Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: - Realizar el refine a la animación del blocking entregado anteriormente. (en el primer ejercicio de la fase de producción)	-crear los tiempos de la secuencia. -emplear software de animación. -exportar la secuencia de la animación. -implementar la secuencia. -Definir el estilo/técnica de la animación. -implementar los clean ups de la animación. -realizar el refine de la animación. -exportar la animación en los formatos requeridos. -integrar la animación a la estrategia digital.	Exposición de la animación desarrollada y foro de discusión, donde el instructor asume el rol de director general de las propuestas animada.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Curvas de animación: Las curvas de animación son una herramienta que nos dice el estado de un objeto en el tiempo y nos permite controlarlo. Ya sea un eje de la posición o la rotación, por ejemplo; las curvas se muestran en una gráfica de valores y tiempo; en la que vemos los fotogramas clave y una curva de color que nos indica el estado en cada momento.

Line action: es una línea que interpreta el movimiento que debe realizar el personaje u objeto para determinada acción

Keyframe: es el punto de acción donde inicia un movimiento determinado hasta un punto siguiente donde puede finalizar o tomar otro rumbo, en este caso se pueden aplicar keyframes de posición o fotogramas claves.

Graph editor. es el visualizador de las curvas de animación, donde se realiza el proceso de refine de la animación en la cual el animador toma las decisiones con respecto al movimiento logrando así fluidez y naturalidad en el mismo

Spline Mode : Modo de curvas de animación definidas por el tipo de tangents creando una interpolación suave.

Step Mode : Modo de curvas de animación en el cual se salta de una clave a otra sin interpolación.

Straight ahead : Método de animación en el cual se crea una acción continua, paso a paso.