PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE :

GUIA 5 - CONCEPTOS DE ANIMACIÓN O ANIMACIÓN ANALOGA

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** (2504883) Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto
- **Competencia:** 220501102- Animar El Contenido De Acuerdo Con Técnicas Y Proyecto Audiovisual
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 584309 -** Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación
- **Duración de la Guía:** 80 horas 64 horas directo y 16 autónomo

2. PRESENTACIÓN



¡Bienvenidos y bienvenidas, aprendices del SENA! Es un gusto darles la bienvenida a esta guía de aprendizaje diseñada especialmente para fortalecer sus conocimientos en **conceptos fundamentales de animación**, con un enfoque especial en la **Animación Análoga**, como parte del programa **Técnico en Integración de Contenidos Digitales**. La animación es una herramienta poderosa

dentro del universo de los contenidos digitales. Comprender su origen, evolución y fundamentos desde las técnicas tradicionales hasta las tendencias actuales les permitirá, no solo ampliar su perspectiva creativa, sino también desarrollar habilidades clave para construir experiencias visuales innovadoras, expresivas y funcionales.



En esta guía exploraremos conceptos esenciales, técnicas manuales, principios básicos de movimiento, procesos de stopmotion, y mucho más, para que puedan integrar estos conocimientos en sus propios proyectos de forma práctica y creativa. ¡Manos a la obra!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

¿Qué es la animación? – Mapa conceptual colaborativo.
Objetivo: Comprender el concepto general de animación y sus tipos.

observa con atención el siguiente video, que te indica que es una animación.
https://www.youtube.com/watch?v=5MY3kY9ce9o

en este video te muestran los 10 momentos claves de la animación
https://www.youtube.com/watch?v=8Z9A_9qZ50M

Actividad

Reunanse en grupos y realicen una breve presentación o video introductorio (5-10 min) sobre qué es la animación (historia, tipos: análoga y digital y conceptos básicos). Creen un **mapa conceptual** en cartulina o herramienta digital (Miro, Canva, Jamboard) sobre lo que

entendieron de la animación. Importante apoyarse de imágenes, medios visuales y realizar una presentación con jerarquía visual optima. Socializan sus mapas en grupo.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Papel, marcadores, acceso a video, plataformas online (opcional).
Duración de la actividad: 6 horas

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



Descripción de la actividad:

Tema: ¿Qué son los 12 principios de la animación y por qué son tan importantes?

- Explicación visual de cada principio (presentación o video). Por favor visualiza el siguiente video del material de formación *"12 principios de la Animación"* https://www.youtube.com/watch?v=nYha7jsovsU o revisa el material de apoyo del aprendiz con el video de *"Los 12 principios de la animación"* https://www.youtube.com/watch?v=2LizJ_WM3bE

Conversatorio corto: ¿cuál principio te llamó más la atención y por qué?

✓ **Planeación y diseño**

Actividad: Cada aprendiz (o equipo) elige **1 o 2 principios** para desarrollar una **mini animación análoga de 12 cuadros**.

Ejemplos:

- Squash & Stretch: Una pelota rebotando
- Anticipation: Un personaje que se prepara para saltar
- Slow In / Slow Out: Un objeto acelerando o frenando
- Arcs: Movimiento circular de una mano o cola

Se usa una **plantilla con 12 recuadros** para dibujar la animación a mano.
En cada recuadro se dibuja un momento del movimiento.
Se deben aplicar intencionalmente los principios elegidos.

✓ **Ensamblaje y prueba**

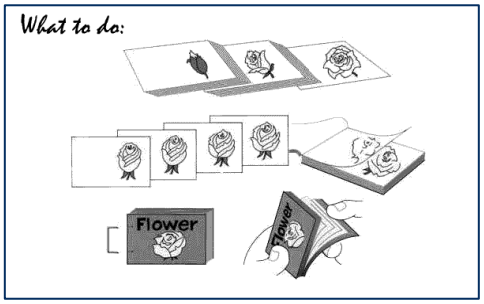
Opción 1:

- Estimado aprendiz, en unas hojas blancas deberá elaborar un flipbook (libro animado). El tema de este flipbook debe estar relacionado con su proyecto productivo o promocionar su empresa y/o marca. Las hojas deben estar sujetadas por clips o grapas. Para esta evidencia se comparte el material de apoyo de ¿Cómo elaborar un Flipbook?: https://www.youtube.com/watch?v=pClbVe531jg&ab_channel=AndymationenEspa%C3%B1ol
- Una vez creado su flipbook deberán reproducir manualmente moviendo las hojas con el dedo (animación análoga tipo "folioscopio").

Opción 2 (con celular):

- Se toman fotos de cada cuadro y se animan con una app gratuita (como **Flipaclip**, **Stop Motion Studio** o **Canva**).





✓ **Registro y reflexión**

Deberá grabar un video corto mostrando el resultado (ya sea flipbook manual o digital animado). Posterior, deberá realizar una reflexión escrita respondiendo:

1. ¿Qué principio(s) aplicó?
2. ¿Cómo logró representar el movimiento?

3. ¿Qué aprendió sobre animación al hacerlo de forma análoga?
4. ¿Qué dificultades tuvo y cómo las resolvió?

Evidencia entregable: Apreciado aprendiz, deberá guardar su flipbook elaborado y su reflexión final escrita en el portafolio del aprendiz, pues teniendo en cuenta que es un ejercicio de su empresa y/o marca, este será utilizado para la próxima guía de aprendizaje.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Papel, marcadores, acceso a video, plataformas online (opcional), equipos de cómputo.
Duración de la actividad: 2 horas.

3.2.1. Brief creativo para animación

En cualquier producción que fealices siempre debes tener una guía de trabajo, el brief te ayda a establecer los personajes, situaciones y soluciones a tu material, ya que recoje información básica para que puedas comenzar a realizar tu proyecto.

Componentes clave de un brief de animación

- **Descripción del Proyecto:** Resumen del producto/servicio, la empresa y el propósito de la animación.
- **Objetivos:** ¿Qué se busca lograr con la animación (educar, vender, generar conciencia)?.
- **Público Objetivo:** ¿A quién va dirigida la animación (edad, intereses, necesidades)?.
- **Mensaje Clave:** La idea central que debe transmitir el video.
- **Tono y Estilo:** ¿Será divertido, serio, corporativo, moderno? Incluye referencias (mood board, videos de ejemplo).
- **Entregables:** Formatos finales (MP4, GIF, etc.) y duración aproximada.

- **Presupuesto y Plazos:** Límites económicos y fechas importantes.

  Aspectos Legales: Manejo de licencias, permisos de fotografías, videos, e ideas, restricciones legales del producto o servicio (por ejemplo si es exclusivo para mayores de 18 años), si es vigilado por alguna entidad (ejemplo: Superfinanciera)

Actividad

- **Ambiente requerido:** Aula o sala de sistemas
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Retroalimentación continua, trabajo en equipo.
- **Materiales de formación:** Guías de estudio y libros de texto.
- **Material de apoyo:** material para escribir y ordenador para digitalizar el producto final
- **Duración de la actividad:** 2 horas.

Deberas entregar el brief que acabas de plantear el cual obedece a la investigación original que has desarrollado de tu empresa, y que busque solucionar un tema de la misma (comunicación orientada a una situación o evento)

3.2.2 Principios básicos de la animación

Descripción de la actividad:

Objetivo: Entender los principios básicos de la animación mediante la creación de un fenaquistiscopio físico.

Materiales: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)



Pasos:

- **Breve presentación teórica sobre el fenaquistiscopio y la persistencia retiniana**. Explica qué es el fenaquistiscopio, cómo funciona y por qué es importante en la historia de la animación. Qué es el fenómeno de persistencia retiniana.
- **Diseño de una secuencia animada de 12 cuadros** (loop simple: personaje saludando, pelota rebotando, etc.). Vas a dividir un círculo en 12 partes iguales (como un reloj). En cada sección, dibujarás un cambio progresivo de una imagen que forme un loop sencillo:

por ejemplo, una pelota que sube y baja, un ojo que parpadea, un personaje que saluda, etc. El objetivo es que el cambio de cada dibujo cree la ilusión de movimiento al girar.

- **Construcción manual del dispositivo.** Recorta el disco - Haz pequeñas ranuras verticales en cada división (entre las imágenes), por donde mirarás al espejo - Pincha el centro del disco con un chinche o ponlo en un lápiz para poder girarlo con facilidad.
- **Prueba del dispositivo frente al espejo.** Colócate frente a un espejo, gira el disco mientras miras a través de las ranuras. Verás cómo los dibujos parecen moverse como si fuera una mini animación.
- **Registro audiovisual del resultado (fotos/video).** Graba un pequeño video o toma fotos de tu fenaquistiscopio girando y funcionando. Puedes hacer una pequeña presentación de tu proceso: ¿qué hiciste?, ¿cómo fue el resultado?

Producto: Prototipo físico de fenaquistiscopio + registro fotográfico/video.
Reflexión: ¿Qué conceptos clave de animación identificas en esta técnica?

Actividad

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)
Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

3.1 El Storytelling

La animación es una pieza importante en la comunicación de la empresa con sus clientes, porque permite de una manera agradable y diferente a la grabación normal, mostrar el contenido que quiere compartir el anunciante.

Un factor importante para realizar una animación es el storytelling, el cual es una narración básica de los elementos y situaciones que se quieren lograr en la animación final, te invitamos a

observar con detenimiento los siguientes videos que te explicaran a fondo en que consiste un storytelling y cómo se aplica en el mundo real (tipo Disney).

https://www.youtube.com/watch?v=77TAn3GuKSg

Qué es y cómo se realiza un storytelling.

https://www.youtube.com/watch?v=h9sl6Dc3zk4

Storytelling al estilo Disney

Actividad:

- **Ambiente requerido:** Aula o sala de sistemas
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Retroalimentación continua, trabajo en equipo,
- **Materiales de formación:** Guías de estudio y libros de texto.
- **Material de apoyo:** material para escribir y ordenador para digitalizar el producto final
- **Duración de la actividad:** 11 horas

Deberás entregar el storytelling de tu proyecto (recuerda que se trabaja sobre el cliente o empresa que vienes manejando), el cual debe coincidir con el brief que desarrollaste en el punto anterior.

Por último debes entregar una animación en 2D, que responda tanto al brief y al storytelling, para ello deberas iniciar tus trabajos de manera análoga y posteriormente desarrollarlo con cualquier programa digital y entregarlo de manera digital, la animación debe estar entre los 30 y 60 segundos.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad: Elaboren un **Stopmotion para la empresa y/o marca del proyecto productivo.** Es importante tener presente que este producto es utilizado como una herramienta de comunicación visual, la cual es muy útil en contextos empresariales, especialmente para áreas relacionadas con marketing, publicidad, formación y contenidos digitales.

- ✓ **Introducción teórica**. Estimado aprendiz, en este punto usted deberá realizar una presentación en donde definirá los siguientes conceptos y debatirlos en clase con su instructor(@) y sus compañeros de formación:
    - ➢ ¿Qué es el stop motion?
    - ➢ Diferencia entre animación **análoga** y **digital**.
    - ➢ Tipos de stop motion: con plastilina (claymation), con recortes (cut-out), con objetos, con dibujo sobre pizarra, etc.
    - ➢ Muestra de ejemplos de animación análoga (videos cortos o reels).

  Puede guiarse del siguiente material de apoyo para entender con más claridad *"¿Qué es un stopmotion?": https://www.youtube.com/watch?v=mpLhWgV5q8g*

- ✓ **Pregunta detonante:** ¿Cómo podemos contar una historia solo con materiales físicos y fotografías, sin usar software de animación digital? Estimado aprendiz por favor analice y responda la anterior incognita.

- ✓ **Planeación creativa:** En grupos de 3 a 4 aprendices (Integrantes del proyecto productivo) deberán realizar la siguiente actividad enfocada al proyecto productivo de su empresa y/o marca.

    1. Definan una **historia sencilla pero atrativa** para el público objetivo de su empresa.
    2. Elaboren un **storyboard** con mínimo 6 escenas. Muy bien dibujado y organizado.
    3. Seleccionen el tipo de animación análoga que usarán:

        - ➢ **Plastilina** (modelado de personajes y escenarios)
        - ➢ **Recortes de papel o cartulina**
        - ➢ **Objetos cotidianos** (juguetes, útiles, frutas, etc.)
        - ➢ **Dibujo progresivo** en pizarra o sobre hojas.

- ✓ **Producción y captura:**

    1. Monten su pequeño **set físico de animación** (escenario, fondo y personajes).
    2. Usen una cámara o celular **fijo** sobre un trípode o soporte casero.
    3. Capturen entre **60 y 100 fotografías** realizando micro-movimientos entre cada toma.
    4. Cuiden: iluminación, encuadre y continuidad del escenario.

💡 Tip: pueden usar papel milimetrado o cinta adhesiva para mantener la posición del escenario y el encuadre.

✓ **Ensamblaje y visualización:**

1. Usen una app sencilla como **Stop Motion Studio**, **PicPac**, **CapCut o la app de su preferencia** solo para unir las fotos (sin animar digitalmente).
2. Ajusten la velocidad (10–15 fotogramas por segundo).
3. Pueden agregar sonido o música de fondo para ambientar.
4. Exporten su animación final.

✓ **Presentación y retroalimentación**

1. Cada grupo debe presentar su animación al resto del curso y a su instructor(@).
2. Deben realizar una breve retroalimentación destacando:

   - Creatividad narrativa
   - Fluidez del movimiento
   - Uso del espacio físico y materiales
   - Trabajo en equipo

✓ **Producto final:** Entregar un Stopmotion análogo de 20–50 segundos que cuente una historia relacionada con su empresa de proyecto productivo en el cual pueda mostrar un producto de manera creativa, llamativa y diferente a los videos tradicionales.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos y entrega de productos.
Materiales de formación: Plastilina, papel, cartulina, tijeras, marcadores, cinta, materiales reciclados. Dispositivo móvil o cámara digital. Trípode o soporte casero (por ejemplo, hecho con cartón o vasos plásticos). Lámparas o luz natural estable. Computador o dispositivo con software gratuito para unir imágenes.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)
Duración de la actividad: 16 horas

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Ejecución	Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.	Realizar un Flipbook de la empresa. Realizar un Stopmotion enfocado en la marca.	Reconocer los conceptos de la Animación y la Animación Análoga.	Construye la animación según los conceptos de composición audiovisual.	Presentación de animaciones análogas

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

Bibliografías

- ✓ Thomas, Frank & Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion / Disney Editions, 1981.
  - Clásico fundamental donde se exponen los **12 principios de la animación** desarrollados en los estudios Disney.
  - Disponible en diversas ediciones. Wikipedia+1
- ✓ Borngässer, Vera. Haz tus películas en stop motion. CEAC.

- Guía práctica para la creación de animaciones usando la técnica de stop motion con recursos accesibles. casadellibro

✓ Ramos, Maria Tereza do A. G. O. *Animação Stop-Motion* (eBook).

- Obra en portugués que incluye historia y pautas prácticas para proyectos de stop motion. casadellibro

✓ Blair, Preston. How to Animate Film Cartoons.

- Texto clásico histórico sobre dibujo animado tradicional (incluye conceptos útiles para animación análoga y flipbook).

Webgrafías

✓ Adobe / Creative Cloud – Los 12 principios de la animación
Explicación detallada y ejemplos de cada principio. Adobe

✓ Wikipedia – Doce principios de la animación
Artículo que resume los 12 principios básicos, su origen y aplicaciones. Wikipedia

✓ YouTube: "12 PRINCIPIOS DE ANIMACION | BIEN EXPLICADO en Español"
Video explicativo traducido con ejemplos visuales. YouTube

✓ Piziadas Gráficas: "Los 12 principios de la animación"
Artículo con explicación sencilla y ejemplos gráficos. PIZiadas gráficas

✓ Coggle / mapas conceptuales sobre animaciones
Mapas visuales donde se conectan conceptos como flipbook, animación tradicional, stop motion, etc.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ORLANDO JAVIER BERMUDEZ VELOZA**	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA**	**11 DE DICIEMBRE 2025**

	RIGOBERTO HERRERA BUENO	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA**	**11 DE DIEMBRE DE 2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 2504883.
- **Nombre del Proyecto Formativo:** Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para MiPymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Fase ejecución. Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social. Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva.
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.
- **Competencia:** Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual.
- **Resultados de Aprendizaje:** Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.
- **Duración de la Guía de Aprendizajes:** 193 Horas en total.
    - ✓ 80% Trabajo presencial: 154 horas presenciales.
    - ✓ 20% Trabajo autónomo: 38 desescolarizadas.

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.

- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.



Estimado aprendiz, Después de comprender los conceptos de animación en la guía anterior, ahora nos adentraremos en el mundo de **Adobe Animate**. Este software versátil combina herramientas de dibujo, animación y programación, siendo ideal tanto para principiantes como para profesionales.

Adobe Animate está diseñado para la producción y entrega de contenido interactivo dirigido a diversas audiencias en todo el mundo, sin importar la plataforma.

En esta guía, aprenderás el proceso de creación de animaciones 2D desde cero. Explorarás las herramientas de Adobe Animate y descubrirás numerosos atajos y consejos que harán tu flujo de trabajo más eficiente, permitiéndote crear y perfeccionar tus propias animaciones.

.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1. Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

3.1. Identificar la Importancia de la multimedia en el ámbito comercial.

Para dar inicio a esta actividad desarrolla los siguientes pasos:

- Observa los siguientes vídeos:
  - ✓ **Vídeo 1: Coca-cola:** https://www.youtube.com/watch?v=gx-zPheFnHo&ab_channel=TheHallofAdvertising
  - ✓ **Vídeo 2 Fanta:** https://www.youtube.com/watch?v=dYtOeEypzDw&ab_channel=PaulaA.
  - ✓ **Video 3 : Apple https://www.youtube.com/watch?v=qhpHXvHHlG8**

- Deberás sacar tus propias conclusiones referente a los videos observados. Luego buscarás en internet un comercial animado para llevarlo como ejemplo y exponerlo en clase.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos y trabajos de investigación.

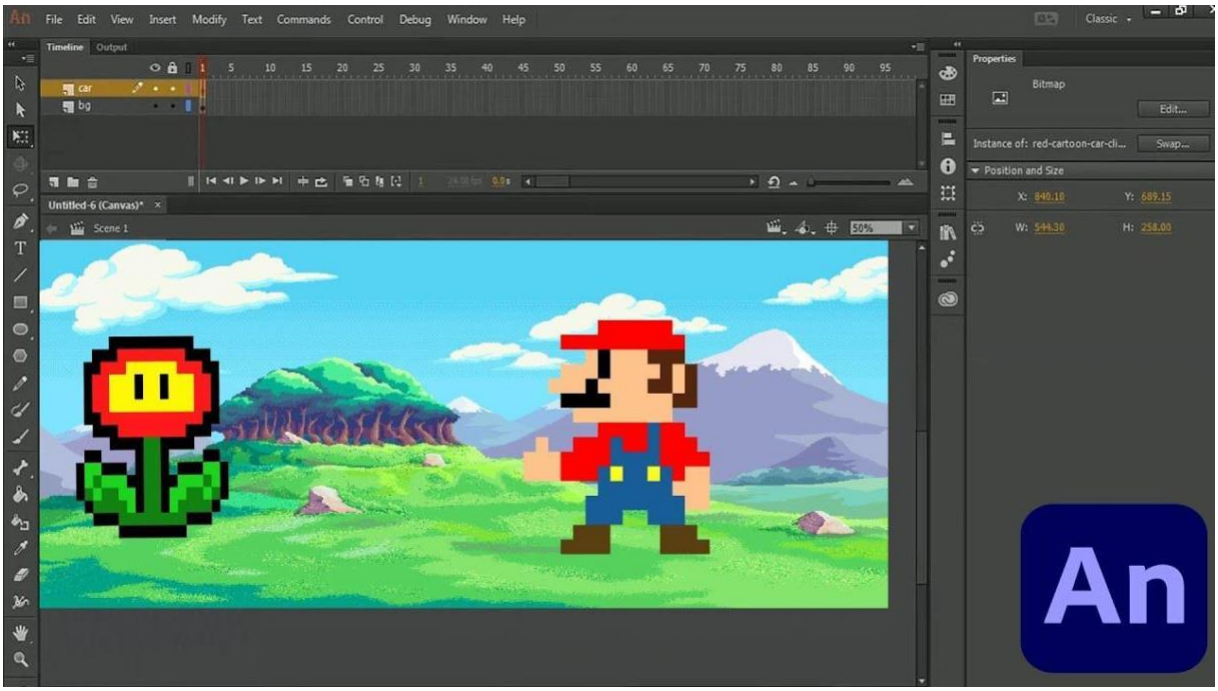
Materiales de formación: Estudio del proceso de elaboración mediante un medio visual.

Material de apoyo: Estudios, videos y recursos complementarios.

Duración de la actividad: 23 horas.

3.2 Las bondades de Adobe Animate

En esta actividad realizaremos un reconocimiento de todos las bondades, características y ventajas que tiene el programa Adobe Animate para realizar animaciones 2D. Para desarrollar esta actividad realiza los siguientes pasos:



1. Conforma grupos de dos o más integrantes de acuerdo a lo que disponga tu instructor(a).
2. Observa los siguientes vídeos:
   - ¿Qué es Adobe Animate?: https://www.youtube.com/watch?v=r1nqpW1lTpI&ab_channel=CrisveruzkaBello
   - Conociendo Adobe Animate:

https://www.youtube.com/watch?v=gJ8t2nY-UNk&ab_channel=TITOCAMPOS

3. En el grupo de trabajo, discutan qué les parece la aplicación Animate para la elaboración de piezas publicitarias animadas e identifiquen cuáles son sus bondades, características y ventajas.
4. Elaboren una imagen interactiva donde describan todas las características, bondades y ventajas que lograron identificar del programa Adobe Animate. Para realizar la imagen interactiva usen la herramienta https://genial.ly/es/. Observen el tutorial cómo crear una imagen interactiva en Genially que encontrarán en la carpeta material de apoyo de esta guía o a través del siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=_CMPVKlw9PU.
5. Finalmente expliquen y compartan con el resto del grupo los puntos que incluyeron en su imagen interactiva.

Subir evidencia en el portafolio del aprendiz con el siguiente nombre **PROPIEDADES DE ADOBE ANIMATE.** Lo anterior, dentro de la carpeta de evidencias en el portafolio del aprendiz.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales y ejemplos.

Duración de la actividad: 23 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Descripción de la actividad:

3.3.1. Ejercicios prácticos en Adobe Animate

En este apartado se reconocerá la interfaz gráfica de Adobe Animate y sus herramientas, para tal fin desarrolla el *Taller_Reconociendo_Adobe_Animate.*

Posteriormente sube cada uno de los ejercicios prácticos realizados durante el transcurso de este taller a tu portafolio del aprendiz en una carpeta con el nombre **EJERCICIOS_PRACTICOS_TALLER_ANIMATE.**

3.3.2 Creación de personajes

Los conceptos, características y técnicas son elementos necesarios para la creación del aspecto y el posterior despiece de los escenarios, personajes y props (propiedad o utilería de cualquier objeto, accesorio o elemento movil que no es un personaje, ni parte del vestuario, pero enriquece la escena y ayuda a contar la historia) como fundamentos del proyecto audiovisual, construyendo con esto, todo lo que contiene el denominado **arte conceptual.**

3.1.1. Actividad de aprendizaje.

La presente actividad de aprendizaje se encuentra asociada con las propiedades, características psicológicas, armonías y tonalidades del color, como también a tener claridad en conocer qué es el concept art, cuáles son las pautas para crear personajes, tener entendimiento del despiece correcto para prepararlos para rigging (proceso de crear un esqueleto virtual dentro de un modelo 3D que permite su manipulación y animación) y animación, al igual que la construcción de la anatomía, proporciones del cuerpo, cánones, lenguajes de formas, recolección de referencias y guías visuales para la construcción de personajes, props y escenarios

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: Creación de personajes y escenarios. Ver formato de creación de personajes en la carpeta de material de apoyo.

Actividad

1. Realiza mínimo 4 bocetos bien estructurados como propuestas de un personaje tipo chat bot o mascota alusiva a tu proyecto productivo.

2. De los primeros bocetos, escoger el mejor y entregar la plantilla con la descripción de las características del mismo.

Evidencia:

Boceto final con la plantilla de descripción del personaje.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctica y medio de preparación de la actividad.

Duración de la actividad: 47 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

3.4. Construir las piezas animadas para publicitar un producto o servicio.

En esta actividad deberás aplicar todo lo aprendido en los ejercicios prácticos desarrollados anteriormente para tener el dominio del programa Adobe Animate.

Para ello, debes hacer la vectorización del personaje o mascota de tu proyecto productivo que diseñaste anteriormente y realizar una animación en Adobe Animate para redes sociales tipo reel de 1080 x 1920 píxeles, con una duración máxima de 14 segundos.

Evidencia: Deberás subir el archivo Editable de la animación y video en formato mp4 a la carpeta de Evidencias del aprendiz.

Nota: Es importante que tengas en cuenta que la pieza deberá realizarse en el Adobe Animate, pero en caso tal de no contar con el programa se podrá entregar en Synfig Studio, Open Toonz u otra herramienta de animación.

Ambiente requerido: Aula convencional que cuenta con 35 sillas, conexión a internet y medio de proyección.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tareas de integración, discusiones en clase.

Materiales de formación: Manuales, guías de estudio, videos, libros y medios visuales.

Material de apoyo: Estudios de caso, investigaciones, explicaciones adicionales, apoyar la comprensión práctiva y medio de preparación de la actividad.

Duración de la actividad: 61 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Ejecución	Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.	Realizar piezas animadas para medios digitales de la empresa	1. Video pelota rebotando. 2. Video de esqueleto en movimiento. 3. Bocetos de personaje o mascota proyecto productivo. 4. Animación de personaje o mascota del proyecto productivo.	Construye la animación según los conceptos de composición audiovisual.	Presentación de animaciones

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS ADOBE ANIMATE

I. Términos de la Interfaz y Entorno

Término	Definición
Escenario (Stage)	El área de trabajo rectangular principal donde se dibuja el contenido y tiene lugar la animación. Es el área visible para el usuario final.

Línea de Tiempo (Timeline)	El panel de control central para organizar y gestionar los fotogramas, las capas y las secuencias de tiempo de la animación.
Capa (Layer)	Un nivel de la Línea de Tiempo. Se usan para organizar y separar los elementos gráficos de la animación, permitiendo que un objeto no afecte a otros. (Regla: Un objeto en movimiento va en su propia capa).
Biblioteca (Library)	Un panel donde se almacenan y organizan todos los activos reutilizables del proyecto, como Símbolos, imágenes, sonidos y videos. (Contiene los "objetos maestros").
Panel de Propiedades (Properties Panel)	Muestra y permite editar los atributos del documento (FPS, tamaño) o del elemento seleccionado (color, posición, suavizado de animación).
FPS (Frames Per Second)	**Fotogramas por Segundo.** Define la velocidad a la que se reproducirá la animación. Un estándar común es 24 o 30 FPS.
Símbolo (Symbol)	Un elemento gráfico (Clip de Película, Botón o Gráfico) almacenado en la Biblioteca. Es el requisito indispensable para aplicar las Interpolaciones Clásicas y de Movimiento.
Instancia (Instance)	Una copia de un Símbolo que se coloca en el Escenario. Si se edita el Símbolo maestro en la Biblioteca, todas sus instancias cambian.

II. Términos de Animación y Movimiento

Término	**Definición**

Fotograma (Frame)	Una unidad de tiempo individual en la Línea de Tiempo. En una animación a 24 FPS, 24 fotogramas equivalen a 1 segundo.
Fotograma Clave (Keyframe)	Un fotograma importante que indica un cambio significativo en el contenido o las propiedades de la animación (movimiento, forma, color). Se marca con un **punto negro** en la Línea de Tiempo.
Fotograma Clave Vacío	Un Fotograma Clave que no contiene contenido en la capa. Se inserta con F7 y es indispensable para la animación fotograma a fotograma o el inicio de un *Shape Tween*.
Fotograma Fijo (Static Frame)	Un fotograma que simplemente mantiene el contenido del Fotograma Clave anterior hasta que se encuentra el siguiente Fotograma Clave o Vacío.
Interpolación (Tween)	Cálculo automático que realiza Animate para crear los fotogramas intermedios (in-betweening) entre dos Fotogramas Clave.
Interpolación Clásica (Classic Tween)	Técnica de animación que requiere un **Símbolo** para animar propiedades como posición, rotación o escala, usando un flujo de trabajo heredado.
Interpolación de Movimiento (Motion Tween)	Técnica de animación moderna que requiere un **Símbolo** y permite crear rutas de movimiento curvas y complejas (*Motion Path*) de forma muy flexible.
Interpolación de Forma (Shape Tween)	Técnica de animación que **solo funciona con formas puras** (no Símbolos) y permite transformar progresivamente una forma en otra (ej. un cuadrado en un círculo).

Papel Cebolla (Onion Skinning)	Herramienta que muestra los fotogramas adyacentes al fotograma actual como imágenes semi-transparentes, ayudando al animador a controlar el espaciado y la fluidez del movimiento.
Suavizado (Ease)	Función que se aplica a las Interpolaciones para controlar la aceleración o desaceleración de la animación. Ease In (lento al inicio) y Ease Out (lento al final).

III. Herramientas y Modificación

Término	**Definición**
Herramienta Selección	El puntero principal (V). Permite seleccionar objetos y, de manera única, **curvar líneas** o **bordes de formas** cuando el objeto no es un Símbolo.
Herramienta Transformación Libre	El puntero para redimensionar, rotar e inclinar objetos (Q).
Línea de Guía de Movimiento	Una ruta curva que se puede dibujar manualmente en el escenario cuando se aplica una **Interpolación de Movimiento** para definir con precisión la trayectoria del objeto.
Punto de Registro	El punto central de un Símbolo. Es el eje alrededor del cual el objeto rota y se escala.

Función	Descripción	Atajo (Windows)	Atajo (macOS)
I. Línea de Tiempo y Animación			
Fotograma Clave	Inserta un Fotograma Clave (Keyframe).	F6	F6
Fotograma Clave Vacío	Inserta un Fotograma Clave Vacío.	F7	F7
Fotograma (Normal)	Inserta un Fotograma Estático.	F5	F5
Eliminar Fotograma	Elimina todos los Fotogramas Clave seleccionados.	Shift + F5	Shift + F5
Convertir a Símbolo	Convierte la selección en un Símbolo.	F8	F8
Prueba/Previsualización	Publica y prueba la película en el navegador/Flash Player.	Ctrl + Enter	Cmd + Enter
Reproducir/Detener	Reproduce la animación en la Línea de Tiempo.	Enter	Return
Papel Cebolla	Activa/desactiva la visualización de Papel Cebolla.	Alt + Shift + O	Option + Shift + O
II. Herramientas y Dibujo			

Selección	Herramienta de Selección principal.	V	V
Transformación Libre	Escala, rota e inclina objetos.	Q	Q
Línea	Herramienta para dibujar líneas rectas.	N	N
Rectángulo	Herramienta para dibujar cuadrados y rectángulos.	R	R
Óvalo	Herramienta para dibujar círculos y óvalos.	O	O
Bote de Pintura	Rellena áreas de color.	K	K
Cuentagotas	Muestra el valor de color exacto del píxel.	I	I
Mano	Permite mover el Escenario (útil al hacer zoom).	H	H
Zoom	Acerca o aleja la vista del Escenario.	Z	Z
III. Gestión y Organización			
Cortar	Corta la selección.	Ctrl + X	Cmd + X
Pegar	Pega el contenido cortado.	Ctrl + V	Cmd + V

Pegar en el Centro	Pega el contenido exactamente en el centro del Escenario.	Ctrl + Alt + V	Cmd + Alt + V
Pegar en el Mismo Lugar	Pega el contenido exactamente donde fue cortado.	Ctrl + Shift + V	Cmd + Shift + V
Agrupar	Agrupa múltiples formas y líneas (diferente a Símbolo).	Ctrl + G	Cmd + G
Ajustar al Escenario	Hace un zoom para que todo el Escenario quepa en la ventana.	Ctrl + 2	Cmd + 2

6. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

- Glosario visual Adobe Animate https://helpx.adobe.com/co/animate/using/visual-glossary.html
- Elementos de Adobe Animate helpx.adobe.com/es/animate/using/elements.html?x-product=Helpx%2F1.0.0&x-product-location=Search%3AForums%3Alink%2F3.7.6
- Tutorial Adobe Animate

  https://www.youtube.com/watch?v=i6LCLUZS6VU&t=5166s
- Tutorial pelota rebotando

  https://www.youtube.com/watch?v=tT56Ramp4qw&t=5s
- Tutorial movimiento de esqueleto

  https://www.youtube.com/watch?v=84QWrO2rpjQ&t=18s

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha

Autor (es)	● **GUILLERMO GONZALEZ TARAZONA Y ANYELA MARCELA MORENO PÁEZ**	**INSTRUCTORES**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA CGMLTI - SENA**	**11/12/2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	ANGIE PAOLA GALINDO CALAO	INSTRUCTOR	ARTICULACIÓN	07 febrero de 2025	Actualizar la gramática y ortografía de la guía