>	GUIA DE APRENDIZAJE	001	Centro de Comercio y Servicios Regional Cauca	SENA

Programa de Formación: **ANIMACIÓN 3D**	Código**: 524109** Versión: **101**
Nombre del Proyecto: **DISEÑO Y DESARROLLO DE PROYECTOS INFOARQUITECTÓNICOS EN 3D PARA EL SECTOR DE LA CONSTRUCCIÓN**	Código**: 1830068**
Fase04: **POSTPRODUCCIÓN**	
Actividad (es) del Proyecto: **REFINAMIENTO DEL PRODUCTO 3D PARA SU EXPOSICIÓN Y EVALUACIÓN**	
Resultados de Aprendizaje: 436576 - AJUSTAR LA IMAGEN DE ACUERDO CON LA APARIENCIA FINAL DESEADA DEL PROYECTO	**Competencia:** 220501039 - REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.
Duración Guía (en horas):	**150**

> PRESENTACIÓN

En la ejecución de un proyecto, debemos tener en cuenta que existen una serie de actividades a realizar que requieren de una cohesión para conformar un producto final, no solo se trata de la técnica, sino también de una estrategia de integración de insumos obtenidos.

El objetivo de esta actividad final, es poner nuestros conocimientos en pro de realizar un producto que evidencie nuestros conocimientos tanto técnicos como de producción que nos permita ejecutar un proyecto propuesto y entregar un producto acorde con las necesidades de un cliente. EL desempeño de esta última actividad nos permitirá conciliar y evidenciar nuestras falencias en la etapa de concreción que requieren todos los proyectos de este tipo.

COMENCEMOS >>>>>>>

!	ACTIVIDADES	01		REFLEXIÓN INICIAL

En una sesión inicial de trabajo se conforman equipos y se plantea una idea a ejecutar, la cual analizamos desglosándola para entender sus necesidades, sentido y objetivos, tanto como medir si los alcances y proyección del proyecto planteado son posibles, reflexione acerca de cómo mide y plantea un proyecto de esta índole ¿es honesto respecto a tiempos y proyección? ¿Considera que el grupo con el que usted va a trabajar tiene la información clara de lo que se va a hacer? ¿la idea que usted plantea considera que es realizable con los plazos que tiene?

Evidencias	Conoc	Desem	Produc	Ambiente	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	NA	Devolutivos
					NA	Consumibles

!	ACTIVIDADES	02		CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS

Después de la reflexión viene el planteamiento, es decir ya que tenemos una mayor claridad de las circunstancias reales que permean el proyecto requerimos definirlo proyectándolo de forma inicial para una tener un mayor entendimiento de lo que el proyecto requiere o puede llegar a requerir para esto necesitamos adentrarnos en una etapa de preproducción, por lo tanto

-Realizaremos formatos necesarios para que tanto el asesor como los miembros del grupo entiendan de forma clara las necesidades del proyecto

-Planteamiento inicial de la idea

-Storyboard

-Animatic (si el proyecto lo requiere)

-Realización de desglose de elementos necesarios a crear (insumos)

-Identificación del software necesario para la creación de los insumos.

Evidencias	Conoc	Desem	Produc	Ambiente	MULTIMEDIA	
				Materiales	Computadora	Devolutivos
					NA	Consumibles

!	ACTIVIDADES	03	CONCEPTUALIZACIÓN Y TEORIZACIÓN

Teniendo ya una proyección clara de lo que deseamos realizar, el siguiente paso es crear los insumos, recursos y demás elementos que requieran el proyecto:

-Insumos 3d basados en el desglose

-Insumos de imagen (procesamiento de imágenes)

-Insumos de video (si los requiere)

Evidencias	Conoc	Desem	Produc	Ambiente	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	Computadora	Devolutivos
					NA	Consumibles

!	ACTIVIDADES	04	TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO

Al tener ya los insumos necesarios para la consecución del proyecto, pasamos al proceso de integración y refinamiento para la presentación del proyecto planteado, esto lo define por supuesto la proyección inicial del producto y permite visualizar los elementos como un arte final para presentación al cliente.

En esta fase haremos entrega del producto final planteado para evaluación.

Evidencias	Conoc	Desem	Produc	Ambiente	MULTIMEDIA Y 3D	
				Materiales	Computadora	Devolutivos
					NA	Consumibles

! ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias	02	Criterios	Técnicas e Instrumentos
Con Des Pro	Storyboard Desglose de insumos del proyecto	Las ideas y proyecciones de las ideas deben ser realizables dentro del plazo planteado para su entrega. Los formatos entregados de estos insumos iniciales deben ser legibles y comprensibles	Observación, revisión evidencias

Evidencias	03	Criterios	Técnicas e Instrumentos
Con Des Pro	-Insumos 3d basados en el desglose -Insumos de imagen (procesamiento de imágenes) -Insumos de video (si los requiere)	Los insumos deben tener la capacidad de ser integrados de forma eficiente en un proyecto maestro Evidencias contrastadas con los documentos de proyección inicial	Observación, revisión evidencias

Evidencias	04	Criterios	Técnicas e Instrumentos
Con Des Pro	Muestra de producto final	Ser coherente con las propuestas de la proyección inicial, si no el porqué de su redirección	Observación, revisión evidencias

>	GLOSARIO	LOS TÉRMINOS QUE NO ENTENDISTE
		>>>>>>>>>>>>>

>	REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	PARA UNA INFORMACIÓN MAS COMPLETA
Oset, J. I. (2013). *Planificación y procesos de producción para un cortometraje de animación 3D.*		
		>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

O	AUTORES	
Nombre	**Cargo**	**Dependencia**
Alvaro Antonio Correal Cortes	Instructor	Industrias Creativas Centro de Comercio y Servicios
		2 de noviembre 2020