

HALLAZGOS CF3 PROGRAMA TECNICO PROFESIONAL EN DESARROLLO DE IMAGENES PARA LA INTERACCION_DIGITAL_524707

Revisado por: Diego Villanueva

Fecha de revisión: 07/05/2026

Reporte de hallazgos: 08/05/2026

Revisión de ajustes: XX/05/2026

Aprobado: XX/05/2026

1. Observaciones generales

Se debe validar si hay que agregar el documento “524707_CF03_DU.pdf” en la ruta señalada.

11. DESARROLLO_IMAGENES_INTERACCION_DIGITAL_524707 > CF003 > CF3_524707_DESARROLLO_IMAGENES_INTERACCION_DIGITAL-master > fuentes				
Ordenar Ver				
Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño	
524707_CF03	22/03/2026 9:03 p. m.	Adobe XD	86.998 KB	
524707_CF03_AD	22/03/2026 9:03 p. m.	Documento de Mi...	3.838 KB	
524707_CF03_DI	22/03/2026 9:03 p. m.	Documento de Mi...	25.731 KB	
524707_CF03_DU	22/03/2026 9:03 p. m.	Documento de Mi...	22.533 KB	

Componente formativo 2

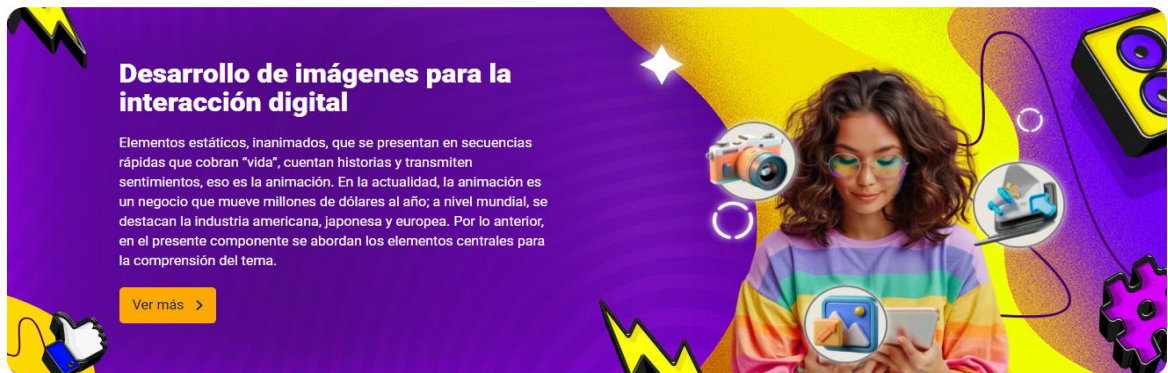
1.1. Observaciones

1.1.1. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe corregir el título del CF en el CFA, ya que difiere del título en el HTML

Ruta: Inicio

PDF: Pag 1



1.1.2. **Recurso: CF3 - PDF**

Hallazgo: se debe poner el título del video centrado y falta enlace de reproducción de video

PDF: Pag 3

Video 1. Fundamentos de la animación: introducción



1.1.3. **Recurso: CF3 - PDF**

Hallazgo: se debe cambiar la palabra “síntesis” por “transcripción”

PDF: Pag 3



Síntesis del video. Video 1. Fundamentos de la animación: introducción

¿Fundamentos de la animación, podemos entender el significado de la palabra animación partiendo de su raíz en latín, ánima, qué significa esencia o alma? De esta

1.1.4. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe aplicar estilo extranjerismo

PDF: Pag 4

1. Historia de la animación

La animación surge a partir de una idea que busca materializarse en una pieza audiovisual. El contenido, la forma, el tipo y la duración dependen del público al que se dirige. Su desarrollo implica varias etapas: creación del **storyboard**, diseño de personajes, elaboración del guion literario y técnico, hasta llegar a la producción final. Conocer su evolución histórica permite comprender los fundamentos técnicos, narrativos y tecnológicos que configuran la animación contemporánea. Por lo anterior, lo invitamos a profundizar y conocer la historia de la animación, que le brinda elementos determinantes, para comprender lo que es hoy día la animación:

1.1.5. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe centrar título del video, eliminar las franjas horizontales negras en la miniatura del video, y se debe corregir el video asociado al link, ya que difiere del video original

PDF: Pag 5

Video 2. Breve historia de la animación →



[Enlace de reproducción del video](#)



1.1.6. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe cambiar la palabra “síntesis” por “transcripción”

PDF: Pag 6



Síntesis del video. Video 2. Breve historia de la animación
<p>Breve historia de la animación. Se puede decir que la animación es la Facultad de darle vida a algo que no la tiene, a partir de una imagen estática a la cual se le añade otra, luego otra otra y otra más. Cada 1,1 pequeña variación de movimiento al presentarlas a cierta velocidad se mueven, en realidad no se mueven.</p>

1.1.7. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se deben corregir los textos señalados, ya que difiere el uno del otro

Ruta: 1.2 Consolidación cinematográfica y evolución tecnológica de la animación

PDF: Pag 10

1.2. Consolidación cinematográfica y evolución tecnológica de la animación

En conclusión, la elección del programa de edición dependerá del nivel de complejidad del proyecto, el sistema operativo disponible y la experiencia del usuario. Mientras algunas herramientas están orientadas a producciones profesionales de alto nivel, otras ofrecen entornos más intuitivos que facilitan el aprendizaje y la producción de contenidos educativos o institucionales.

1.2. Consolidación cinematográfica y evolución tecnológica de la animación

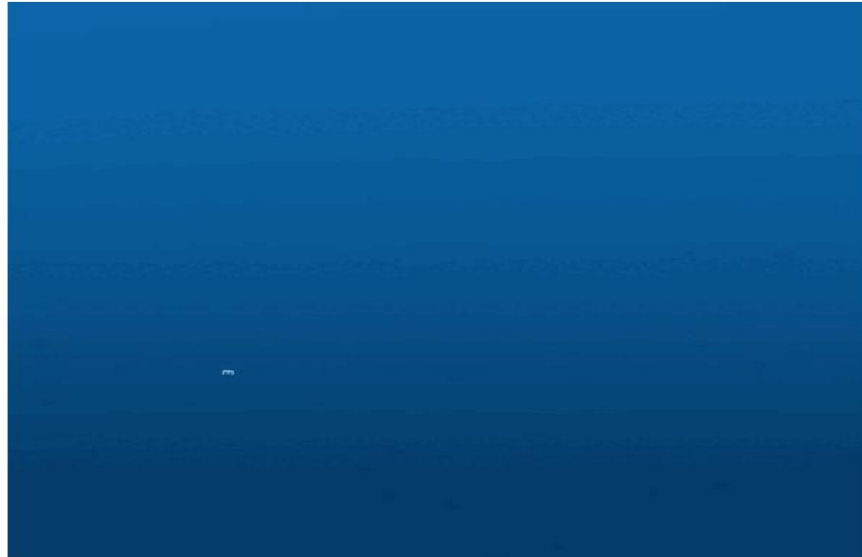
Con la incorporación del registro en celuloide y el desarrollo del lenguaje cinematográfico, la animación dejó de ser un experimento óptico para convertirse en un medio narrativo con identidad propia. Durante el siglo XX y XXI, los avances técnicos transformaron tanto su dimensión artística como industrial. A continuación, se presentan los principales hitos organizados cronológicamente.

1.1.8. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe poner texto alternativo a la imagen

PDF: Pag 17

Figura 1. Estirar y encoger



1.1.9. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe corregir titulo del menú desplegable, ya que difiere al del titulo del documento HTML y del CFA

Ruta: Inicio



1.1.10. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se deben corregir los párrafos ya que difieren en las 2 versiones del documento

Ruta: 4.1 Aplicaciones mas recientes de la animación

PDF: Pag 36

- **Texto en movimiento.** Recurso sencillo y eficaz para captar la atención en entornos digitales. El movimiento tipográfico aporta énfasis, jerarquía y dinamismo en presentaciones, redes sociales y plataformas web.

La diversidad de técnicas demuestra que la animación no es un procedimiento único, sino un campo interdisciplinar en constante transformación. Cada técnica responde a contextos tecnológicos, estéticos y narrativos específicos, ampliando las posibilidades creativas del lenguaje audiovisual.

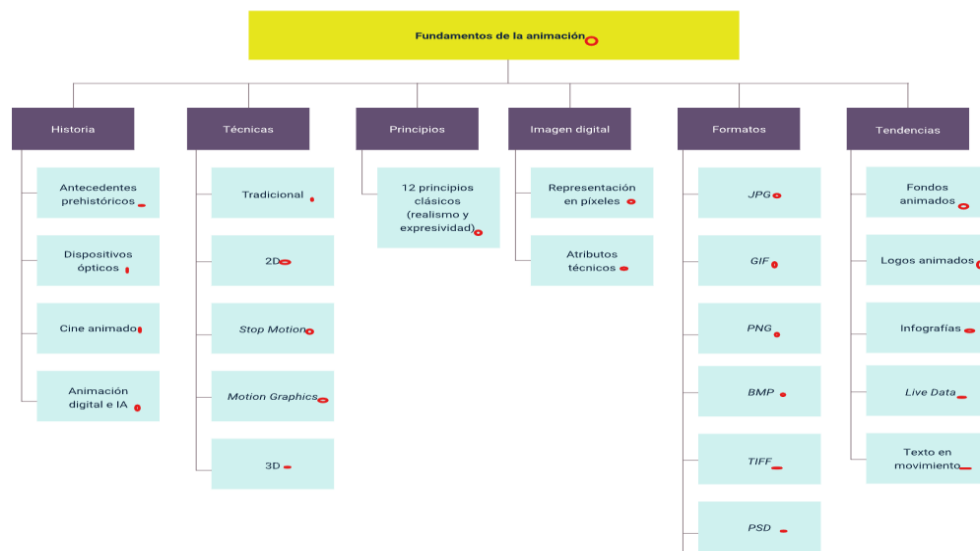


1.1.11. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe poner punto al final de cada palabra

Ruta: Síntesis

PDF: Pag 37



1.1.12. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe eliminar las viñetas en las referencias bibliográficas y el texto no debe ir justificado

PDF: Pag 40

Referencias bibliográficas


- Adobe. (s. f.). Adobe After Effects. <https://adobe.ly/3tNC45I>
- Autodesk. (s. f.). Autodesk Latinoamérica. <https://latinoamerica.autodesk.com/>
- Cortés, J. (2020, 14 de octubre). ¿Qué es la animación? Tipos y técnicas. Notodoanimacion. <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>
- Díaz Aguilar, A. M. (2014). Lenguajes audiovisual y escrito: Una propuesta educativa para su manejo integral. En UNID (Ed.), Experiencias que transforman: XV años conectando vidas (pp. 5–15). UNID.
- Fernández Díez, F., & Barco, C. (2009). Producción cinematográfica: Del proyecto al producto. Funiber.
- Information & Communication Technology. (s. f.). Animation Adobe Animate CC 2020 level 1 (English version): Animation. Google Books. <https://books.google.com.co/books?id=GFzdDwAAQBAJ>
- Kerlow, I. (2009). The art of 3D computer animation and effects (4th ed.). Wiley.
- Real Academia Española. (2020). Componer. En Diccionario de la lengua española.
- Sánchez Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Editorial UOC.
- Universidad Siglo 21. (2019). Interfaz de After Effects.

1.1.13. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe agregar la referencia señalada al CFA, ya que no aparece.

Ruta: Referencias bibliográficas

PDF: Pag 40



Referencias bibliográficas

Adobe. (s. f.). Adobe After Effects. <https://adobe.ly/3tNC45I>

Adobe. (s. f.). Guía del usuario de After Effects. <https://adobe.ly/2Qscitkm>

Autodesk. (s. f.). Autodesk Latinoamérica. <https://latinoamerica.autodesk.com/>

Cortés, J. (2020, 14 de octubre). ¿Qué es la animación? Tipos y técnicas. Notodoanimacion. <https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>

Díaz Aguilar, A. M. (2014). Lenguajes audiovisual y escrito: Una propuesta educativa para su manejo integral. En UNID (Ed.), Experiencias que transforman: XV años conectando vidas (pp. 5–15). UNID.



Referencias bibliográficas

- Adobe. (s. f.). Adobe After Effects.
<https://adobe.ly/3tNC45I>
- Autodesk. (s. f.). Autodesk Latinoamérica.
<https://latinoamerica.autodesk.com/>
- Cortés, J. (2020, 14 de octubre). ¿Qué es la animación? Tipos y técnicas. Notodoanimacion.
<https://www.notodoanimacion.es/que-es-la-animacion-tipos-y-tecnicas/>
- Díaz Aguilar, A. M. (2014). Lenguajes audiovisual y escrito: Una propuesta educativa para su manejo integral. En UNID (Ed.), Experiencias que transforman: XV años conectando vidas (pp. 5–15). UNID.
- Fernández Díez, F., & Barco, C. (2009). Producción cinematográfica: Del proyecto al producto. Funiber.

1.1.14. Recurso: CF3 - PDF

Hallazgo: se debe eliminar nombre repetido, y quitar a Carlos Eduardo, ya que no aparece en la versión HTML

Ruta: Créditos, Pag 42

Juan José Calderon Gutiérrez	Diseñador de contenidos digitales	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Cielo Damaris Angulo Rodríguez	Desarrollador full stack	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Alejandro Delgado Acosta	Intérprete lenguaje de señas	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Cristhian Giovanni Gordillo Segura	Intérprete Lenguaje de señas	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Juan Pablo Rojas Polania	Animador y productor audiovisual	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Carlos Eduardo Garavito Parada	Animador y productor audiovisual	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Juan Pablo Rojas Polania	Animador y productor multimedia	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila
Maria Carolina Tamayo Lopez	Locución	Centro Agroempresarial y Desarrollo Pecuario - Regional Huila