. No debe ser tan minuciosa, solo para detallar lo que no se pudo ver en el paso anterior.

Animation: proceso utilizado por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados.

Concept art: establece el estilo visual dentro de la animación.

Digitalización: proceso de transformar procesos análogos, objetos o imágenes físicas al mundo digital (informático).

Interfaz: o interfaz de usuario, es el medio con que el usuario interactúa con los programas de computación, comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, esto puede incluir pantallas de visualización, teclados, un mouse y la apariencia de un escritorio

Producción: etapa en la cual se realiza el proyecto: animación, iluminación, render.

Renderización: proceso que realiza el programa de diseño, ya sea de video, ilustración o fotografía o de modelado 3D para generar cada uno de estos elementos al momento de querer verificar o exportar el trabajo final.

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

Storyboard: conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia para visualizar con mayor detalle cada escena y movimiento con la intención de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Usuario: en informática hace referencia a la persona que utiliza un software o programa de cómputo.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Adobe. (s.f.). Guía del usuario de After Effects. https://adobe.ly/2Qsctkm

Angulo, S., M. (2019). Los doce principios de animación. https://www.tesseractspace.com/blog/los-12principios-de-animacion/

Cortés, J. (2021). Técnicas de composición digital en VFX. https://www.notodoanimacion.es/tecnicas-decomposicion-digital/

Cortés, J. (2020, 14 de octubre). ¿Qué es la animación? Tipos y técnicas. Notodoanimacion. https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/

CHACHO MOTION. (s. f.). YouTube. Recuperado 13 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/c/CHACHOMOTION

Guillot DiseÃ±a Tutoriales. (s. f.). YouTube. Recuperado 13 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/c/GuillotDise%C3%B1aTutoriales

Fito Tec. (s. f.). YouTube. Recuperado 13 de octubre de 2022, de https://www.youtube.com/c/FitoTec

Information & Communication Technology. (s.f.). Animation Adobe Animated CC 2020 Level 1 (English version): Animation. https://books.google.com.co/books?id=GFzdDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Torres, A. (2021). ¿Qué es la animación 3D y qué tipos existen? https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/que-es-la-animacion-3d-y-que-tipos-existen

Universidad Siglo 21. (2019). Interfaz de After Effects. https://pensamientodigital.files.wordpress.com/2019/03/interfaz.pdf

Kerlow, I. (2009). The art of 3D Computer: animation and effects (4th ed.). Wiley.

Velázquez Perea, L. E. (2018). Animación de gráficos con Adobe Animate CC: ejercicios prácticos. https://apple.co/3gzMHVP

CIBERGRAFIA.

www.youtube.com

http://biblioteca.sena.edu.co/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Diego Julian Hurtado G.**	**Instructor**	CEAI – (Valle)	**13 – Octubre - 2022**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					