PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.**
- Código del Programa de Formación: **524704**
- Nombre del Proyecto Formativo: **CREACIÓN DE PIEZAS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA DIGITAL EN EL CONTEXTO CULTURAL, EDUCATIVO Y PRODUCTIVO DE BOYACA COD. 3472083**
- Fase del Proyecto: **PRODUCCIÓN**
- Actividad de Proyecto Formativo: **ELABORAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y/O AUDIOVISUALES DE LA ESTRATEGIA DIGITAL**
- Competencia: **220501102: INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIA DE ACUEERDO CON LAS TECNICAS Y HERRAMIENTAS DE PRODUCCION DIGITAL.**
- Resultados de Aprendizaje: **REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.**
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): **116**

2. PRESENTACIÓN

La Integración de Contenidos Digitales se consolida como una competencia fundamental en el contexto de la Cuarta Revolución Industrial y la Economía Naranja. Este campo disciplinar trasciende la simple producción de piezas aisladas para centrarse en la articulación estratégica de texto, imagen, audio, video y animación bajo una narrativa coherente. Su propósito es responder a la creciente demanda global de experiencias de usuario significativas, permitiendo que las organizaciones comuniquen sus mensajes de manera efectiva a través de múltiples plataformas y dispositivos, optimizando así el impacto en sus audiencias objetivo.

En el desarrollo de este programa de formación, la metodología privilegia el aprendizaje práctico y la resolución de problemas reales. Los Aprendices asumen un rol activo y autónomo, enfrentándose al reto de transformar conceptos abstractos en productos tangibles mediante el uso de software especializado y técnicas de diseño avanzadas. Por su parte, los Instructores

desempeñan una función esencial como facilitadores técnicos y mentores creativos, guiando el proceso para asegurar que cada pieza gráfica, audiovisual o interactiva cumpla con los estándares de calidad y las normativas vigentes del sector productivo.

Finalmente, el dominio de esta integración dota al talento humano de una versatilidad indispensable para el mercado laboral actual. Al finalizar el proceso, se entrega a la sociedad un perfil profesional capaz de gestionar proyectos transmedia completos, desde la fase de guion y storyboard hasta la publicación final. Esto garantiza que el sector productivo cuente con personal cualificado para innovar en la creación de interfaces, aplicaciones y contenidos multimedia, impulsando así la competitividad tecnológica y cultural tanto a nivel regional como nacional.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de las Actividades:**
- **Cognitiva:**
- **Identifica los diferentes formatos de audio y video de acuerdo al software utilizado.**
- **Apropiar la función de las herramientas de edición web a través de software de aplicación. (Dreamweaver).**
- **Procedimental:**
- **Realiza el mapa de navegación y/o storyboard de la estrategia digital.**
- **Utiliza el software específico para componer las piezas audiovisuales.**
- **Actitudinal:**
- **Aporta criterios de usabilidad, estética, ergonomía y respeto por derechos de autor ilustrado en los productos multimediales.**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad: Conseguir tus sueños es una tarea titánica; no está ausente de impedimentos que pueden empujarte hacia la desmotivación. ¿Cómo puedes evitarlo? Cuando los resultados son a largo plazo, es habitual perder la ilusión al no ver avances tangibles. De ahí la importancia de establecer objetivos a corto plazo, pequeños hitos que te animen a continuar con tu proyecto personal y profesional.

- Se propone realizar una presentación personal, en donde tanto los aprendices como el instructor intercambien sus experiencias y expectativas con el técnico, donde se exprese cuáles son sus

emprendimientos, productos y perfil ocupacional, sin dejar por fuera los aspectos que le gustaría aprender y cuáles son sus sueños y si existe algo que le impidiera alcanzarlos.

- Describir brevemente un producto audio visual con el que el aprendiz se sienta identificado, puede ser un video musical, una animación, un fragmento de una película o producción fílmica o un dibujo/pintura ya que en todas estas producciones podemos apreciar planos y secuencias o ritmo y composición de la imagen.

Se propone observar el siguiente video:



En la dirección: **https://www.youtube.com/watch?v=Yg0BMSPkWp4**

Análisis del Video

- Preguntar sobre el ritmo de la animación
- Sobre los principios básicos de la animación
- Preguntar sobre composición
- Preguntar sobre el color
- Preguntar sobre el sonido

Socialización del Análisis:

Los aprendices comparten sus experiencias con los medios digitales con el grupo. El instructor guía la discusión, destacando puntos clave y aportando cuando el momento lo amerite con referentes visuales además podemos visitar algunos de los referentes que se hablaron con anterioridad en donde los estudiantes charlaban sobre sus gustos sobre producciones audiovisuales.

Ambiente requerido: Ambiente dotado de proyector o pantalla grande que permita reproducir contenido multimedia

Estrategias o técnicas didácticas activas: Observación y análisis crítico, pensamiento inferencial, discusión y socialización en grupo. comparación y contraste.

Materiales de formación: tablero y marcadores.

Material de apoyo: Video **https://www.youtube.com/watch?v=Yg0BMSPkWp4**

Duración de la actividad: 5 horas.

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

Descripción de la actividad:

3.2.1 Lenguaje audiovisual: Planos, ángulos, tensión.

En la actualidad, el consumo de video es una actividad cotidiana, desde producciones cinematográficas hasta clips en redes sociales. Sin embargo, rara vez se analiza cómo se construyen esas imágenes. Una película o un video no narra una historia solo con el diálogo de los actores, sino a través de dónde se coloca la cámara.

En esta sesión se explorará el poder psicológico de la imagen. Se descubrirá cómo un simple cambio de altura puede hacer que un personaje parezca un héroe invencible o una víctima indefensa, y cómo la distancia (el plano) decide qué información se entrega al espectador y cuál se oculta. El objetivo es dejar de ser espectadores pasivos para convertirse en creadores que entienden las reglas del juego visual.

Se debe analizar la materia audiovisual que comparte el instructor como referencia para el estudio de composiciones dentro de la fotografía y el video, dentro de este material vamos a analizar escenas de una o dos películas con contenido de acción, drama, y terror.

Vamos a analizar los dos siguientes videos para comprender mejor el lenguaje técnico que usaremos en nuestros futuros trabajos, pero sobre todo para entender como estas herramientas nos ayudan a contar una historia, a transmitir emociones, a comunicar.



Link Video: https://www.youtube.com/watch?v=WsCETCsKkGE&t=208s

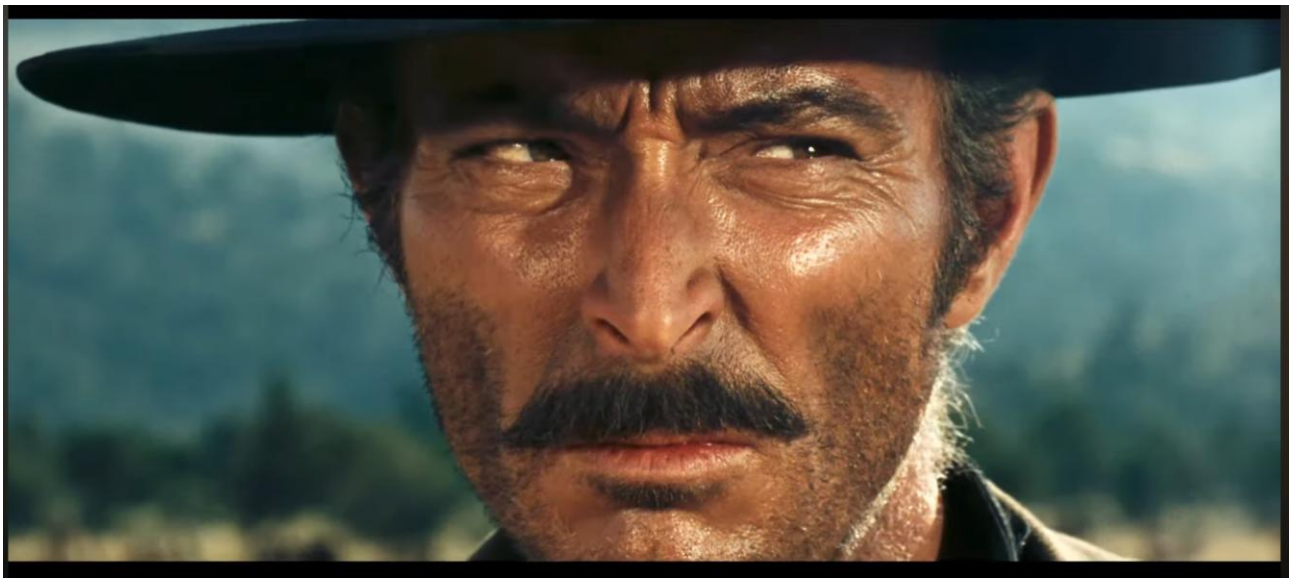
Comprender el funcionamiento del encuadre en las producciones visuales permite fortalecer el lenguaje técnico y mejora la capacidad de análisis sobre los contenidos que se comparten con los Aprendices de manera progresiva. Es fundamental asimilar que muchas de estas secuencias poseen una carga narrativa tan sólida que pueden interpretarse con o sin sonido, o incluso prescindiendo del color.

Cada elemento visual o sonoro añade una capa extra de información para el espectador. Además, se trata de estructuras narrativas que han impactado históricamente y que continúan influyendo de manera significativa en la creación del material audiovisual contemporáneo.

Subactividad 1

El análisis de material audiovisual, como ejercicio para comprender la composición visual, es fundamental en el proceso educativo. Los Aprendices, en su proyección como futuros integradores de

contenidos digitales, deben estar en capacidad de observar y decodificar una secuencia audiovisual a partir de sus elementos básicos: planos, ángulos y movimientos de cámara. Por tal motivo, se propone la revisión analítica de una de las secuencias más estudiadas en la historia del cine: la escena final de la película El bueno, el malo y el feo (1966), del director Sergio Leone.



Link del video: https://www.youtube.com/watch?v=XIC-AXCpFFQ

Para abordar la temática de planos, ángulos y movimientos de cámara durante una jornada de formación, se propone la siguiente actividad:

Tensión y Composición: De la Pantalla a la Práctica.

En esta etapa, se busca verificar que los Aprendices hayan comprendido cómo se transmite la tensión en pantalla a través de las imágenes, las miradas, el color y la música, haciendo especial énfasis en los planos de encuadre. Una vez resueltas las dudas iniciales, se dará paso al reto creativo.

El ejercicio consiste en crear una secuencia de video de un minuto que logre transmitir suspenso o conflicto. La situación debe involucrar a tres personas (por ejemplo: la disputa por el último trozo de una pizza). Se requiere que los equipos planeen sus propios encuadres y realicen las capturas utilizando dispositivos móviles o las cámaras disponibles, aplicando conceptos clave como:

- La regla de tercios.
- Primeros planos y planos generales.

- Ángulos de cámara vistos en clase.

Es importante resaltar que la temática para generar tensión es completamente libre. No es obligatorio enfocarse en alimentos; se incentiva la creatividad para proponer situaciones de duelo o conflicto ingeniosas que sorprendan al grupo.

Las últimas horas de la sesión se dedicarán a la edición rápida de los clips para su posterior proyección en el aula. Se recomienda el uso de aplicaciones móviles como CapCut, InShot o VN Editor. En caso de ser necesario, el Instructor podrá brindar una breve explicación sobre cómo realizar cortes y añadir pistas musicales en estas herramientas.

Al tratarse de un primer ejercicio, el objetivo es experimentar y aprender; los resultados se irán puliendo de forma progresiva en futuras actividades. Para finalizar, se llevará a cabo una sesión de retroalimentación grupal que permitirá evaluar la efectividad de la composición y la correcta aplicación del lenguaje audiovisual en cada propuesta, por supuesto al final de la clase expondremos y compartiremos los resultados creados por los grupos.

Ambiente requerido: Ambiente de formación e instalaciones de la institución.

Estrategias o técnicas didácticas activas: práctica de campo.

Materiales de formación: Celulares.

Material de apoyo: 01- LOS PLANOS EN EL CINE. PDF / INFOGRAFÍA SUBACTIVIDAD 1.png

Duración de la actividad: 8 horas.

Descripción de la actividad:

3.2.2 Psicología del Ángulo y la Perspectiva

Se llevará a cabo un ejercicio de retrato narrativo en el cual los Aprendices deben fotografiar a un compañero utilizando ángulos extremos, tales como el cenital, picado, contrapicado y nadir. Posteriormente, se requiere la redacción de un breve análisis sobre cómo cambia la percepción de poder o vulnerabilidad del sujeto según el ángulo elegido.

Para el desarrollo de este ejercicio, es fundamental comprender primero la visualización de los planos, sus aplicaciones y la metodología para crearlos. Por ello, se iniciará con una explicación de las funciones básicas de la cámara. Dado que el dispositivo de acceso más inmediato es el teléfono celular, la actividad se desarrollará utilizando los equipos disponibles de cada integrante.

En la mayoría de los dispositivos de gama media y alta, se dispone de una función denominada "Pro" o "Manual" (el nombre puede variar según el modelo). Lo esencial es que esta opción permita manipular herramientas como el ISO, la temperatura de color, el diafragma y demás parámetros propios de una cámara réflex.

Para complementar la enseñanza sobre el uso de estas opciones en dispositivos móviles, es posible apoyarse en páginas web o recursos audiovisuales. A continuación, se presenta un video sugerido que sirve como apoyo para comprender o explicar mejor el funcionamiento de este modo manual.



Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=I6nkoL__C84

Subactividad 1

Para realizar una fotografía que explore y aproveche los diversos ángulos, así como las funciones del modo profesional de las cámaras, se propone el trabajo colaborativo. Esta dinámica resulta fundamental, ya que en las industrias creativas suelen converger diversos perfiles: fotógrafos, diseñadores, ilustradores, animadores, directores y guionistas. Cada integrante cumple un rol esencial, haciendo de la colaboración un pilar integral dentro de la formación en el SENA.

Se conformarán equipos de tres personas con el fin de narrar una situación particular a través de una serie de seis imágenes. El objetivo principal es utilizar planos contrapicados, picados o cenitales para construir la

narrativa visual. Es importante que los roles dentro del equipo se roten, de modo que no sea siempre el mismo Aprendiz quien actúe como modelo frente a la cámara; así, todos podrán experimentar las distintas funciones del proceso creativo.

En cada toma se busca incentivar la imaginación. Entre más cómicas, absurdas o interesantes sean las puestas en escena, mejor será el resultado final. Se debe tener presente que una fotografía especial es aquella que, por sí sola, logra narrar una historia completa.



Imagen: Película “Justice League” (2017) (Captura de pantalla)

Por ejemplo, en la imagen anterior se logra transmitir al espectador el poder y la autoridad de un personaje al visualizarlo desde una perspectiva baja en plano contrapicado. Esta técnica genera una sensación de inferioridad ante su presencia, otorgándole una carga de importancia o dominio dentro de la narrativa.

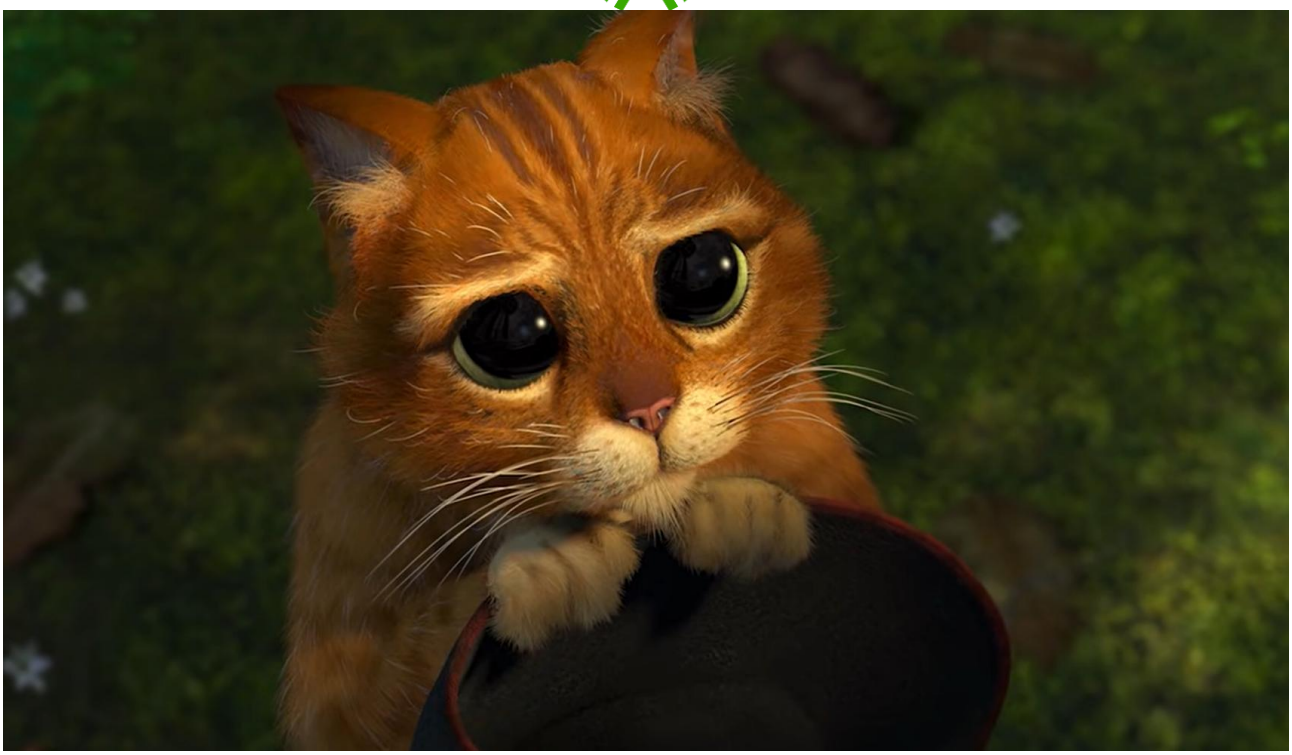


Imagen: Película “Sherk 2” (2004) (Captura de pantalla)

En esta imagen se puede apreciar al personaje en un plano picado, el cual busca realzar su inocencia y situarlo en una condición de vulnerabilidad. El objetivo de este encuadre es generar en el espectador un sentimiento de compasión o, en su defecto, una sensación de superioridad frente a lo que ocurre en pantalla.

Se destinará un tiempo pertinente para que los grupos encuentren sus locaciones o escenarios fotográficos dentro del entorno de aprendizaje. Durante este proceso, el Instructor realizará acompañamiento constante para supervisar, apoyar o aconsejar a los equipos en la construcción de sus imágenes. Los resultados finales se expondrán al cierre de la sesión; sin embargo, como en toda producción profesional, se requiere de un proceso de edición o retoque.

Para elevar la calidad de las capturas, se puede integrar un tutorial rápido sobre el uso de Adobe Lightroom para dispositivos móviles. Esta aplicación cuenta con una versión gratuita que ofrece herramientas potentes, siendo un complemento ideal para ajustar y mejorar los resultados de las fotografías antes de la socialización grupal.

Ambiente requerido: salón e instalaciones de la institución.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Practica de campo

Materiales de formación: Celulares

Material de apoyo: infografía modo pro cámara.png

Instrumentos de evaluación: entrega final de las fotografías tras la planeación, ejecución y exposición.

Duración de la actividad: 8 horas.

3.2.3 De principio a fin.

Descripción de la actividad:

En esta actividad, el Aprendiz debe diseñar y ejecutar una secuencia cinematográfica de tres minutos sin cortes, es decir, mediante un solo plano continuo. El ejercicio consiste en seguir a un personaje que transita por al menos tres ambientes diferentes de la institución; por ejemplo, desplazándose desde el aula hacia el pasillo y culminando el recorrido en una zona verde.

Durante el trayecto, el Aprendiz debe variar la escala de los planos a través del movimiento físico —acercándose para capturar un Primer Plano y alejándose para un Plano General— sin interrumpir la grabación en ningún momento. El Instructor validará que la transición entre los espacios sea fluida y que el enfoque se mantenga constante a pesar del desplazamiento. Es fundamental tener presente que se debe narrar una historia, la cual será propuesta libremente por los Aprendices. Se trata de un ejercicio sumamente divertido, pero que requiere de un alto nivel de concentración y coordinación para lograr un resultado exitoso.



Imagen: Película “El Secreto de tus ojos” (2009) (Captura de pantalla)

Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=0p9oxE3Zqpg

Existen numerosas secuencias icónicas en la historia del cine que destacan por su ejecución técnica. Dentro de esta amplia variedad de opciones, sobresalen los planos secuencia presentes en producciones como The Revenant, Birdman, 1917, Adolescence o El Resplandor, entre muchas otras. Estas películas ofrecen diversas perspectivas y formas de abordar este recurso para narrar una historia de manera inmersiva.

Siguiendo estos referentes, se debe planear, coordinar y ejecutar un plano secuencia. Para ello, el grupo se dividirá en dos equipos de trabajo, donde cada uno decidirá el relato que desea transmitir a través de este ejercicio. Como es habitual, se busca que el resultado sea lo más creativo posible.

Asimismo, se puede revisar el siguiente material de "detrás de cámaras" para identificar con mayor claridad el proceso técnico y logístico que conlleva la realización de un plano secuencia profesional.



Imagen: Serie “Kidding” (2008-2020) (Captura de pantalla)

Link Video: https://www.youtube.com/watch?v=hWrXcyLAgNk

Ambiente requerido: Espacios de circulación, escaleras y áreas comunes de la institución educativa que permitan un flujo de movimiento continuo.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en la coreografía técnica y "Ensayo y Error". Se fomenta el trabajo colaborativo.

Materiales de formación: Celulares

Material de apoyo: video detrás de cámaras el secreto de sus ojos

https://www.youtube.com/watch?v=OBeYm2aPKCw

Instrumentos de evaluación: secuencia final

Duración de la actividad: 16 horas.

3.2.4 leer para comprender.

Descripción de la actividad:

El Aprendiz realizará la lectura del documento técnico "Ebook gratuito - El arte de la composición - Runbenguo". Tras finalizar la lectura, cada integrante deberá seleccionar tres fotogramas de una película, videoclip o animación de su elección para preparar una exposición técnica.

En dicha presentación, se deben identificar y explicar los siguientes conceptos aplicados:

La sección áurea: Distribución proporcional de los elementos.

El equilibrio de pesos visuales: Balance entre los objetos en el encuadre.

El uso de líneas de fuga: Elementos que guían la mirada hacia el infinito o un punto de interés.

La jerarquía por contraste: Diferenciación de elementos mediante color, iluminación o tamaño.

El Instructor validará que el análisis guarde coherencia con los conceptos teóricos abordados en el texto guía. Es importante recordar que las tres imágenes seleccionadas deben ser expuestas y explicadas por cada Aprendiz, quien además deberá aclarar los motivos de su elección ante la infinitud de posibilidades existentes en el mundo audiovisual.

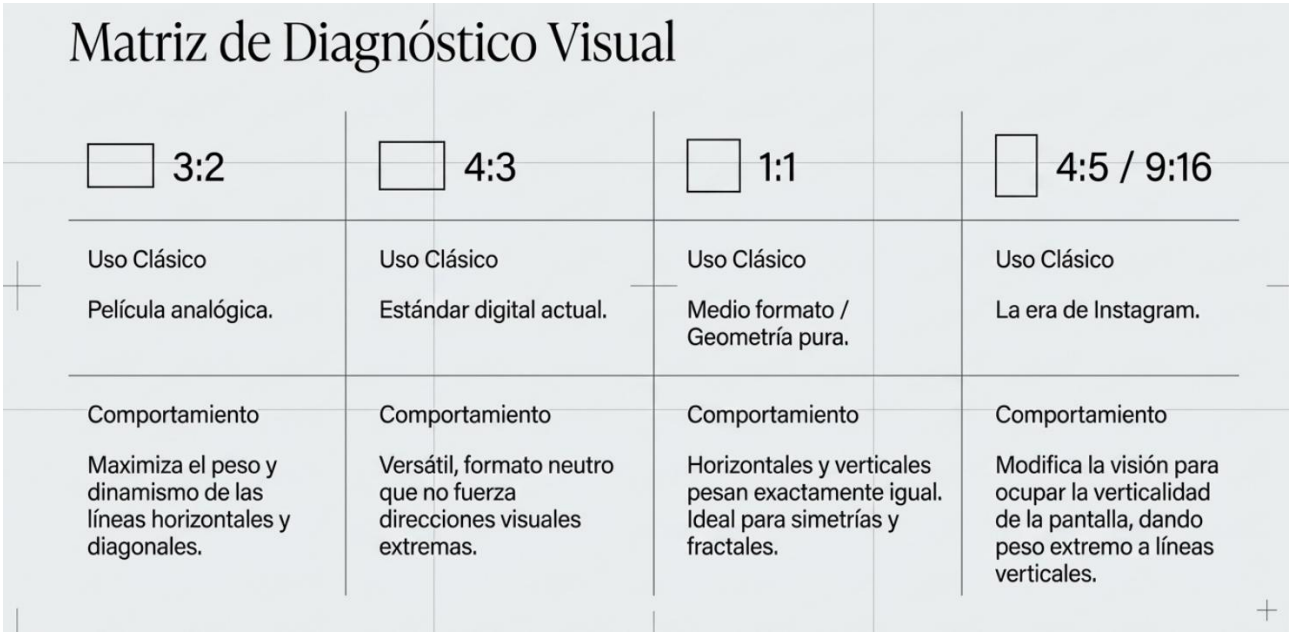


Imagen: Presentación el arte de la composición (Captura de pantalla)

Ambiente requerido: Ambiente de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Exposición.

Materiales de formación: Televisor.

Material de apoyo: E-book gratuito - El arte de la composición – Runbenguo. Pdf / presentación el arte de la composición.pdf

Duración de la actividad: 8 horas.

3.2.5 Software para crear.

Descripción de la actividad:

El aprendizaje de diversos programas de edición brinda las herramientas necesarias para crear, ajustar y mejorar contenido audiovisual. En el proceso de integración de contenidos digitales, existen múltiples campos para la experimentación; sin embargo, el enfoque principal se mantiene en la creación de audio, video e imagen. Por esta razón, la primera herramienta de trabajo es Adobe Photoshop, ideal para editar, manipular, colorear, reparar o ilustrar piezas visuales.

En toda producción, es fundamental trasladar las ideas al papel para luego avanzar hacia la edición. Se iniciará con la creación de un "Concept Art" de un escenario fantástico o futurista, integrando fotografía e ilustración digital mediante la técnica de Matte Painting.

Para este ejercicio, el Aprendiz debe realizar el recorte de al menos cinco elementos fotográficos e integrarlos en una composición coherente utilizando capas y máscaras. Asimismo, se requiere la aplicación de pinceles digitales para unificar la iluminación y la textura de la pieza.
El nivel del resultado final depende de factores como la experiencia previa del Aprendiz en dibujo y pintura. No obstante, en esta etapa del programa técnico ya se debe contar con una base sólida sobre color, perspectiva, composición y lenguaje de encuadres.

Si bien Adobe Photoshop es el estándar de la industria, existen alternativas de libre uso y bajos requisitos técnicos como Krita o Paint Tool SAI, las cuales pueden ser utilizadas si los equipos de la institución presentan limitaciones de potencia.

Antes de comenzar el proceso de ilustración o storyboard, se llevará a cabo una explicación sobre el funcionamiento básico del software. Para familiarizarse con el kit de herramientas, se pueden realizar ejercicios prácticos como la diagramación de tarjetas de presentación o carnets. Aunque estos productos se

desarrollan habitualmente en software de vectores como Adobe Ilustrador o CorelDRAW, el ejercicio resulta de gran utilidad para reconocer las funciones principales de Photoshop antes de pasar a la composición avanzada.

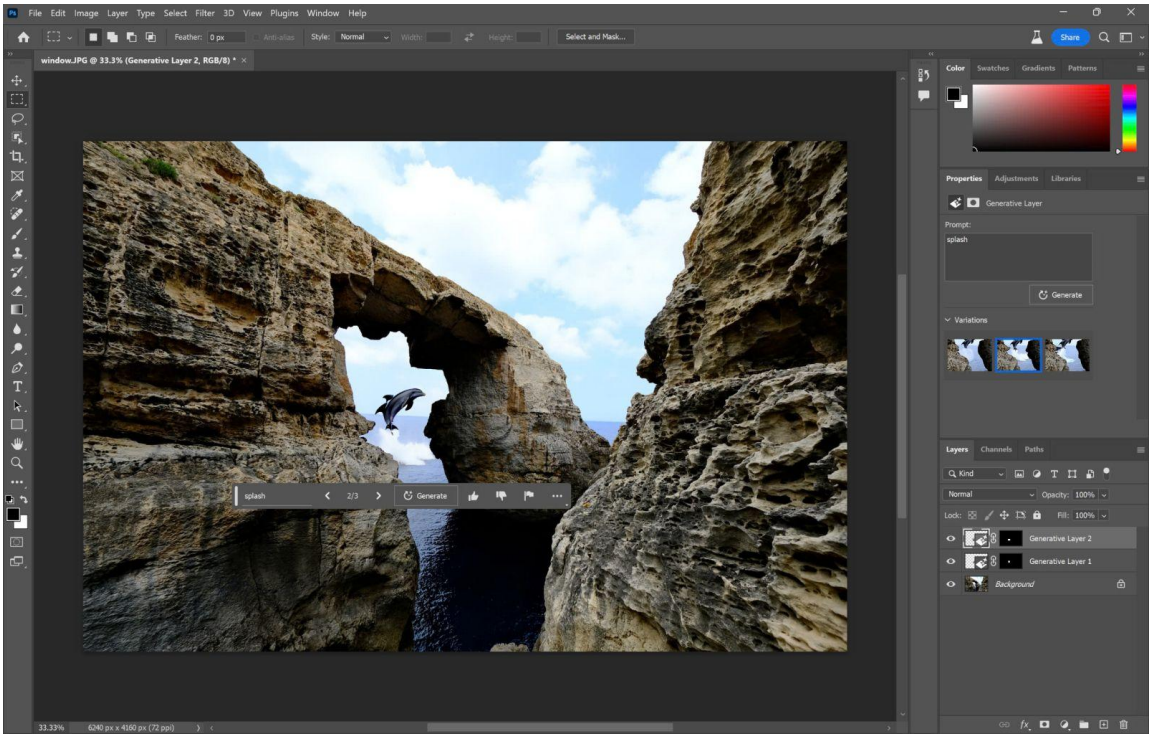


Imagen: Adobe Photoshop (Captura de pantalla)

Photoshop es un software es basto, en el deben comprender el uso de capas, modo de fusión por capas y los pinceles, con este kit podrían llegar a generar imágenes impresionantes, como muchos artistas de la ilustración en el concept art por ejemplo Laurenz Bauer o Yousaf Ejaz Khan.

Subejercicio 1

Para el desarrollo de la actividad de réplica, se solicita a los Aprendices traer una o dos tarjetas de presentación, sin importar su temática. Durante la sesión de formación, se procederá a intercambiarlas con el compañero más cercano para iniciar el proceso de análisis y reconstrucción.

Esta dinámica permite al Instructor explicar los conceptos de modos de color RGB y CMYK (los más utilizados en la industria), así como la resolución y el tamaño del lienzo adecuado para cada proyecto. Cada tarjeta representa un reto técnico distinto, donde se deben identificar y replicar elementos como:

Fuentes tipográficas.

Opacidad de capas.

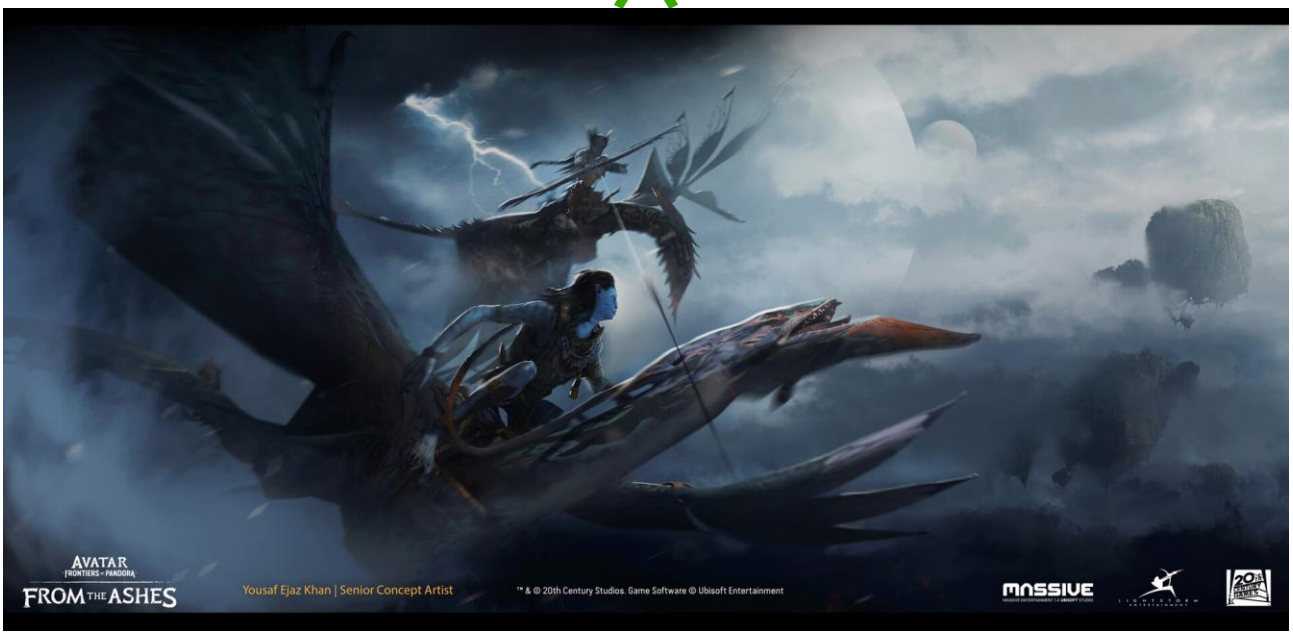
Elementos vectoriales.

A lo largo de **8 horas**, la clase abordará la creación y edición de estas piezas. De este modo, los Aprendices lograrán familiarizarse con herramientas fundamentales de Adobe Photoshop, tales como el degradado, el desenfoque (blur) y el muestreo de texturas.

Estos ejercicios sirven como base para introducir técnicas más avanzadas, como el Matte Painting o el recorte de fondos complejo. Finalmente, cada sesión concluirá con la explicación y aplicación de los formatos de exportación adecuados según el destino final de la imagen.



Link del perfil y portafolio: https://www.artstation.com/artwork/RyxvlD



Link al perfil y portafolio: https://www.artstation.com/yousafejaz5

Ilustración Narrativa Aplicada al Storyboard Técnico

Subejercicio 2

Este ejercicio tiene como objetivo lograr que los Aprendices dominen la representación visual de una secuencia mediante la ilustración técnica de un storyboard. La actividad inicia con una fase dedicada al diseño de personajes y escenarios, etapa fundamental en el medio cinematográfico y de videojuegos para definir la estética del proyecto. En este espacio, se aplican técnicas de composición e ilustración para establecer la identidad visual, asegurando que cada elemento gráfico esté optimizado para su posterior encuadre en las viñetas. Para fortalecer el proceso, se requiere analizar ejemplos de composición en storyboards de animaciones, videojuegos, películas e incluso comerciales.

Se dispone de diversos ejemplos como base, aunque siempre es posible recurrir a fuentes adicionales. Muchas producciones cuentan con artbooks (libros de arte) donde se enseña a detalle este proceso. Por ello, se destinarán dos horas de la sesión a revisar este tipo de material especializado. Resulta de gran utilidad explorar los libros de arte de Studio Ghibli o de videojuegos como League of Legends para comprender la construcción de mundos y personajes. En total, esta fase de fundamentación y análisis tomará un tiempo de 8 horas.

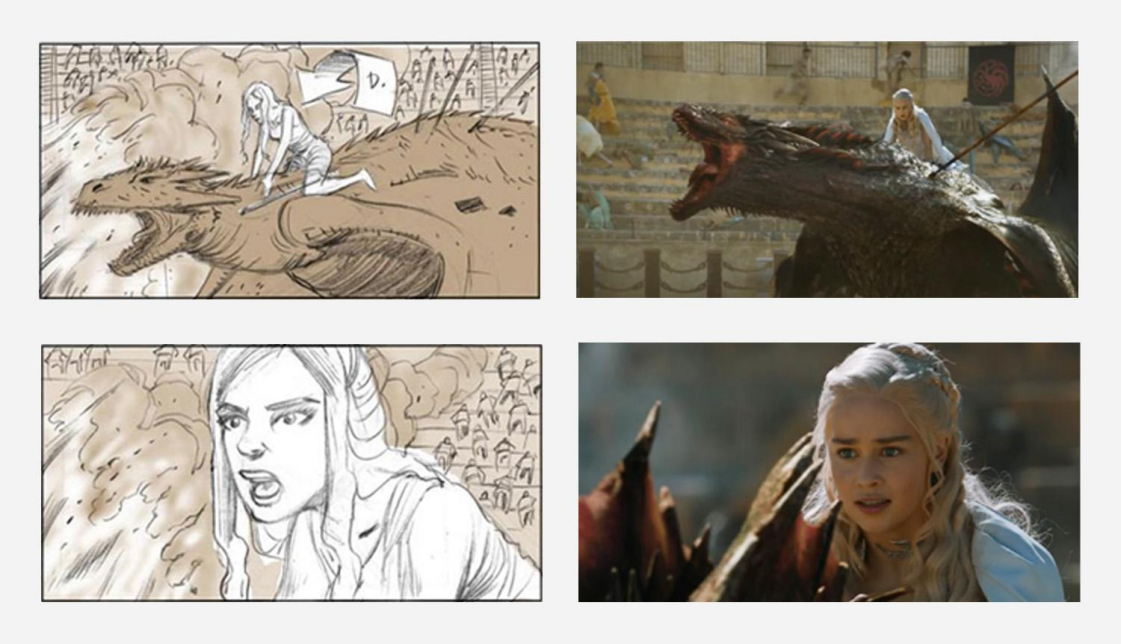
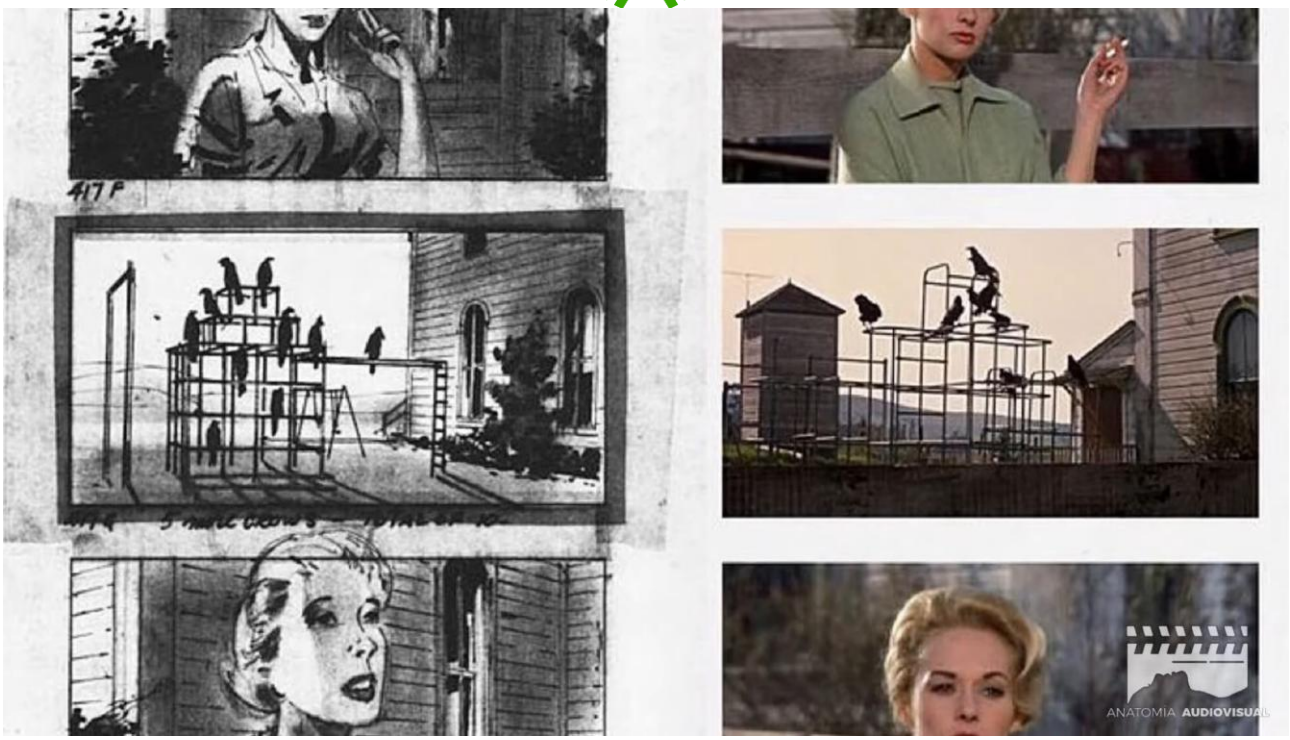


Imagen: Game of Thrones story board y resultado final (Captura de pantalla)



Imagen: Parasite story board por el director y resultado final (Captura de pantalla)

Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=Qq36iIb8V8o&t=1s



Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=0dlSWkMqJ8I

Para la tercera fase de este ejercicio, es necesario definir tres estados o conceptos narrativos. Se sugiere utilizar opciones de la siguiente lista como base: alegría, soledad, miedo, astucia, amor, salvajismo, venganza, duelo, hermandad, enfermedad, fuerza, caos, paz, aventura, despertar espiritual o exploración. No obstante, se permite cualquier otra propuesta que busque establecer una comunicación clara con el espectador.

Para componer cualquier imagen, el primer paso consiste en visualizarla mentalmente, para luego escribir y describir sus componentes: qué elementos contiene, cómo se estructuran y qué deben comunicar. Es importante recordar que toda idea puede iniciar con un boceto básico o un esquema en blanco y negro antes de avanzar hacia la ilustración final que comunique la intención o el sentimiento deseado.

Como apoyo en el estudio de la composición, el color y la narrativa, se recomienda recurrir a la historia del arte. Existen diversos artistas que sirven de inspiración, como Rembrandt, Goya o Gustave Doré, entre muchos otros que se pueden compartir en el aula para fomentar la creatividad de los Aprendices.

Debido a su extensión y valor pedagógico, esta actividad se proyecta para una duración de 20 horas. Durante las sesiones iniciales, el Instructor brindará apoyo a cada Aprendiz para encaminar sus ideas hacia propuestas viables en su construcción técnica. La retroalimentación constante es la clave para culminar con éxito este ejercicio. Asimismo, resulta de gran interés integrar en las clases el análisis de los procesos creativos de estudios de animación o producciones cinematográficas de renombre.

Ambiente requerido: Ambiente de formación
Estrategias o técnicas didácticas activas: practica
Materiales de formación: papel y lápiz, computadores, tabletas graficadoras
Material de apoyo: como componer una imagen link al video:
https://www.youtube.com/watch?v=iRqglu_DVus
Duración de la actividad: 36 horas.

Descripción de la actividad:

3.2.6 Un mundo a través del sonido

El mundo del sonido es tan amplio e interesante como la imaginación permita explorar. Toda producción audiovisual se compone de la suma de imagen y sonido; si bien la imagen es un recurso que suele comprenderse con mayor facilidad, en esta ocasión el enfoque se centrará en el componente sonoro. En campos como la animación, los videojuegos y el cine, existen mundos recreados por completo a través del audio; incluso hay estudios dedicados exclusivamente a producir librerías de sonidos para diversas producciones globales.

Para el ejercicio de esta etapa, se propone recrear y diseñar el audio que acompaña a una caricatura animada clásica, género que históricamente ha destacado por un uso excelente del sonido. En el ámbito audiovisual, abundan ejemplos increíbles para analizar en clase; se pueden realizar comparativas de producciones con y sin audio para comprender la intensidad y el impacto que este aporta al relato visual. Es posible notar que, en muchas ocasiones, un audio sin imagen mantiene su coherencia, mientras que un video sin audio ve mermado significativamente su impacto emocional y narrativo.

Para musicalizar y ambientar el corto animado, se pueden utilizar diversas fuentes de consulta en plataformas como YouTube. El ejercicio se puede realizar de forma grupal y, en la medida de lo posible, la recolección de sonidos ("Foley") se realizará utilizando los dispositivos móviles, intentando crear efectos convincentes que se ajusten a las acciones de cada escena.

Para el montaje final, se recomienda el uso de CapCut (versión de escritorio), ya que es una herramienta gratuita, intuitiva y de fácil acceso para los Aprendices.

https://www.youtube.com/watch?v=q7SD1DWrJvs&t=29s

https://www.youtube.com/watch?v=VN4sKq9g7WU

https://www.youtube.com/watch?v=PS_T3Jg3uaY

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

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



Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=17-VvUUO0kU



Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=4aAU_3MizMM

Ambiente requerido: ambiente e instalaciones de la institución.

Estrategias o técnicas didácticas activas: creación de paisajes sonoros.

Materiales de formación: Celulares, computadores.

Material de apoyo: video tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=-UAYDy4dsL0

Duración de la actividad: 9 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

3.2.7 El producto final

Descripción de la actividad:

Para la etapa final del programa, se propone la creación de un video promocional, comúnmente conocido en la industria como tráiler. Esta propuesta debe estar estructurada integralmente mediante un guion escrito, un storyboard, un póster publicitario y un video con una duración de un minuto.

Esta fase de cierre reúne gran parte de las herramientas y conceptos explorados a lo largo de la guía. El proyecto puede desarrollarse en equipos, lo que permite fortalecer la resolución de problemas de forma colaborativa utilizando todos los recursos disponibles. Se trata de una propuesta que requiere

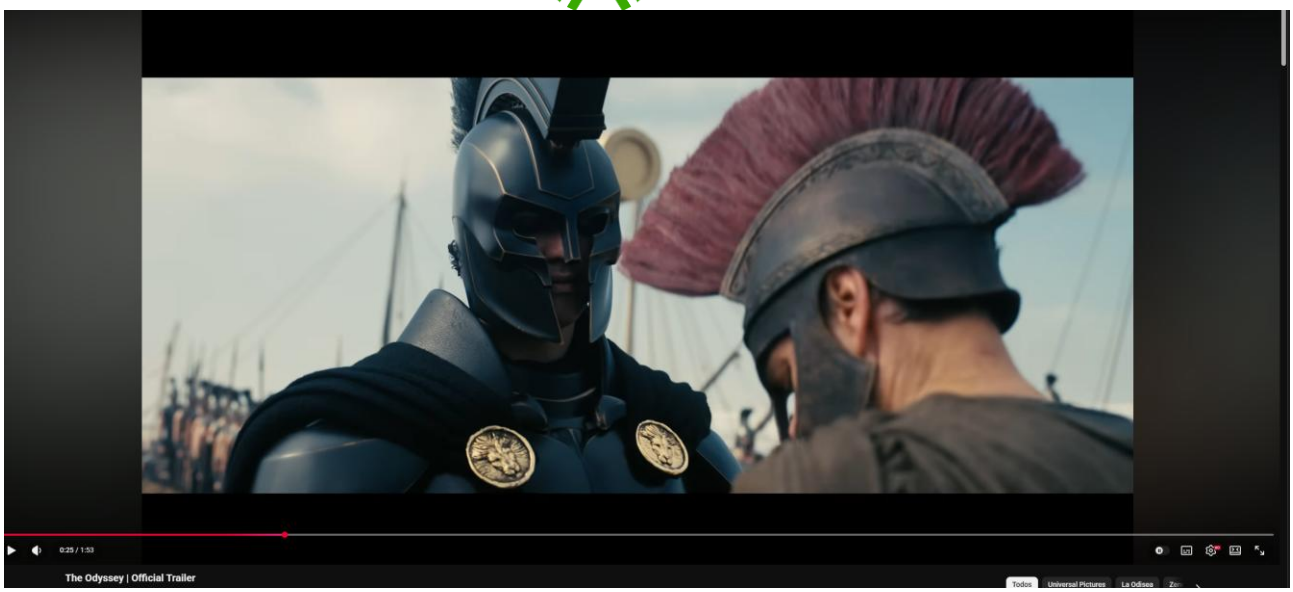
madurez en diversos aspectos: desde la redacción narrativa hasta la ejecución técnica en imagen y postproducción audiovisual.

El proceso culminará con una exposición grupal en la que los Aprendices deberán fortalecer sus habilidades de expresión verbal y presentación de proyectos. Para otorgar a cada trabajo final la relevancia que merece, se contará con los pósteres impresos y se proyectarán los tráileres, permitiendo que otros espectadores aprecien los resultados alcanzados en cada propuesta.



Imagen: Militantropos Tráiler (Captura de pantalla)

Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=O_spe0zBQ_0



Link a video: https://www.youtube.com/watch?v=Mzw2ttJD2qQ

Se debe abordar el concepto de tráiler como una historia por contar, compuesta por preguntas o incluso fotogramas con sonido, similares a la estructura de un cómic. Lo más interesante de este formato es su capacidad para generar interés en el espectador utilizando los mínimos recursos, logrando sintetizar una historia en menos de un párrafo. Es en este punto donde el ingenio y la creatividad permiten que las habilidades de los Aprendices salgan a flote.

Finalmente, y de ser necesario, se podría añadir una sesión enfocada en la corrección de color para video. Esto permitirá otorgar a las piezas audiovisuales ese aspecto visual tan característico y profesional que define a los tráileres cinematográficos.

Ambiente requerido: ambiente de formación.

Estrategias o técnicas didácticas activas: aprendizaje cooperativo.

Materiales de formación: celulares, equipos de cómputo.

Material de apoyo: Escribe historias que CAUTIVEN al ESPECTADOR:

https://www.youtube.com/watch?v=1-chyNHZEzg

Evidencias de aprendizaje: Exposición, poster y Tráiler.

Instrumentos de evaluación: exposición final.

Duración de la actividad: 26 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
FASE III - PRODUCCION	**3.1. Elaborar los elementos gráficos y/o audiovisuales de la estrategia digital**	**Procedimental:** **Utiliza el software específico para componer las piezas audiovisuales.**	**Producción final, video, poster y guion**	**Compromiso con el proyecto, trabajo en equipo**	**Exposición y argumentación frente al proyecto final**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Blur: (desenfoque) en Adobe es un efecto utilizado en Photoshop, Premiere y Express para suavizar, difuminar o desenfocar áreas de imágenes y videos. Sirve para reducir el detalle, crear profundidad de campo (fondo borroso), simular movimiento o proteger la privacidad

El Foley: (o efectos de sala) es la recreación y grabación sincronizada de sonidos cotidianos en un estudio de postproducción para cine, televisión o videojuegos. Artistas especializados utilizan diversos objetos para imitar pasos, roces de ropa, golpes o movimientos, mejorando la calidad, realismo y detalle del audio final que no se capturó correctamente durante el rodaje.

Un paisaje sonoro: (soundscape) es el conjunto de sonidos, ya sean naturales o artificiales, que caracterizan un entorno, lugar o momento específico. Funciona como una "fotografía acústica" que combina elementos biológicos, geológicos y humanos, permitiendo identificar un sitio —como una selva, una ciudad o una cafetería— a través de la escucha profunda y la percepción de su ambiente cotidiano

Un artbook: (libro de arte) es una publicación, generalmente de alta calidad, que recopila imágenes, bocetos, arte conceptual y material inédito de una obra específica, como videojuegos, películas de animación, cómics o el trabajo de un artista. Sirven como producto de coleccionista y muestran el proceso creativo.

Un storyboard o guion gráfico: es una secuencia de ilustraciones, viñetas o imágenes ordenadas cronológicamente que previsualizan una historia audiovisual. Funciona como una guía visual detallada que planifica los planos, movimientos de cámara, acciones y diálogos de películas, animaciones, publicidad o videojuegos antes de la producción real.

El matte painting: es una técnica de efectos visuales que consiste en pintar o crear fondos fotorrealistas (paisajes, escenarios fantásticos o ciudades) para integrarlos con elementos reales, engañando al ojo para

simular entornos costosos o imposibles. Se usa en cine, videojuegos y publicidad, evolucionando de pinturas tradicionales en vidrio a creaciones digitales complejas.

Una cámara réflex (o DSLR): es una cámara fotográfica que utiliza un sistema de espejo y pentaprisma para reflejar la luz del objetivo hacia el visor óptico, permitiendo al fotógrafo ver exactamente la imagen real que va a capturar. Ofrecen alta calidad, objetivos intercambiables y controles manuales, ideales para fotografía profesional.

La narrativa transmedia: es una estrategia de comunicación donde una historia se cuenta a través de múltiples plataformas y formatos (cine, libros, redes sociales, videojuegos), donde cada pieza aporta contenido único y coherente al universo narrativo. No es simplemente adaptar una historia, sino expandirla, fomentando la participación activa de la audiencia.

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).**

El Arte de la composición. (2020). Runbenguo. *https://rbgescuela.com/material/Ebook%20gratuito%20-%20El%20arte%20de%20la%20composici%C3%B3n%20-%20Runbenguo.pdf*

La manera de contar historias en imagenes los planos en el cine. (s.f).

https://www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf

https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-matte-painting/#:~:text=El%20Matte%20Painting%20es%20una,de%20pintura%20digital%20y%20fotograf%C3%ADa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor	**Jeinson Correa Burbano**	**Instructor**	**CEGAFE**	**05/04/2026**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					