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: **PRODUCCION**
- Actividad de Proyecto: **Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales para la estrategia digital.**
- 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: **88 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.

Actividad No 1. Analizar los elementos básicos sobre los fundamentos de la animación aplicados al proyecto.



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 implementó 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-Debate
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

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

Actividad No 1. Identificar aspectos generales sobre fundamentos de la animación a través de una lluvia de ideas



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

Después de comprender 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 **conceptos sobre la animación**, es importante que los aprendices escriban y comenten lo que saben, no utilizar ayudas por internet en esta ocasión si no lo visto en las sesiones y acerca del video a continuación:

- 12 PRINCIPIOS DE ANIMACION EN DISNEY | En Español - YouTube

El instructor estará de meadiador realizando un apoyo durante esta actividad.

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).

Realizar el animatic atendiendo al propósito de la estrategia digital.

Actividad No 1. Reconocer los contenidos audiovisuales para el animatic al propósito de la estrategia digital.

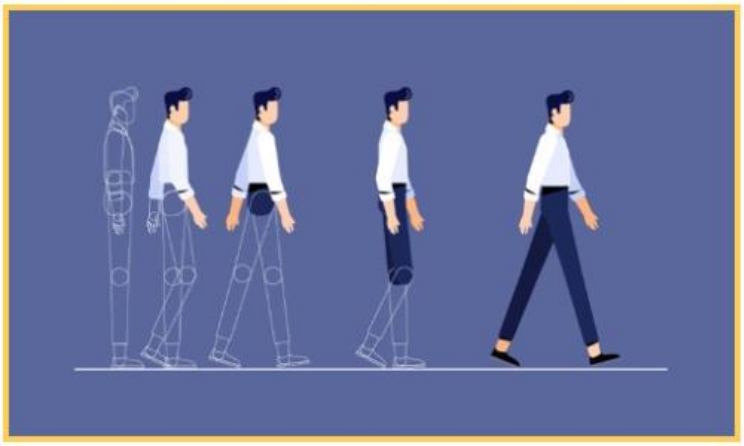


Imagen tomadad de https://acortar.link/j1BUSQ

En el desarrollo de esta actividad se debe reconocer la importancia de los fundamentos de la animación siguiendo el contenido como material de apoyo de la actividad.

- "Fundamentos de la animación (territorio.la)"
- ¿Qué es un Animatic? Stoyboards animados [Difinición +Ejemplos] (monsuton.com)

La investigación se realizará en equipos de trabajo mínimo 3 aprendices, deberán responder los siguientes puntos a continuación:

- Historia de la animación
- Que es un animatic y para qué sirve.
- Técnicas de animación
- Imagen digital
- Pensamiento innovador y tendencias de la animación.

Luego se realizará una lluvia de ideas 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.
Evidencia de aprendizaje: Enlace de la presentación usando una plataforma online para la lluvia de ideas.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No 2. Reconocer el formato y los elementos que conforman la imagen con base en el storyboard.

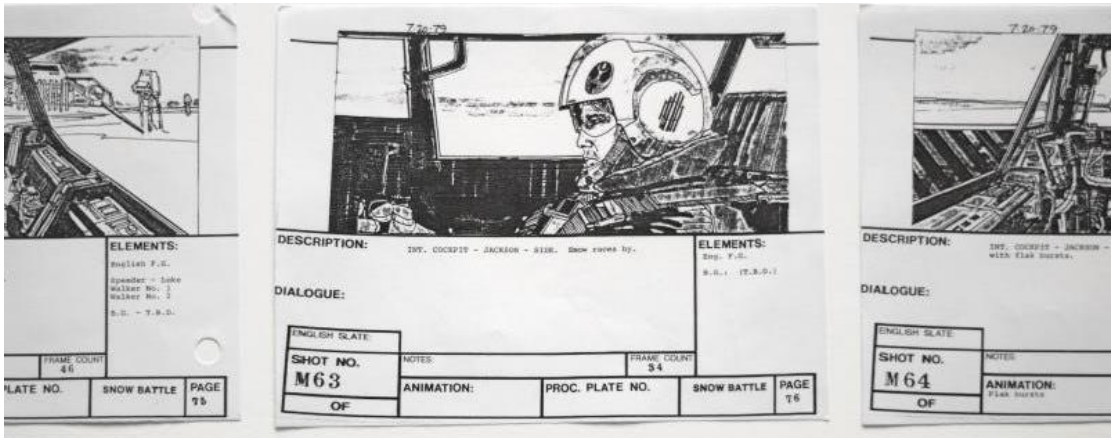


Imagen tomada de https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-storyboard/

El storyboard es uno de los elementos más importantes para las producciones audiovisuales, gracias a él se puede planificar la estructura de una película, una animación o un video publicitario. Para entender mejor su importancia, basta saber que el storyboard es una especie de guion gráfico en el que se establecen todas las pautas visuales de un proyecto.

Es importante también entender las bases y el concepto sobre el Storyboard antes de empezar a crear uno, en grupo de máximo de 3 aprendices realizaran los siguientes puntos:

- Que es un Storyboard
- Los Elementos del StoryBoard
- Tipos o Formatos de Storyboard y planos Cinematograficos
- Por que son importantes los Storyboards

Pueden apoyarse en el siguiente enlace para la realización de la actividad

- Storyboard: ¿Qué es y cómo hacer uno? (crehana.com)
- ¡Conoce cuántos tipos de planos cinematográficos existen! | Blog | Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (ucal.edu.pe)

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.
Evidencia de aprendizaje: Enlace de la presentación usando una plataforma online para la investigación.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No 3. Determina la línea gráfica de los elementos a animar aplicando estilos y técnicas de animación.



Imagen tomada de
https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/513601/Contenido/OVA/AP1/CF1/index.html#/curso/tema2

Existen varios estilos o técnicas de animación, que van desde el uso de la fotografía y dibujo a mano hasta las imágenes generadas por computador. En este apartado no se pretende profundizar en cada una de las técnicas, pues la información y proceso de producción de cada una es muy extensa; más bien, se busca que logre caracterizar de forma general cada una de las técnicas y pueda ahondar en aquellas de su interés.

A su vez se compone la importancia de la línea grafica se refiere a las características que en conjunto conforman la identidad visual en este caso del diseño del Storyboard o el animatic.

Pueden apoyarse en el siguiente enlace de apoyo para la elaboración de este material, recuerde abrir territorium para que se pueda visualizar.

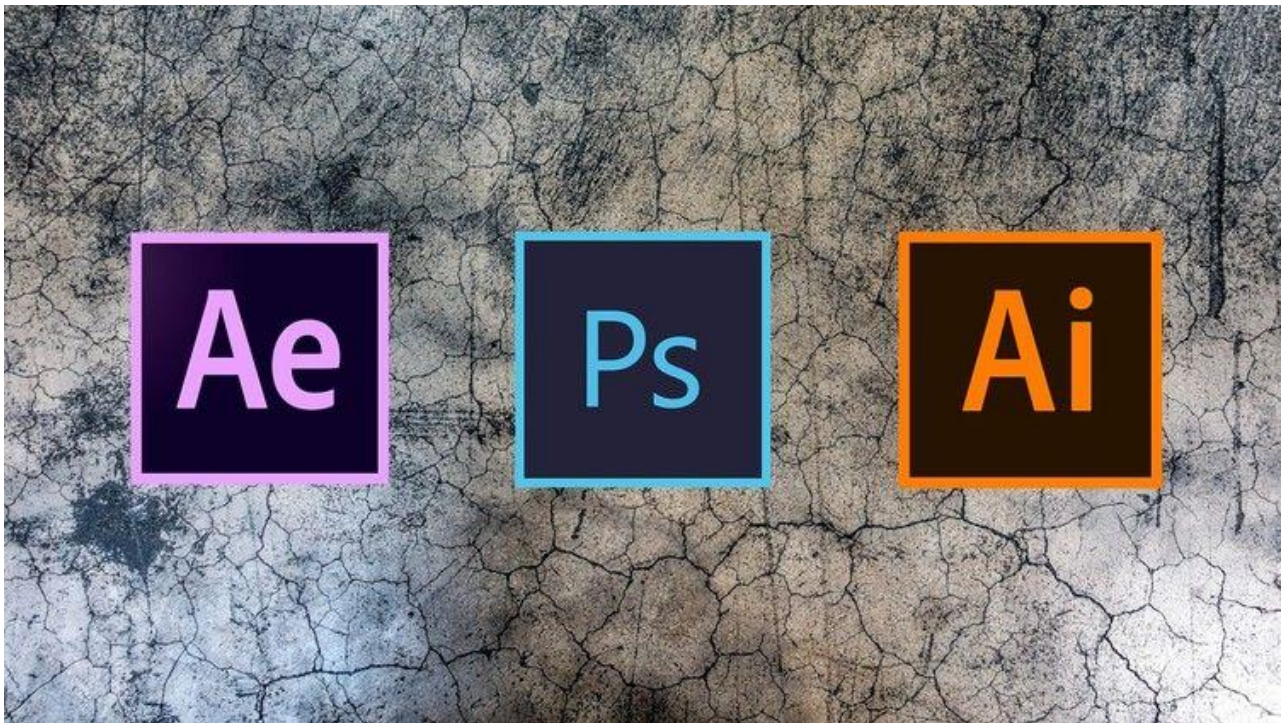
- **https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/513601/Contenido/OVA/AP1/CF1/index.html#/curso/tema2**

En la presente actividad seleccionaran una de las técnicas de animación y realizaran una corta historia mínimo de 1 a 3 paginas y un corto animado de máximo de 30 Segundos a 1 minuto de la técnica soleccionada sea StopMotion, PuppetAnimation, Claymation, CutOut,Pilixation entre otros, puede utilizar un medio tecnológico como su celular, portátil o cámara para la realización de esta actividad y aplicaciones como CapCut.

Luego se realizará una socialización de las historias y el corto animado para un mejor acompañamiento grafico de los temas, el instructor concluirá aspectos generales y acompañará el proceso usando como estrategia la actividad como estudio de caso.

Duración de la actividad: 8 horas.
Tipo de actividad: Individual.
Evidencia de aprendizaje: Documento con la historia y el enlace directo-publico del video.
Ambiente Requerido: Informática.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento
Actividad No 1. Analizar las herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones e integrarlos al animatic



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

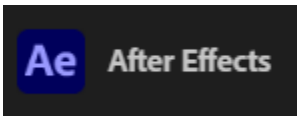
Para cumplir con los objetivos de la actividad del proyecto y la competencia técnica definida, como aprendiz del programa Técnico en integración de contenidos digitales, deberá adquirir habilidades referidas a la elaboración de tres tipos de producto: digital, gráfico y audiovisual tanto en 2D como en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

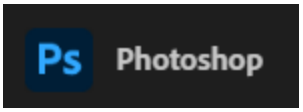
En este contenido es importante observar el uso de los programas y conocimiento de **Illustrator, Photoshop y After Effects** como softwares potenciales para el desarrollo de nuestra primera animación comprendiendo la forma de realizar **Animación Digital en 2D**

También pueden usar como recurso educativo los siguientes enlaces de video para apoyarse más 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.

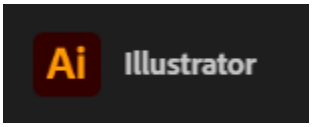
Recursos detallados y de apoyo para esta sección:



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 serie de pasos y uso básico de las herramientas para crear un ejemplo grafico de un Storyboard para el animatic.

Duración de la actividad: 24 horas.
Tipo de actividad: Grupal.
Ambiente Requerido: Informática.
Evidencia de aprendizaje: Desarrollo de una ilustración grafica aplicando un estilo o técnica de animacion en illustrator como ejercicio practico.
Materiales: Computadores, televisor / video beam.

Actividad No 1. Realizar el Storyboard animado de un personaje aplicando los elementos gráficos y uso de las técnicas de animacion.



https://sena.territorio.la/content/index.php/institucion/Titulada/institution/SENA/Arte/524704/Contenido/OVA/CF4/index.html#/curso/tema2#t2_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 como es el guion técnico o el StoryBoard.

Con la ayuda del instructor a cargo, el aprendiz realizará una actividad sencilla con el uso de las herramientas como lo es la bocetación, dibujo y software grafico aplicadas anteriormente como material de apoyo para la realización del Storyboard con enfoque a los planos cinematográficos.
puede utilizar como material de apoyo de Storyboard el siguiente enlace como base.

- (112) Crear un storyboard en adobe illustrador utilizando mesas de trabajo y exportando en imágenes - YouTube

En grupos o individual se debe Realizar una ilustración a mano o digital como un boceto y crearan varias vistas de un personaje (frontal, lateral, trasera) que después pasara a la creación de elementos y fondos necesarios para una historia, después de una previa aprobación por parte del instructor analizara el desarrollo en el software vectorial o dibujo digital para pasar a desarrollar el Storyboard.

Duración de la actividad: 42 horas.
Tipo de actividad: individual o grupal.
Evidencia de aprendizaje: Storyboard Grafico como proyecto final a entregar.
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 de animacion. Análisis y saberes previos. **Evidencias de Desempeño** Fundamentos de la animación y conceptos claves. Ejercicios Prácticos del Storyboard enfocado al animatic. Ejercicio practico de uan técnica de animación. **Evidencias de Producto:** Desarrollo de la propuesta, y visualización del Storyboard Animado (Animatic)	Define el formato y los elementos que conforman la imagen con base en el storyboard. Determina la línea gráfica de los elementos a animar aplicando estilos y técnicas de animación. Realiza el animatic aplicando lenguaje cinematográfico. Utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones.	**Formulación de preguntas** Cuestionario Pruebas escritas o virtuales Socialización de los temas **2. Observación** Lista de chequeo Registro de observación **3. Valoración del producto** Lista de chequeo

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-12-principios-de-animacion/

Cortés, J. (2021). Técnicas de composición digital en VFX. https://www.notodoanimacion.es/tecnicas-de-composicion-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)	**Diego Julian Hurtado G.**	**Instructor**	CEAI – (Valle)	**Julio 11 de 2023**	**Actualización y modificación de la guía en actividades de aprendizaje y del formato**