4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: -Entregar un video con la interpretación por parte del aprendiz de 3 a 4 de los 12 principios de animación -Realizar una animación teniendo en cuenta la intención narrativa desarrollada en la formación **Evidencia de conocimiento:** Desarrollo del test de principios de animación.	-utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones -determina la línea gráfica de los elementos a animar aplicando estilos y técnicas de animación. -realiza la propuesta de la animación conservando la línea gráfica determinada. -crea el blocking en 2d o 3d aplicando los principios de animación.	Lista de chequeo Test: falso / verdadero

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Boceto: esquema, ensayo o borrador en trazos de un dibujo o figura que compondrá una composición.

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.

Dramatismo: capacidad para emocionar o conmover

Pose clave: las poses más comunes, usadas y representativas del personaje u objeto.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- **Thomas F, Johnston O. (1981). The Illusion of life: Disney animation. Disney.**