



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Animación digital
- **Código del Programa de Formación:** 513601 Versión 3
- **Nombre del Proyecto:** Creación de un portafolio de servicios como estrategia de monetización del animador digital
- **Fase del Proyecto:** Análisis – Trimestre 1
- **Actividad de Proyecto:** Act 1. Identificar los requerimientos del proyecto animado.
- **Competencia 1:** 250201022. Desarrollo del Storyboard.
- **Resultados de Aprendizaje a desarrollar:**
 - RA1. Planear (96 hr)
- **Competencia 2:** 250201021. Desarrollo del Animatic.
- **Resultados de Aprendizaje a desarrollar:**
 - RA1. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico (48 hr)
 - RA2. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico (48 hr)
- **Duración total de la Guía:** 192 horas

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta primera guía del programa de formación tecnólogo en animación digital; La presente guía comprende las competencias técnicas **Desarrollo del storyboard y Desarrollo del animatic**, en la que se abordan actividades que le permitirán afianzar los conocimientos adquiridos en el componente formativo de la animación relativos al desarrollo de habilidades a través del **lenguaje visual, requerimientos técnicos y artísticos, lenguaje audiovisual y narrativa gráfica**.

En esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega. Estas actividades buscan seguir un proceso que va acorde a la aplicación de los conocimientos aportados en el componente formativo.

Recuerden desarrollar con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo que incluye cumplir con la asistencia a la formación, el envío oportuno de las evidencias de aprendizaje y la participación en la realización y socialización de las actividades propuestas. Esta guía busca en el aprendiz la necesidad de:

- 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 el 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.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Descripción de la(s) Actividad(es)

A continuación, se presenta la organización de las evidencias asociadas a cada competencia, cada evidencia contempla un tiempo de desarrollo y entrega, tenga en cuenta que cada actividad tiene un tiempo definido para presentar las evidencias indicadas en el cuadro de la tabla 1.

Tabla 1: Descripción de la evidencia de aprendizaje

Evidencias de aprendizaje
Evidencia de conocimiento: AA1-EV01. Respuesta a preguntas sobre conceptos del lenguaje visual.
Evidencia de producto: AA2-EV02. Brief del proyecto animado (comic análogo/digital).
Evidencia de producto: AA3-EV03. Fotonovela integrada mediante el uso de herramientas TIC.
Evidencia de producto: AA4-EV04. Un cómic desarrollado mediante técnicas análogas/digitales

Fuente: Elaboración propia.

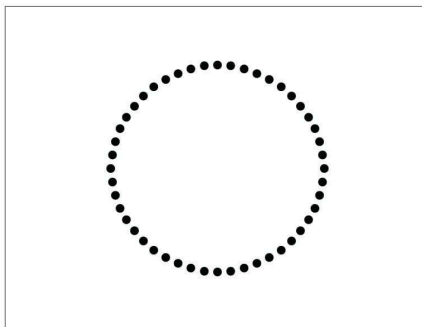
3.1 Actividad de reflexión

3.1.1. Entendiendo la forma

Es importante para la comunicación visual conocer conceptos, que se reflejan en la calidad del trabajo y el desempeño de quien lo realizan, esto a su vez genera una identidad gráfica y a su vez representa aspectos, que permiten reconocer y transmitir una idea.

Considerando lo anterior analiza y contesta la siguiente pregunta, tomando como referencia la imagen 1. ¿Qué representa este tipo de gráfica y que sensaciones logran transmitir?

Imagen 1: Descripción de la evidencia de aprendizaje



Fuente: Elaboración propia

Información de la actividad
Duración: 2 horas.
Estrategias didácticas: Observación directa, trabajo autónomo.

3.2 Actividades de contextualización:

3.2.1. Identificando las formas

Para el desarrollo de esta actividad el aprendiz realizará un ejercicio teniendo en cuenta la imagen 2. identificación de formas, referenciada por el instructor, con el fin de identificar la percepción de la forma en nuestro entorno.

Imagen 2: Identificación de formas.



Fuente: Elaboración propia.

Es fundamental tener en cuenta que la percepción implica una suposición basada en una estructura



visualmente definida, cuyo propósito principal es organizar, relacionar y creativamente determinar la forma potencial que puede ser percibida.

El ejercicio implica la identificación de la forma a partir de una fotografía, y para lograrlo, sigue estos pasos:

- **Paso 1:** Tomar la fotografía a un elemento de nuestro entorno.
- **Paso 2:** Dibujar una forma a partir de lo fotografiado.
- **Paso 3:** Crear historia a partir de la fotografía mínimo tres párrafos.

Información de la actividad
Duración: 6 horas.
Materiales: Lápiz, borrador, hojas DinA4, computador.
Estrategias didácticas: Observación directa, trabajo autónomo.

3.3 Actividades de apropiación

Competencia: 250201022. Desarrollo del Storyboard.

Resultado de aprendizaje: RA1. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos

3.3.1. Actividad de Aprendizaje 1. Apropiar conceptos de lenguaje visual de acuerdo con el producto animado.

Para adquirir una comprensión sólida de los conceptos del lenguaje visual, trabajaremos de la mano de nuestro instructor para dominar los siguientes fundamentos: puntos, líneas, signos, señales, iconos, fondos, figuras, formas, interacciones entre formas, medidas, colores, psicología del color, texturas, tamaños, planos, direcciones, posiciones, espacios, gravedad, tipografía, elementos positivos, negativos y otros conceptos que están relacionados con la concepción de la forma.

Link para ampliar información:

Conceptos de diseño y forma: <https://www.youtube.com/watch?v=dstsb4-2fCc>

Psicología del color: <https://www.youtube.com/watch?v=UWSe5bCGNhs>

Acción 1: Por medio de figuras geométricas presentadas en la formación, se debe asociar las formas que corresponde a la figura, considerando los fundamentos abordados anteriormente por el instructor.

Duración: 30 horas

Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía

Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).

Estrategias didácticas: Clase magistral, recolección de información primaria, Revisión y análisis de textos, trabajo autónomo.

Formato: Cuestionario en plataforma

Evidencia de conocimiento: AA1-EV01. Respuesta a preguntas sobre conceptos del lenguaje visual.



3.3.2. Actividad de Aprendizaje 2. Identificar los requerimientos técnicos y artísticos de acuerdo con el alcance del proyecto animado (comic análogo).

En esta actividad, el objetivo es llevar a cabo el levantamiento de información utilizando la herramienta conocida como Brief, basándonos en la información compartida y explicada por el instructor. Este recurso nos permitirá recopilar datos relevantes para el desarrollo de una solución de comunicación visual.

Link para ampliar información:

Como construir un Brief de diseño:

https://www.canva.com/es_mx/aprende/escribe-brief-efectivo-ejemplos-plantilla-gratuita/

Un cómic analógico es un proceso creativo que implica la planificación, el dibujo y la narración de una historia a través de viñetas. por ende, es necesario que estas etapas se desarrollen teniendo en cuenta los siguientes pasos:

- Idea y guion.
- Diseño de personajes y escenarios.
- Bocetos iniciales.
- Dibujo de viñetas.
- Dibujo de personajes y objetos.
- Color
- Texto y diálogos.
- Revisión y corrección.
- Encuadernación o digitalización.

Acción 1: Por medio de trabajo colaborativo, construir el documento de investigación en pro para la creación del comic

<ul style="list-style-type: none">• Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía• Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina).
<ul style="list-style-type: none">• Estrategias didácticas: Clase magistral, recolección de información primaria, Revisión y análisis de textos, trabajo grupal, valoración de productos.• Tiempo: 46 horas trabajo directo / 20 horas trabajo indirecto.• Evidencia de producto: AA2-EV02. Brief del proyecto animado (comic análogo).
<ul style="list-style-type: none">• Formato: PDF del brief

Competencia: 250201021. Desarrollo del Animatic.

Resultado de aprendizaje: RA1. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.



3.3.3. Actividad de Aprendizaje 3. Identificar el lenguaje audiovisual a partir de los distintos elementos compositivos.

Para esta actividad abordaremos los fundamentos del lenguaje audiovisual desde los planos, ángulos, movimientos de cámara y leyes de composición fotográfica para su identificación:

Acción 1: Investigar sobre formatos digitales, formatos de entrada, formatos de salida y formatos maestros.

Link de profundización:

- Resolución y aspect ratio: <https://www.youtube.com/watch?v=ZJvDfSu99U4>
- Formatos de video: <https://www.adobe.com/co/creativecloud/video/discover/best-video-format.html>

Acción 2: Capturar la fotografía y videos para el álbum videográfico, para interiorizar los conceptos de planimetría, angulación, encuadres, leyes de composición y movimientos de cámara.

Links de profundización:

- **Movimientos de encuadre:** <https://www.youtube.com/watch?v=RosEDzeLrX8>

Acción 3: Crear álbum video gráfico, para interiorizar conceptos de planos, ángulos y movimientos de cámara

Links de profundización:

- **Planos y ángulos de cámara:** https://www.youtube.com/watch?v=MG7pkow8_q8
- **Movimientos de cámara:** <https://www.youtube.com/watch?v=RosEDzeLrX8>

Acción 4: Capturar las fotografías para la Fotonovela, crearla y sustentar el trabajo desarrollado.

Es necesario tener en cuenta que el propósito de la creación de una fotonovela es con el objetivo de representar una forma creativa para contar una historia, cuyo insumo principal está en utilizar fotografías en lugar de ilustraciones o texto. Por esta razón es importante tener en cuenta los siguientes pasos:

- Idea y guion.
- Selección de personajes y locaciones.
- Captura y selección de Fotografías
- Definición de textos y diálogos.
- Revisión y/o corrección de la propuesta.
- Diseño de la portada.

Links de profundización:

- **Fotonovela:** <https://www.youtube.com/watch?v=16cxl9e1Obk>

Acción 5: Integrar la fotonovela en un formato digital online

Esta acción consiste en realizar el último paso de la fotonovela, que consiste en la publicación digital con el objetivo de compartir y promocionar el trabajo realizado.



Referencias de plataformas online recomendadas:

- Isuu: <https://issuu.com/>
- Genially: <https://auth.genial.ly/>

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía• Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina). |
| <ul style="list-style-type: none">• Estrategias didácticas: Observación directa, observación de videos, valoración de productos. |
| <ul style="list-style-type: none">• Tiempo: 38 horas trabajo directo / 10 hora trabajo indirecto.• Evidencia de producto: AA3-EV03. Fotonovela integrada mediante el uso de herramientas TIC.• Formato: Ejecutable de la fotonovela por algún formato online |

Competencia: 250201021. Desarrollo del Animatic.

Resultado de aprendizaje: RA2. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico.

3.3.4. Actividad de Aprendizaje 4. Organizar los componentes de la narrativa gráfica teniendo en cuenta la producción animada (comic análogo).

En esta actividad, abordaremos el componente de la narrativa gráfica con el propósito de crear un cómic utilizando técnicas analógicas. Durante este proceso, nos centraremos en conceptos que el instructor ha compartido previamente sobre narrativa. Estos conceptos incluyen la estructura narrativa, el uso de texto, la expresión directa de los personajes a través de los bocadillos, el empleo de onomatopeyas (palabras que representan sonidos no verbales como "bang," "boom," "kaboom," "plash"), viñetas, continentes, contenido verbal iconográfico, la psicología del color y el uso del significante para connotar significados diversos según el contexto. Además, exploraremos los movimientos de cámara en el cómic y la aplicación de la regla de los 180 grados en las conversaciones.

A continuación, se relacionan los pasos que se deben realizar para el desarrollar el comic análogo:

- Paso 1:** Definir las estructuras narrativas adecuadas para el diseño de la historia del comic análogo
- Paso 2:** Crear el layout o machote del continente y las viñetas de acuerdo con la historia del comic
- Paso 3:** Bocetar el contenido de las viñetas de acuerdo al layout o machote
- Paso 4:** Realizar el line art de los bocetos para el alistamiento de la colorización
- Paso 5:** Realizar la gestión de color de las viñetas del comic de acuerdo a conceptos de psicología del color.
- Paso 6:** Escanear el material realizado para la entrega del comic

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Ambiente: Ambiente de formación con equipos de cómputo de alto rendimiento con software especializado para animación e ilustración y equipos para iluminación y fotografía• Materiales: Materiales para trabajo manual (papel, lápices, cartón, cinta pegante, colores, bisturí, tijeras, pinturas, plastilina). |
| <ul style="list-style-type: none">• Estrategias didácticas: Clase magistral, Observación directa, valoración de productos. |



- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Tiempo: 36 horas trabajo directo / 10 hora trabajo indirecto.● Evidencia de producto: AA4-EV04. Un comic desarrollado mediante técnicas análogas. |
| <ul style="list-style-type: none">● Formato: Comic en formato pdf mínimo 1 máximo 3 páginas. |

3.4 Actividades de transferencia

3.4.1 Proceso continuo de mejoramiento.

Esta actividad tiene como objetivo compartir con el grupo las experiencias en el proceso de desarrollo de las actividades presentadas y las mejoras realizadas sobre los productos desarrollados en la presente guía:

- AA2-EV02. Brief del proyecto animado (comic análogo).
- AA3-EV03. Fotonovela integrada mediante el uso de herramientas TIC.
- AA4-EV04. Comic desarrollado mediante técnicas análogas.

Para potenciar aún más este proceso, es esencial tener en cuenta la importancia de la constante mejora de los productos previamente desarrollados. Estos productos desempeñarán un papel fundamental en el portafolio del animador digital. Por lo tanto, resulta fundamental llevar a cabo la transferencia de conocimientos en cuanto a procesos, técnicas y demás estrategias necesarias en el proceso de aprendizaje, de acuerdo a las siguientes experiencias:

- **Experiencia experimental** (implica no solo transmitir información, sino también cultivar la habilidad de aplicar esta información en situaciones reales y fomentar la curiosidad, la innovación y la mejora continua).
- **Experiencias técnicas.** (Hace referencia a la etapa fundamental para preservar y compartir el valioso saber a nivel de desafíos enfrentados, las soluciones desarrolladas y los métodos empleados para obtener resultados exitosos acumulados a lo largo del proceso.)

Información de la actividad
Duración: 6 horas.
Estrategias didácticas: Observación directa, trabajo autónomo.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

250201022. Desarrollo del Storyboard (96 horas)

RA1. Planear el proyecto de acuerdo con los requerimientos

Actividad de Aprendizaje 1. Apropiar conceptos de lenguaje visual de acuerdo con el producto animado.

Actividad de Aprendizaje 2. Identificar los requerimientos técnicos y artísticos de acuerdo con el alcance del proyecto animado (comic análogo).



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de conocimiento: AA1-EV01. Respuesta a preguntas sobre conceptos del lenguaje visual.	Aplica los conceptos del lenguaje audiovisual de acuerdo con las necesidades del proyecto.	Técnica: Preguntas - respuestas IE1-AA1-EV01. Cuestionario.
Evidencia de producto: AA2-EV02. Brief del proyecto animado (comic análogo).	Sustrae la información del guion literario para la creación del guion técnico.	Técnica: Valoración de producto. IE2-AA2-EV02. Lista de chequeo

250201021. Desarrollo del Animatic (96 horas)

RA1. Analizar el storyboard de acuerdo con los parámetros del guion técnico.

Actividad de Aprendizaje 3. Identificar el lenguaje audiovisual a partir de los distintos elementos compositivos.

RA2. Establecer tiempos a los planos del storyboard según el guion técnico.

Actividad de Aprendizaje 4. Organizar los componentes de la narrativa gráfica teniendo en cuenta la producción animada (comic análogo).

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de producto: AA3-EV03. Fotonovela integrada mediante el uso de herramientas TIC.	Interpreta la información del storyboard, de acuerdo con parámetros establecidos.	Técnica: Valoración de producto. IE3-AA3-EV03. Lista de chequeo
Evidencia de producto: AA4-EV04. Un comic desarrollado mediante técnicas análogas	La selección de las técnicas, herramientas y elementos, son coherentes con la planeación del proyecto. El despiece de elementos cumple con las condiciones para el desarrollo del animatic.	Técnica: Valoración de producto. IE4-AA4-EV04. Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Brief:** es el documento guía para iniciar el diseño y desarrollo de un proyecto, donde se establecen los parámetros, las características y los alcances.
- **Character sheet animation:** es el estudio del personaje, se denomina así porque se utiliza para hacer el diseño del personaje en diferentes posiciones y expresiones para tener mejor vista del personaje elaborado.



- **Plano:** imagen que se define desde la perspectiva de los personajes, objetos y elementos, desde un punto de vista determinado. Los principales son: general, americano, medio, primer plano, primerísimo primer plano y plano detalle.
- **Público objetivo:** público al que se dirigido una estrategia, producto o servicio. Posible usuario o consumidor del producto diseñado.
- **Punto de fuga:** en la técnica de representación 2D, es el punto en el que se encuentran líneas que en la realidad serían paralelas y ayudan a crear la perspectiva en el dibujo.
- **Vértice:** punto en el que se encuentran las aristas de un polígono.
- **Arte final:** trabajo gráfico final acabado y listo para reproducirse en línea dependiendo el estilo de impresión, ya sea en fotomecánica o imprenta.
- **Boceto:** son los primeros trazos en la elaboración de un dibujo, generalmente sirven para desarrollar finalmente una ilustración más detallada.
- **Concepto de diseño:** esencia del proyecto, la personalidad, la intención y el alma del producto.
- **Concept art:** indispensable en cualquier proyecto, porque es la forma de transmitir, por medio de una representación visual, el concepto de diseño del mismo.
- **Digitalizar:** transición de un dibujo manual a un software de edición digital.
- **Malla poligonal:** superficie creada por vértices de polígonos en un espacio tridimensional.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Richard Williams, Técnicas de animación. Dibujos animados, animación 3D y videojuegos, Edición 2019, ANAYA MULTIMEDIA
- Llena Sonia, Aprender Illustrator 2020 con 100 ejercicios prácticos, ed. 2020. Marcombo, publicación digital.
- Gyncild, Brie Adobe After Effects CC: 2017 release/Davidson, Gack Adobe Animate CC 2017: the complete beginner's guide
- WONG, Wucius Diseño gráfico digital / Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- Wong, Wucius Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional / Barcelona : Gustavo Gili, 1982.
- Wong, Wucius, 1936- Principios del diseño en color / Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.
- Whitaker, Harold Animación: tiempos e intercalaciones / Guipúzcoa: Producciones Escivi, [s.f.].
- ANGARITA ALCALA, JOSE LUIS, LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN: Animación... De lo tradicional a lo digital (Spanish Edition), Edicion 2016, Editorial Kindle

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Juan Carlos Marín Fajardo	Experto técnico	Regional Distrito Capital / Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	14/09/2023
	Álvaro Cordero López	Experto técnico	Regional Risaralda / Centro Diseño e Innovación Tecnológica Industrial	14/09/2023
	Julián Alberto Ramírez Losada	Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAFEC	14/09/2023



	Sergio Leonardo Vargas Chinome	Experto técnico	Regional Casanare/ Centro Agroindustrial y Fortalecimiento Empresarial de Casanare - CAFEC	14/09/2023
	Rafael Antonio Jiménez Montaña	Profesional Diseño y Producción Curricular	Regional Distrito Capital / Centro Metalmecánico	14/09/2023
	John Edwin Cardona Marín	Asesor Metodológico diseño y desarrollo curricular	Regional Risaralda / Centro Atención Sector Agropecuario	14/09/2023
	María Teresa Molina Villalobos	Gestora Red de conocimiento Artes Gráficas	Regional Distrito Capital / Centro Gestión de Logística y Mercados	14/09/2023

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					