PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Integración de Contenidos Digitales.
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de contenidos para estrategias digitales y piezas multimedia para sitios web.
- Fase del Proyecto: Planeación
- Actividad de Proyecto: Identificar las necesidades de las MyPimes para el desarrollo de estrategias digitales
- Competencia: elaborar las animaciones para la estrategia digital.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital..
- Duración de la Guía: 48 Horas

2. PRESENTACIÓN

Apreciado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje N°2 del programa de formación Técnico en Integración de Contenidos Digitales, en esta guía encontrará el paso a paso para elaborar las animaciones necesarias para los productos que complementarán la estrategia digital de la empresa, buscando como resultado de aprendizaje la creación de una secuencia animada de acuerdo con el storyboard.

En esta unidad encontrará parámetros básicos para el desarrollo de personajes y escenarios, por medio de los cuales podrá elaborar el animatic según el storyboard. Ver los siguientes videos referentes:

IRON MAN 3 animatic: https://www.youtube.com/watch?v=-g3cyErRxbQ&t=26s

Key animation: Levi vs Kenny scene anime Attack Titan - animation Arifumi Imai: https://www.youtube.com/watch?v=4TyYKZmcx6c

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las actividades:**
  -Desarrollar personajes y escenarios según el guión propuesto.
  -Elaborar el animatic según el storyboard

- **Ambiente Requerido:**
  Ambiente de formación especializado, multimedia, con acceso a internet y elementos básico de audiovisuales

- **Materiales:**
  Papel, lápiz, marcadores, borrador, reglas, resma de papel, maniquíes de dibujo y elementos básicos de audiovisuales.

3.1 DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Un animatic se puede definir como un guion gráfico animado acompañado de una banda sonora; el objetivo de este, es marcar el tiempo de una pieza audiovisual en la preproducción. Cuando se utiliza la banda sonora (los recursos sonoros), es una forma rápida y fácil de tener una idea de una escena terminada.

Las animaciones se crean reproduciendo una serie de imágenes en orden y cambiando el tiempo en cada cuadro, estos cambios de tiempos se utilizan para crear una sensación de ritmo. Originalmente, las animaciones se creaban filmando dibujos con una cámara y luego editando la película en varias escenas. En la actualidad, se puede crear este producto en Photoshop, After Effects o un software animatic especializado como toon boom harmony y Boords.

El animatic permite visualizar detalles como planos, movimientos de cámara, sonidos y elementos de continuidad, entrega ideas más claras y fijas de lo que se quiere lograr en la escena final y puede usarse para medir la efectividad del producto por medio de grupos focales y pruebas de audiencia.

Para el desarrollo de personajes y el animatic se debe tener en cuenta el storyboard, y haciendo uso de un software especializado, optimizar el flujo de trabajo, empezando desde los trazos en el papel para elaborar el entregable de manera profesional. Es necesario el acompañamiento del instructor en el uso de estas herramientas y tener claro los conceptos de sincronización de sonido e imágenes con su respectivo movimiento.

Apreciado(a) aprendiz, a continuación, podrá revisar el flujo de trabajo y un paso a paso para realizar el animatic teniendo en cuenta el storyboard:

ANIMATICS IN AFTER EFFECTS [TUTORIAL]:
https://www.youtube.com/watch?v=e9zGQ8XKMuM

HERRAMIENTA PARA REVISIÓN DE ANIMATIC:
https://syncsketch.com/

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : **Evidencias de Desempeño** **Evidencias de Producto:** Entrega del animatic	-realiza el animatic aplicando lenguaje cinematográfico.	Lista de chequeo

	-utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones -construye la animación según los conceptos de composición audiovisual. -utiliza las plataformas de feedback de acuerdo con la animación. -aplica los principios de animación de acuerdo con las técnicas establecidas. -construye la animación según los conceptos de composición audiovisual. -utiliza las plataformas de feedback de acuerdo con la animación. -aplica los principios de animación de acuerdo con las técnicas establecidas.imagen con base en el storyboard.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Preproducción: es la etapa donde se planea y diseña la estrategia digital, teniendo en cuenta las necesidades de la empresa.

Tiempo: es una magnitud física con la que se mide la duración o separación de las escenas y secuencias.

Ritmo: es un efecto visual generalmente producido por un orden de elementos sonoros e imagen dentro de la pieza audiovisual.

Canal de audio: El canal de audio es donde se establece la pista sonora o su recurso el cual puede hacer parte del proceso de edición individual

Canal de video: En el canal de video se procede a ubicar los diferentes clip teniendo en cuenta la línea de tiempo para su edición parcial

sincronización: temporización relativa de partes de audio (sonido) y de vídeo (imagen) durante la creación, postproducción (mezcla), la transmisión, la recepción y la reproducción. Cuando el sonido y el vídeo tienen una causa relacionada con el tiempo y el efecto, la sincronización puede ser un problema en la televisión, videoconferencia, en una película, etc.

Keyframe: o también conocido como "fotograma clave", es una marca que guarda la posición, escala, rotación y opacidad de un objeto en un momento específico de la escena

Línea de tiempo: es donde se ubican los clips de audio y video los cuales de manera organizada se sincronizan para cumplir con la narrativa de la pieza audiovisual

Banda sonora: es la mezcla de todos los recursos sonoros de un producto audiovisual.

recursos sonoros: son los elementos que componen el audio total de un producto audiovisual (diálogos, sonido directo o foley, ambientes sonoros, efectos especiales de sonido, música)

Audio: técnica que permite grabar, transmitir y reproducir sonidos**.**

Storyboard: es un esquema visual para un video. Se compone de una serie de imágenes en miniatura que muestra lo que sucede en el video, de principio a fin. También incluye notas sobre lo que sucede en cada escena. Podríamos decir que se parece mucho a un cómic.

Escena: parte dotada de unidad en sí misma y constituida por uno o varios planos con los mismos personajes

Secuencia: En una película, plano o serie de planos que constituyen una unidad argumental.

Plano: es la perspectiva física visual de los personajes, objetos y elementos de la imagen tal como los capta el observador desde un lugar determinado, abarcando el cuadro total (de encuadre), o cada corte a lo largo de la profundidad implícita en la imagen.

Valor de plano: es la porción de la persona u objeto que vemos en imágenes, es decir, la parte que encuadramos del motivo a filmar. La dimensión del plano, osea, la amplitud y tamaño del encuadre, está determinada por: El tamaño del sujeto u objeto en pantalla. La distancia entre éste y la cámara. Acción de cámara

Zoom in: acción de cerrar el ángulo del lente para disminuir el rango visual

Zoom out: acción de abrir el ángulo del lente para ampliar el rango visual y disminuir el tamaño del objeto o sujeto

Tilt up: movimiento vertical de la cámara desde un punto fijo hacia arriba

Tilt down: movimiento vertical de la cámara desde un punto fijo hacia abajo

Paneo: movimiento horizontal de la cámara desde un punto fijo, el giro puede ser a la derecha o a la izquierda

traveling: desplazamiento de cámara montada sobre unas ruedas para acercarla o alejarla al sujeto u objeto que se desea mostrar en la animación o el audiovisual

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- **Moreno R. (2008). Video Digital. Anaya Multimedia.**
- **Valhondo J., Vivas A. (2020). La construcción de personajes audiovisuales: Habilidades informativas. Gedisa**
- **Williams R. (2001). The Animator's Survival Kit. Faber and Faber**
- **Blair P. (1994). Cartoon Animation. Walter Foster.**
- **Adobe After Effects. (2016). Adobe.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**
Autor (es)	Andrea Yaneth Toro Toro	Instructora	Centro Industrial y de Desarrollo Empresarial Soacha - Regional Cundinamarca	28-10-2021
	Víctor Moncayo Pantoja	Instructor	Centro de Comercio y Turismo - Rional Quindío	28-10-2021
	Daniela Hincapié Franco	Experto temático	CENIGRAF - Distrito Capital	28-10-2021
	Andrea Yadira Varón	Profesional en diseño	Centro tecnológico del mobiliario - Regional Antioquia	28-10-2021

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

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del Cambio**
Autor (es)					