**PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**
**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en Animación digital.
- **Código del programa de formación:** 513601.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
- **Fase del proyecto:** Ejecución.
- **Actividad de proyecto: AP7**. Implementar el proceso de acting según planos del animatic.
- **Competencias:**

  **Técnica:**
  - **220501084.** Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**:

  **Técnicos**:

  - **220501084-03**. Animar los elementos según el storyboard y los principios de animación.

- **Duración de la guía:** 324 horas.

## 2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta séptima guía en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan dentro de las habilidades específicas de este programa que el aprendiz utilice las herramientas para aplicar los doce principios de la animación a la hora de darle movimiento a los personajes y objetos que forman la composición animada; realizando la maquetación y *layout* para dar orden a las escenas, teniendo en cuenta aspectos como la pantomima, el *lipsync* y la actuación.

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

## 3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo: Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital, en el cual se realizan la animación, layout, planos, acting y pantomima.

### 3.1 Actividades de aprendizaje de la competencia técnica: Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto (220501084)

En esta competencia se ejecutan las animaciones del proyecto audiovisual creando los movimientos de personajes y elementos teniendo en cuenta los principios de animación, tomando como referencia el animatic para la construcción de las escenas.

#### 3.1.1. Actividad de Aprendizaje GA7-220501084-AA1. Planear y animar los planos propuestos en el animatic del proyecto audiovisual

Para esta actividad, es importante conocer las propiedades, características y técnicas de animación y *layout*, para generar las animaciones de las escenas teniendo como base el animatic y de este modo generar los planos de cada secuencia.

**Duración:** 324 horas.

**Materiales de formación a consultar:** para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “Animación básica y avanzada”.

**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje**:**

- **Evidencia Elaborar un flujograma y define el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01.**

Durante el desarrollo de la evidencia se debe elaborar el flujograma que le permite entender y facilitar el proceso que se llevará a cabo para realizar la animación. Además, se busca definir el estilo de animación que usará para culminar el proyecto animado.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

En un documento PDF mínimo de 10 páginas realizar los siguientes puntos:

1. Crear un diagrama de flujo del proceso de producción de la animación.
2. Definir los estilos de animación e identificar cuál es el que utilizará en su historia.
3. Cuáles son los principios de animación que emplea en cada una de las escenas.
4. Definir por qué usará los principios de animación.
5. Buscar referentes animados en los que se basará.
6. Subir y compartir el enlace de los videos.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** un documento en PDF con el flujograma y los puntos mencionados.
- **Formato:** 1 documento en PDF.
- **Extensión:** mínimo 10 páginas.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Elaborar un flujograma y define el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01**.**

- **Evidencia Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02.**

Teniendo desarrollados los planos y secuencias, es ideal que en un documento detalle el plano y secuencia elegido indicando además los principios de animación aplicados, planos seleccionados, que se busca transmitir, que cámara y encuadre se usó, qué papel juega la iluminación en la escena y por qué el tiempo de duración elegido.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

En un documento PDF desarrollar la planificación de *cada uno de los planos* de la producción y exponer en un video cada uno de los siguientes puntos:

- Nombre de la escena.
- Indicar los principios de animación que utilizará.
- Indicar los planos de cámara y definir porque los usara.
- Explicar el porqué del tipo de iluminación (psicología)
- Qué busca transmitir (emociones)
- Duración de la toma.
- Argumentar el tiempo de duración de la escena.
- Exponer a través de un video los puntos anteriores y cargarlo alguna herramienta que lo aloje (YouTube, Dailymotion o Vimeo)

**<u>Lineamientos generales para la entrega de evidencia:</u>**

- **Producto a entregar:** documento en PDF con los puntos de la evidencia desarrollada junto con el enlace del video exponiendo los puntos mencionados
- **Formato:** documento en PDF con el enlace al vídeo de la presentación.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02.

- **Evidencia Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03.**

Teniendo definidas las escenas del proyecto audiovisual, en esta evidencia debe animar los planos y secuencias y con ello señalar los aspectos técnicos que la componen.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

Desarrollar y animar los siguientes puntos y entregar el archivo fuente2:

1. Cree todos los planos de cada una de las escenas en las que se van a realizar las animaciones e incluir los siguientes puntos:
    - Realizar los movimientos de cámara escogidos para la toma.
    - Iluminar cada una de las escenas.
    - Animar los personajes, props y escenarios que hacen parte de la escena según el *storyboard*.
    - Aplicar los principios de animación a los elementos de la escena.
2. En un documento PDF indicar la razón de los principios de animación utilizados señalando los aspectos técnicos que la componen.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** archivo comprimido con archivos fuente y documento en PDF.
- **Formato:** .RAR o .ZIP y archivo en PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03.

- **Evidencia Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04.**

Ahora y luego de realizar los procedimientos anteriores, se procederá a realizar el video de las expresiones faciales de los personajes del proyecto audiovisual, teniendo como base el *animatic* y el *storyboard*, en el cual se planearon los gestos, expresiones y diálogos.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

El video generado deberá cargarlo a YouTube integrando los siguientes puntos:

- Crear todas las expresiones faciales de todos los personajes según *animatic* y *storyboard*.
- Realizar las posiciones de boca para la generación de *lipsync* de los personajes.
- Integrar y sincronizar las bocas de los personajes con los audios.
- Sincronizar y enlazar las bocas con las cabezas de los personajes.
- Sincronizar y enlazar las expresiones faciales (cejas y ojos) con las cabezas de los personajes.
- Exportar video en el cual se refleje el resultado de los puntos anteriores.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** enlace a YouTube con el video que refleja el resultado de los aspectos solicitados.
- **Formato:** 1 enlace a YouTube.
- **Extensión:** sin límite
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04.

- **Evidencia Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05.**

Durante el desarrollo de la siguiente evidencia deberá generar las animaciones cíclicas correspondientes a caminar de cada uno de los personajes del proyecto audiovisual.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

Crear un video del ciclo de caminado de cada uno de los personajes en su escenario correspondiente, en el cual se evidencie que cada uno de los personajes está animado correctamente, teniendo en cuenta validar:

1. Si los pasos son sincronizados
2. Que los pies y manos tengan movimientos cíclicos y coherentes.
3. Aplicar principios de animación pertinentes.

4. Los movimientos del cuerpo con relación a los pasos son correctos.
5. La velocidad de los pasos es correspondiente al personaje.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** archivo con el enlace donde reposa el video del ciclo de caminado de cada uno de los personajes.
- **Formato:** archivo con el enlace(s) con el ciclo.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05.

- **Evidencia Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06.**

Lo siguiente, es que en este video se deberá mostrar la integración en los objetos y escenarios junto con las fuerzas que aplican a ellos para afectarlos y generar así los elementos y movimiento basado en ellas (gravedad y viento).

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

1. En un documento de Word exportado a PDF indica en la producción audiovisual las escenas donde aplica las fuerzas de gravedad, viento y como afectaron la escena.
2. En un video aplicar en 3 escenas las fuerzas de gravedad y viento, evidenciando cómo afectarían a hojas, vestimenta del personaje y/o algún objeto del escenario.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** documento exportado a PDF con las indicaciones de las fuerzas aplicadas y el enlace del vídeo alojado en YouTube con las 3 escenas aplicando las fuerzas.
- **Formato:** documento en PDF y enlace de visualización del vídeo (YouTube).
- **Extensión: s**in límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06.

- **Evidencia Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07.**

Siguiendo el proceso realizado en esta guía de aprendizaje, para esta última evidencia debe realizar las animaciones de los personajes y evidenciar en ellas el *acting*, basándose en su personalidad y características, psicología y emociones, lenguaje corporal y postura. Lo anterior a través de un vídeo con las puestas en escena.

**Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

En un video se debe mostrar cómo apoya y anima cada uno de los personajes, protagonistas, antagonistas y personajes secundarios, de cada uno de ellos demostrando, además:

- Su postura: sentado, parado, (que hace en determinado momento)
- Forma de caminar.

- Emoción principal (enojo, rabia, alegría, tristeza, etc.)
- Su *timing* (velocidad a la que efectúan sus movimientos)

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** archivo con el enlace del video subido a YouTube evidenciando las puestas en escena.
- **Formato:** archivo con el enlace de visualización del vídeo (Youtube)
- **Extensión: s**in límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07.

## 4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

| Evidencias de aprendizaje | Criterios de evaluación | Técnicas e instrumentos de evaluación |
|---|---|---|
| **Evidencia de conocimiento:**<br><br>Elaborar un flujograma y definir el estilo de animación. GA7-220501084-AA1-EV01. | Define el estilo de animación del personaje de acuerdo con las características definidas. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV01. |
| **Evidencia de desempeño:**<br><br>Exponer la planificación de un plano de la producción. GA7-220501084-AA1-EV02. | Realiza una planificación de la animación teniendo en cuenta el animatic en la asignación de escenas.<br><br>Establece el layout (ubicar fondos, personajes propios y cámaras). | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV02. |
| **Evidencia de producto:**<br><br>Animar los planos del proyecto y presentar la previsualización de una secuencia. GA7-220501084-AA1-EV03. | Realiza el blocking teniendo en cuenta principios de animación. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV03. |
| **Evidencia de desempeño:**<br><br>Video de las expresiones faciales y lipsync. GA7-220501084-AA1-EV04. | Genera los breakdowns teniendo en cuenta conceptos como: lenguaje corporal y no verbal, principios de animación, expresiones faciales. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV04. |
| **Evidencia de desempeño:**<br><br>Video del ciclo de caminado de los personajes de acuerdo a principios de animación. GA7-220501084-AA1-EV05. | Anima a los personajes de acuerdo con el procedimiento establecido. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV05. |

| | | |
|---|---|---|
| **Evidencia desempeño:**<br><br>Video de los escenarios afectados por fuerzas (gravedad y viento). GA7-220501084-AA1-EV06. | Verifica que los elementos físicos (gravedad, fuerza, arrastre) estén de acuerdo con los parámetros establecidos del proyecto. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV06. |
| **Evidencia de desempeño:**<br><br>Video de puestas en escena y acting. GA7-220501084-AA1-EV07. | Verifica que la animación cumpla con los principios de animación. | **Lista de chequeo:**<br><br>IE-GA7-220501084-AA1-EV07. |

## 5. GLOSARIO

**Animación:** es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas, utilizando leves cambios de posición para que se genere la ilusión de un movimiento real.

***Layout*:** etapa en la cual se determina la posición de los personajes, se planifica la puesta en escena y los tiempos, así como el ángulo y la posición de la cámara, de dónde proviene la luz y cómo se proyectan las sombras.

**Lenguaje corporal:** tipo de lenguaje que solo hace uso de las expresiones del cuerpo y el rostro para comunicar.

**Lipsync:** sincronización entre la gesticulación vocal de un personaje y la voz o diálogo que se escucha.

**Pantomima:** tipo de lenguaje que usa poses, movimientos y gesticulaciones específicas para comunicar y transmitir, sin hacer uso de la voz.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS


Bordone Carranza, M. (2015). *Sincronización automática de movimientos labiales para programas de animación mediante análisis de audio en español*. Universidad Nacional del Córdoba. Argentina. https://bit.ly/3DhzOI6

Casal, E. (2015). *El movimiento en un solo cuadro*. Universidad Nacional de La Plata. Argentina. https://bit.ly/2WJkGUj

Flores Huanchicay, M. (2019). *Narrativa Visual. Layout y composición como storytelling*. Universidad Mayor. Santiago de Chile. https://chilemonos.cl/tesinas/Narrativa%20Visual%20-%20layout%20y%20composicion%20como%20un%20storytelling.pdf

García López, G. (2016). *Beyong. Concept y Producción de un cortometraje de animación*. Universidad Politécnica de Valencia. https://riunet.upv.es/handle/10251/92807#

Notodoanimacion.es. (2021). *Proceso de la animación tradicional*. https://www.notodoanimacion.es/proceso-crear-animacion-tradicional-2d/

Rubio Alcover, A. (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Universidad Jaume. https://www.tdx.cat/handle/10803/10457

## 7. CONTROL DEL DOCUMENTO

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha |
|---|---|---|---|---|
| **Autores** | Johnier Felipe Perafán Ledezma | Experto Temático 3D | Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE | Diciembre 2021 |
| | Fabián Andrés Gómez Pico | Experto Temático 3D | Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE | Diciembre 2021 |
| | Oscar Absalón Guevara | Diseñador Instruccional | Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial | Diciembre 2021 |
| | Andrés Felipe Velandia Espitia | Revisor Metodológico y Pedagógico | Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología | Febrero de 2022 |
| | Rafael Neftalí Lizcano Reyes | Responsable Equipo Desarrollo Curricular | Centro Industrial del Diseño y la Manufactura | Febrero de 2022 |
| | Sandra Patricia Hoyos Sepúlveda | Corrección de estilo | Centro de Diseño y Metrología - Distrito capital | febrero 2021 |