

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL
- **Código del Programa de Formación:** 513601
- **Nombre del Proyecto Formativo:** CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL
- **Fase del Proyecto:** EJECUCIÓN
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las necesidades del proyecto animado

Competencia: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS

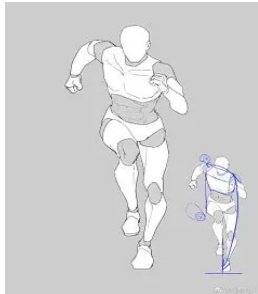
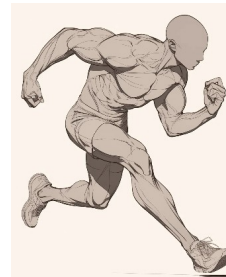
Resultado de Aprendizaje: 05 PRESENTAR UN PROCESO PARA LA REALIZACIÓN DE UNA ACTIVIDAD EN SU QUEHACER LABORAL, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS EN SU PROGRAMA DE FORMACIÓN.

Duración de la Guía de Aprendizaje: 44 horas

1. Presentación

Estimados Diseñadores Audiovisuales, ¡Bienvenidos a esta emocionante fase de su trayectoria formativa! Mientras se preparan para consolidar sus habilidades, queremos tomar un momento para reconocer el arduo trabajo, la creatividad y la pasión que los ha traído hasta aquí.

Esta guía de aprendizaje ha sido diseñada para proporcionar una experiencia integral en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, específicamente **enfocada en la presentación clara y efectiva de procesos y flujos de trabajo dentro del ámbito social y laboral de la animación digital**. A través de diversas actividades prácticas y teóricas, los aprendices podrán mejorar su capacidad para interactuar en inglés de manera efectiva, abordando los desafíos y oportunidades que implica comunicar procedimientos



técnicos complejos. Esta guía les permitirá **mostrar su voz y visión únicas** al explicar cómo se hacen las cosas en el mundo de la animación.

Durante esta guía, los invitamos a **abrazar cada desafío como una oportunidad para crecer e innovar**. Colaboren con sus compañeros, busquen retroalimentación y amplíen los límites de su creatividad. Recuerden, el mundo del diseño audiovisual y la animación digital está en constante evolución, y sus **perspectivas frescas y su capacidad para comunicar procesos son invaluableles**.

Al prepararse para sus proyectos y presentaciones finales, tengan en cuenta que esto no es solo un fin, sino un nuevo comienzo. Las habilidades que adquieran y las conexiones que hagan les servirán como una **base sólida a medida que ingresen al ámbito profesional**, especialmente en la capacidad de **presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral**.

¡Estamos emocionados de ver cómo moldearán el futuro de la animación digital y cómo compartirán su conocimiento! ¡Los mejores deseos para una conclusión exitosa e inspiradora de sus estudios!

Saludos cordiales,

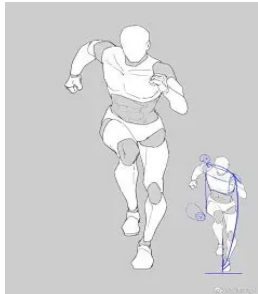
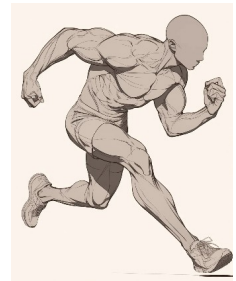
2. Formulación de las Actividades de Aprendizaje

2.1 Actividades de Reflexión Inicial Descripción de la actividad:

Esta actividad tiene como objetivo fomentar la reflexión sobre los aspectos clave en la **planificación y presentación de un proceso técnico en animación digital**. A través de una serie de preguntas orientadoras, los aprendices explorarán sus conocimientos previos y considerarán los desafíos y oportunidades que implica este proceso de comunicación.

Preguntas de Reflexión:

- ¿Cuál consideras que es el **elemento más crítico al planificar y presentar un nuevo proceso** o flujo de trabajo en animación digital?
- ¿Cómo influye la **claridad del lenguaje técnico y la estructura de un manual** en la adopción de un proceso por parte de un equipo?
- ¿Qué tipo de **investigación previa** se requiere para asegurar que un proceso propuesto sea eficiente y viable en una producción animada?
- ¿De qué manera la **tecnología actual** (software, plataformas colaborativas) ha transformado la forma en que presentamos y documentamos los procesos de animación?



- ¿Cuáles son los **mayores desafíos al coordinar y guiar a un equipo de producción** a través de un procedimiento técnico complejo?
- ¿Cómo se manejan los **imprevistos y los problemas técnicos** al documentar o explicar un proceso, y qué estrategias utilizas para adaptar la presentación?
- ¿Qué importancia tiene la **retroalimentación del equipo** al desarrollar y presentar un manual de procesos o una rutina de trabajo?
- ¿Cómo se **evalúa el éxito** de la implementación de un proceso presentado y de la comprensión del equipo?

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lluvia de ideas, discusión grupal, preguntas y respuestas.

Materiales de formación: Pizarra o proyector, marcadores o bolígrafos, copias de las preguntas para cada aprendiz.

Material de apoyo: Lista de chequeo para evaluar la participación y la calidad de las reflexiones de los aprendices.

Duración de la actividad: 2 horas

2.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje

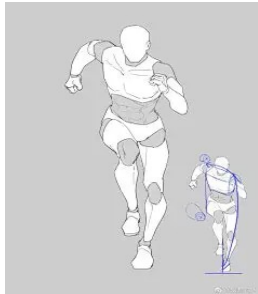
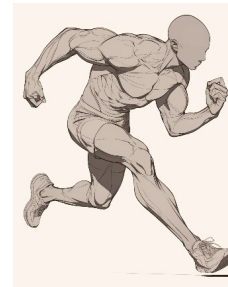
Descripción de la actividad: **Debatir: Explorando la Presentación Efectiva de Procesos en Animación Digital**

Esta actividad busca contextualizar los retos que enfrenta la **presentación de procesos y flujos de trabajo en producciones de animación digital** en la actualidad, contrastándolos con las prácticas tradicionales. Los aprendices analizarán cómo la evolución tecnológica, los cambios en las dinámicas de producción y las nuevas demandas del mercado han transformado este campo, especialmente la **necesidad de documentar y comunicar rutinas laborales y manuales de procesos** de manera efectiva.

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate dirigido, análisis comparativo, estudio de casos de proyectos de animación.

Material de apoyo: Artículos sobre la evolución de los flujos de trabajo en animación digital, ejemplos de documentaciones de procesos (manuales, guías de estilo) antiguos y modernos, lista de chequeo para



evaluar la participación y la calidad del análisis.

Duración de la actividad: 4 horas

3.3 Actividades de Apropiación

3.3.1. Discutir: Presentación de Procesos y Flujos de Trabajo en Animación Digital Descripción de la actividad:

Los aprendices participarán en una sesión de lectura y discusión **en inglés** sobre la **importancia de la comunicación efectiva y la presentación de procesos y flujos de trabajo en el futuro del animador digital**. Se analizarán las tendencias emergentes en la industria, los desafíos éticos relacionados con la propiedad intelectual y las nuevas oportunidades que se presentan al documentar y compartir el conocimiento técnico. Se hará un énfasis especial en el **uso de vocabulario técnico con práctica de pronunciación utilizando el Alfabeto Fonético Internacional (IPA)**.

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lectura en voz alta de textos técnicos, debate estructurado sobre metodologías de trabajo, juego de roles (simulando la explicación de un procedimiento técnico a un colega o cliente).

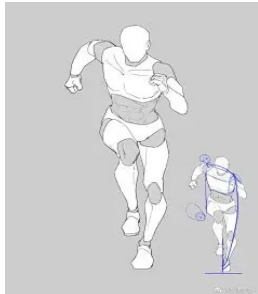
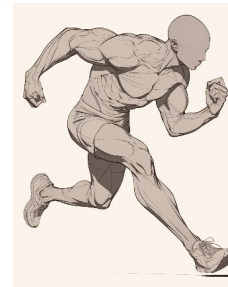
Materiales de formación: Artículos y ensayos en inglés sobre **gestión de proyectos de animación, optimización de workflows y desarrollo de manuales técnicos**, diccionarios bilingües, guías de pronunciación y **recursos de IPA para vocabulario técnico específico**.

Material de apoyo: Lista de chequeo para evaluar la pronunciación (incluyendo IPA), la comprensión lectora y la participación en el debate, así como la capacidad de explicar conceptos técnicos complejos de manera sencilla.

Evidencias de aprendizaje: Participación activa en el debate, resumen escrito (en inglés) de los puntos clave discutidos sobre la comunicación de procesos, **grabación de un segmento de un juego de roles explicando un proceso de animación con énfasis en la pronunciación clara y el uso de vocabulario técnico con IPA**.

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo de participación y rúbrica para evaluar el resumen escrito y la presentación oral del juego de roles.

Duración de la actividad: 6 horas



3.3.2. Redactar: Manual Técnico de Procesos para Animación Digital Descripción de la actividad:

Los aprendices **escribirán un manual técnico en inglés** que detalle un proceso esencial dentro del desarrollo de un proyecto de animación digital. El manual deberá abordar tanto el **software como el hardware** utilizados, las **etapas de producción (pre-producción, rigging, animación, post-producción)**, destacando sus funcionalidades, el flujo de trabajo (*workflow*), la colaboración, y el impacto en el proceso creativo. Este manual servirá como la base para la "rutina laboral" y "manual de procesos" solicitados, enfocándose en la **capacidad de presentar un proceso establecido**.

Palabras Clave: Software, Hardware, Editing, Cinematography, Sound Design, Visual Effects, Animation, Rendering, Compositing, Camera, Microphone, Lighting, Post-Production, Pre-Production, Workflow, Collaboration, Storage, Backup, Optimization, Innovation, Process, Procedure, Manual, Documentation, Pipeline, Rigging, Layout, Blocking, Breakdown, Keyframe, In-betweening, Storyboarding, Animatic, Character Design, Asset Creation, Rendering Pipeline, Quality Control, Troubleshooting, Feedback, Revision, Delivery, Integration, Workflow Management, Technical Specifications.

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación guiada sobre procesos de animación, escritura colaborativa de secciones del manual, revisión por pares para asegurar claridad y precisión técnica y lingüística.

Materiales de formación: Artículos técnicos en inglés sobre herramientas y metodologías de producción de animación digital, acceso a bases de datos y bibliotecas digitales especializadas.

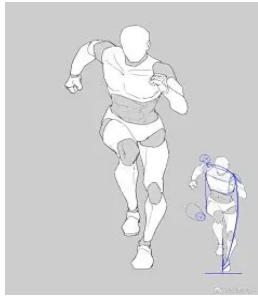
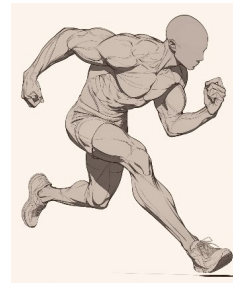
Material de apoyo: Guía de escritura técnica de manuales, plantillas de manuales de procesos, lista de chequeo para evaluar la estructura, la claridad, la precisión del ensayo y la **correcta aplicación de vocabulario técnico con énfasis en la pronunciación utilizando IPA para la comprensión global**.

Evidencias de aprendizaje: Manual técnico de procesos completo y revisado (escrito en inglés).

Instrumentos de evaluación: Rúbrica para evaluar el contenido, la estructura, la coherencia y el uso del lenguaje técnico en el manual. **Duración de la actividad:** 8 horas

3.3.3 Temas de Inglés: Aplicación y Presentación de Procesos Descripción de la actividad:

Esta actividad se centrará en la aplicación práctica de conceptos gramaticales y vocabulario para la **presentación oral y escrita de procesos y rutinas laborales en el contexto de la animación digital**. Los aprendices practicarán las habilidades lingüísticas necesarias para **explicar procedimientos, dar**



instrucciones, y discutir sobre flujos de trabajo, incorporando vocabulario técnico y mejorando la pronunciación con el apoyo del IPA.

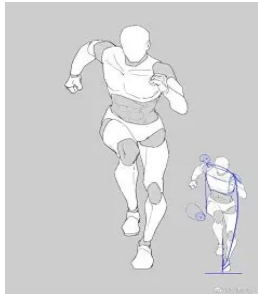
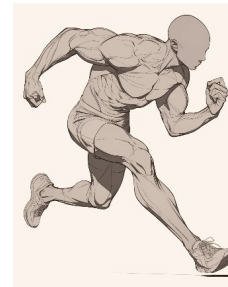
Grammar Concepts:

- General adverbs (e.g., *efficiently, precisely, thoroughly*)
- Adverbs of mode (e.g., *carefully, slowly, simply, easily, loudly, successfully*)
- Adverbs of degree (e.g., *too, enough, extremely, just, absolutely/completely*)
- Modal verbs: *can, could, should, must, would* (for possibility, necessity, advice, obligation in processes)
- Verbs + infinitives: *have to, need to, want to, wish to, would like to* (for describing requirements and preferences in a workflow)
- **Sequence connectors:** *First, Next, Then, After that, Finally, Subsequently, Prior to*
- **Passive voice:** (e.g., *The model is rigged, The animation is rendered, Feedback is provided*) for describing steps impersonally.

Vocabulary:

- **Most common phrasal verbs with get** (e.g., *get up, get out, get on, get away*) – adapting to daily routines at work.
- **Expressions at work** (e.g., *be in charge of, apply for a job, health insurance, self-employed, temporary job, to catch up*) – contextualized to animation studio environment.
- **Vocabulary for reporting events, issues, and accidents at work** (e.g., *bug, crash, render farm issue, deadline, glitch, troubleshooting*)
- **Prevention of Injuries and accidents at work** (e.g., *ergonomics, break, posture, eye strain, repetitive strain injury*)
- **Specific Vocabulary for Processes and Routines in Digital Animation:** *pipeline, workflow, pre-production, rigging, layout, blocking, breakdown, keyframe, in-betweening, character design, asset creation, rendering pipeline, quality control, troubleshooting, feedback, revision, delivery, integration, optimization, technical specifications, daily tasks, weekly assignments, project phases, meeting schedules, review sessions.*

Pronunciation:



- Contractions in auxiliaries
- Intonation for clear instructions and questions.
- Stress on key technical terms for emphasis and clarity.
- Explicit practice of technical vocabulary with IPA (International Phonetic Alphabet) for accurate pronunciation and understanding. E.g., *render* /'rɛndərl/, *rigging* /'rɪɡɪŋ/, *workflow* /'wɜːrkˌfləʊ/.

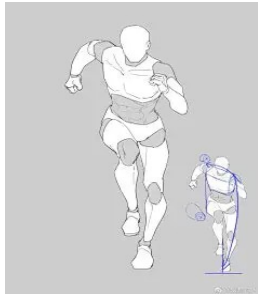
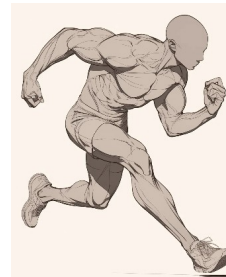
Discourse Markers:

- Expressing opinions: *I think that / I consider that, In my opinion, From my perspective.*
- Sequence markers: *Firstly, Secondly, In addition, Moreover, Furthermore, To begin with, Following that, Concluding.*
- Cause and effect: *Because, So, Therefore, As a result, Consequently.*
- Comparison and contrast: *However, In contrast, Similarly, Unlike, Whereas.*

Actividad: Esta actividad integrará la teoría y la práctica a través de:

1. **Explicación teórica y ejercicios de gramática y vocabulario:** Enfocados en la construcción de frases y párrafos para describir procesos.
2. **Juegos de roles avanzados:** Simulaciones de situaciones laborales donde los aprendices deben **presentar un nuevo proceso de animación, explicar una rutina laboral compleja, o guiar a un compañero a través de una tarea técnica.** Estos juegos de roles se grabarán en video. Esta actividad aborda el "Video Role play: líder y empleado con lista de chequeo sobre procesos realizados".
3. **Creación de contenido de video:** Los aprendices grabarán **videos cortos explicando su "rutina laboral" o la "rutina laboral de un rol en animación digital"**, así como **presentaciones de un "manual de procesos" (o una sección del mismo)** que hayan redactado en la actividad 3.3.2. Estos videos se centrarán en la claridad de la explicación, el uso preciso del vocabulario técnico y la pronunciación.

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES), Laboratorio de Animación Digital (para acceso a software y simulación de entornos de trabajo). **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Explicación teórica, ejercicios de práctica, juegos de roles, grabación y autoevaluación de videos, trabajo colaborativo en la revisión de guiones para videos. **Materiales de formación:** Libros de gramática inglesa, diccionarios, tarjetas de vocabulario (especialmente con IPA), **computadores con software de edición de**



video, cámaras web o smartphones para grabación. Material de apoyo: Hojas de ejercicios, grabaciones de audio para practicar la pronunciación (con ejemplos de vocabulario técnico en IPA), lista de chequeo para evaluar el dominio de los conceptos gramaticales y el vocabulario, **rúbricas específicas para evaluar las presentaciones en video y los juegos de roles, incluyendo la claridad de la explicación del proceso y la pronunciación IPA.**

Evidencias de aprendizaje: Cuestionarios de gramática y vocabulario, **participación destacada en juegos de roles sobre presentación de procesos, videos de "rutina laboral" y "presentación de manual de procesos" (que sirvan como base para el portafolio).**

Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo de los cuestionarios y ejercicios, rúbrica para evaluar la participación en los juegos de roles y la calidad de las presentaciones en video (claridad, fluidez, vocabulario, pronunciación).

Duración de la actividad: 12 horas

3.4 Actividades de Cierre de Evidencias para Calificar Descripción de la actividad:

Esta etapa se centra en la revisión y evaluación final de todas las evidencias generadas durante el proceso de aprendizaje, específicamente aquellas relacionadas con la **presentación de procesos y rutinas laborales en inglés**. Los aprendices deberán entregar los productos finales de cada actividad para su calificación, demostrando su **habilidad para presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral**.

Ambiente requerido: Convencional (CONTENIDOS DIGITALES)

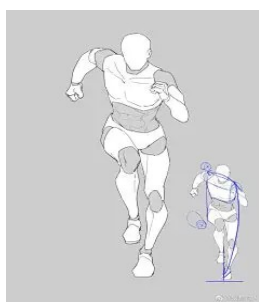
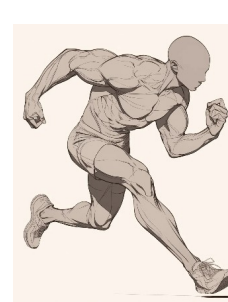
Estrategias o técnicas didácticas activas: Revisión individual de evidencias, retroalimentación grupal sobre las presentaciones de procesos, sesión de preguntas y respuestas para aclarar dudas finales y preparar la entrega.

Materiales de formación: Guía de aprendizaje, criterios de evaluación para cada actividad, **rúbricas de autoevaluación y coevaluación para las presentaciones en video y manuales.**

Material de apoyo: Lista de chequeo para verificar la entrega de todas las evidencias, documentos finales localizados en carpeta de OneDrive o Zajuna.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación activa en el debate sobre la comunicación de procesos (Actividad 3.3.1)



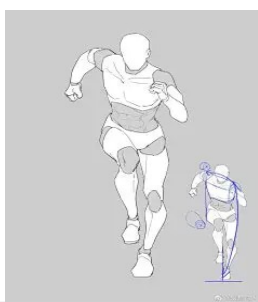
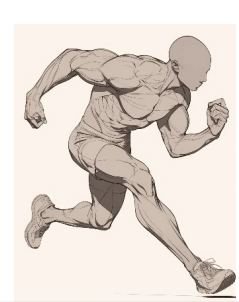
- Resumen escrito de los puntos clave discutidos sobre la comunicación de procesos (Actividad 3.3.1)
- **Manual técnico de procesos completo y revisado (Actividad 3.3.2)**
- Cuestionarios de gramática (Actividad 3.3.3)
- Ejercicios de vocabulario (Actividad 3.3.3)
- **Video de rutina laboral / presentación de proceso (Actividad 3.3.3)**
- **Grabación de juego de rol (líder y empleado explicando procesos), con lista de chequeo (Actividad 3.3.3)**
- **Podcast o debate sobre un proceso técnico presentando una solución a un problema sobre lo que se debe y no se debe hacer (Actividad 3.3.3)**
- **Simulación de entrevista laboral aplicando la presentación de procesos y procedimientos (Actividad 3.3.3)**

Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo y rúbricas de evaluación para cada actividad, garantizando la cobertura del resultado de aprendizaje.

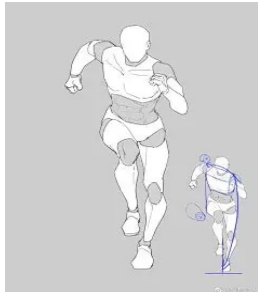
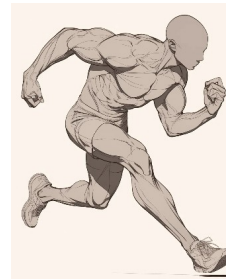
Duración de la actividad: 12 horas

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

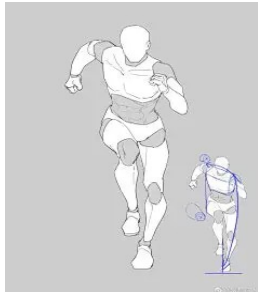
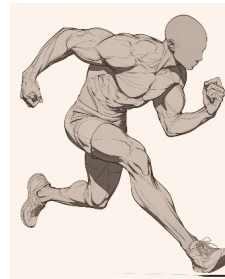
Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
EJECUCIÓN	Act 6. Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las	Actividades de Reflexión Inicial (2.1)	Participación activa en la lluvia de ideas y discusión grupal.	RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN INTERACCIONES ORALES ARTICULADAS CON CLARIDAD Y UNA VELOCIDAD PROMEDIO sobre la	LISTAS DE CHEQUEO



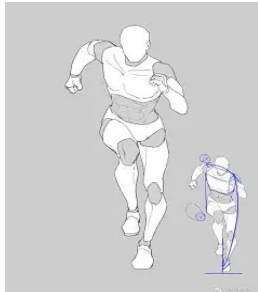
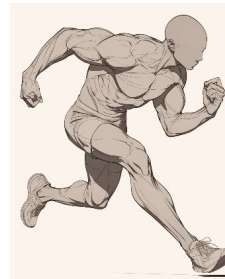
	necesidades del proyecto animado			planificación de procesos.	
		Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje: Debate sobre Presentación de Procesos (2.2)	Participación activa en el debate dirigido.	COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS LABORALES en textos orales y escritos sobre la evolución de los procesos de animación y su comunicación.	LISTAS DE CHEQUEO
		Discutir: Presentación de Procesos y Flujos de Trabajo en Animación Digital (3.3.1)	Participación activa en el debate. Resumen escrito de los puntos clave discutidos. Grabación de segmento de juego de roles explicando un proceso, con énfasis en pronunciación y vocabulario técnico (IPA).	SE COMUNICA DE MANERA EFICAZ EN TORNO A TEMÁTICAS LABORALES SENCILLAS HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO. OFRECE BREVES RAZONAMIENTOS Y EXPLICACIONES de procesos y acciones. HACE USO DE VOCABULARIO RELACIONADO CON	LISTAS DE CHEQUEO Y RÚBRICAS (para participación y producto)



				<p>TRABAJO y hechos de actualidad en textos orales y escritos. ES CAPAZ DE HACER UNA PRESENTACIÓN BREVE Y PREPARADA SOBRE UN TEMA DENTRO DE SU ESPECIALIDAD CON LA SUFICIENTE CLARIDAD como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable coherencia. PARTICIPA EN JUEGOS DE ROL GUIADOS o situaciones simuladas sobre situaciones laborales.</p>
		<p>Redactar: Manual Técnico Procesos para Animación Digital (3.3.2)</p>	<p>Manual técnico de procesos completo y revisado (en inglés).</p>	<p>RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN TEXTOS ESCRITOS DE LA VIDA COTIDIANA Y ARTICULADOS CON CLARIDAD sobre procesos técnicos. SIGUE INSTRUCCIONES DE UN PROCESO</p> <p>LISTAS DE PRODUCTO RÚBRICA (para el manual)</p>



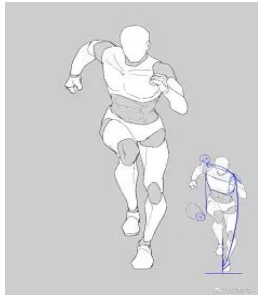
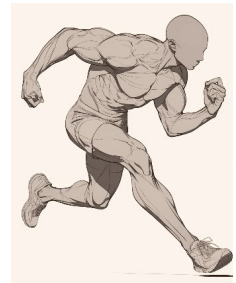
				RELACIONADO CON SU QUEHACER LABORAL. HACE USO DE TÉRMINOS Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON SU ÁMBITO LABORAL ESPECÍFICO. ENLAZA UNA SERIE DE ELEMENTOS BREVES, CONCRETOS Y SENCILLOS PARA CREAR UNA SECUENCIA COHESIONADA Y LINEAL en la descripción de procesos.	
		Temas de Inglés: Aplicación y Presentación de Procesos (3.3.3)	Cuestionarios de gramática y vocabulario. Ejercicios de vocabulario. Video de rutina laboral / presentación de proceso. Grabación de juego de rol (líder y empleado explicando procesos). Podcast/debate	BRINDA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA SENCILLA HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO. OFRECE BREVES RAZONAMIENTOS Y EXPLICACIONES DE OPINIONES, PLANES Y	LISTAS DE CHEQUEO Y RÚBRICAS (para videos y participación)



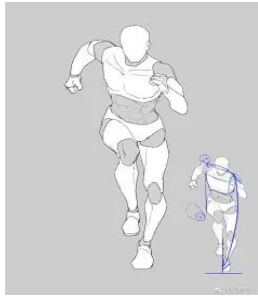
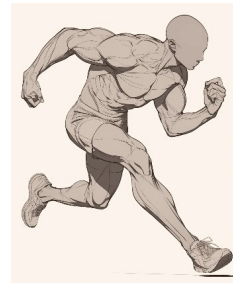
			<p>sobre proceso técnico. Simulación de entrevista laboral.</p>	<p>ACCIONES. DESCRIBE DE MANERA SENCILLA Y CLARA ASUNTOS, ACCIONES, EXPERIENCIAS, PLANES RELACIONADOS CON TEMAS DE SU INTERÉS Y COTIDIANIDAD, SIGUIENDO UNA SECUENCIA LINEAL DE ELEMENTOS. HACE USO DE VOCABULARIO RELACIONADO CON TRABAJO y temas de actualidad en textos orales y escritos.</p>
--	--	--	---	---

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

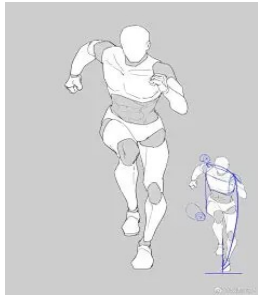
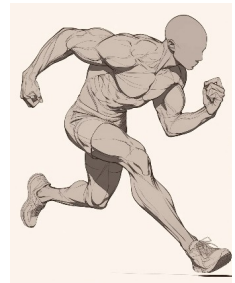
- **Adverbs of degree:** Adverbios de grado que expresan la intensidad de una acción, adjetivo u otro adverbio (ej. *muy, suficiente, extremadamente*). Responden a la pregunta "¿cuánto?" e indican el grado en que se realiza una acción.
- **Adverbs of mode:** Adverbios de modo que describen cómo se realiza una acción (ej. *cuidadosamente, lentamente*).
- **Animation:** Animación, técnica que da la ilusión de movimiento a imágenes o objetos estáticos.



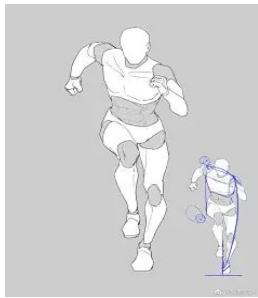
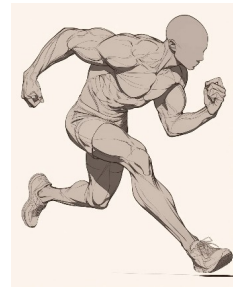
- **Animatic:** Una versión animada del storyboard con tiempos y sonidos provisionales, utilizada para previsualizar la secuencia y el ritmo de una producción animada.
- **Asset Creation:** Creación de activos, el proceso de diseñar y construir los elementos visuales y sonoros (personajes, objetos, entornos, efectos) para una producción animada.
- **Backup:** Respaldo, copia de seguridad de datos para su recuperación en caso de pérdida o daño.
- **Blocking:** Bloqueo, la primera etapa de la animación donde se establecen las poses clave de los personajes y el movimiento general para definir la acción principal.
- **Breakdown:** Desglose, puntos intermedios entre las poses clave de la animación que ayudan a definir la trayectoria y el timing del movimiento.
- **Camera:** Cámara, dispositivo para grabar imágenes o videos.
- **Character Design:** Diseño de personajes, el proceso de crear la apariencia y personalidad visual de los personajes para una animación.
- **Cinematography:** Cinematografía, el arte y la técnica de la fotografía en el cine.
- **Collaboration:** Colaboración, trabajo conjunto entre varias personas para lograr un objetivo común.
- **Compositing:** Composición, proceso de combinar elementos visuales de diferentes fuentes en una sola imagen.
- **Contractions in auxiliaries:** Contracciones en auxiliares, la unión de un verbo auxiliar con otra palabra, generalmente un pronombre o la negación "not" (ej. "I'm", "couldn't").



- **Delivery:** Entrega, la fase final de un proyecto donde el producto terminado es enviado al cliente o plataforma de distribución.
- **Documentation:** Documentación, el acto de crear, organizar y mantener registros o descripciones escritas de procesos, sistemas o rutinas.
- **Editing:** Edición, proceso de seleccionar y organizar el material grabado para crear una versión final.
- **Feedback:** Retroalimentación, información sobre el desempeño o el producto para guiar mejoras.
- **Hardware:** Hardware (equipos físicos), los componentes físicos de un sistema informático, como el procesador, la memoria y los periféricos.
- **In-betweening:** Intercalado, el proceso de dibujar los fotogramas intermedios entre dos poses clave para crear un movimiento fluido.
- **Innovation:** Innovación, la creación de nuevas ideas, métodos o productos.
- **Integration:** Integración, el proceso de combinar diferentes partes o sistemas para que funcionen como un todo coherente.
- **Keyframe:** Fotograma clave, un dibujo o pose esencial en una secuencia animada que define el comienzo o el final de una acción.
- **Layout:** Maquetación/Diseño de escena, la disposición de los elementos visuales (fondos, personajes, accesorios, cámaras) en una escena para definir la composición y el encuadre.
- **Lighting:** Iluminación, el uso de luces para crear un efecto visual específico en una escena.

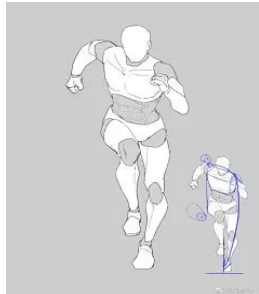
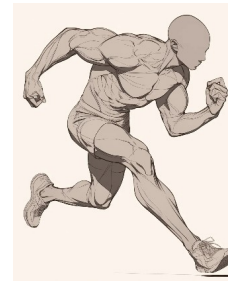


- **Manual:** Manual, un libro o documento que proporciona instrucciones detalladas sobre cómo hacer o usar algo.
- **Microphone:** Micrófono, dispositivo para capturar sonido.
- **Modal verbs:** Verbos modales que expresan posibilidad, necesidad, permiso u obligación (ej. *can*, *could*, *should*).
- **Optimization:** Optimización, el proceso de mejorar un sistema o diseño para hacerlo más eficiente.
- **Phrasal verbs:** Verbos frasales, combinaciones de un verbo y una preposición o adverbio que tienen un significado diferente al del verbo original.
- **Pipeline:** Tubería/Flujo de trabajo, la secuencia organizada de pasos y procesos necesarios para completar un proyecto de animación, desde la concepción hasta la entrega final.
- **Post-Production:** Post-producción, el conjunto de procesos que se realizan después de la filmación o animación, como la edición, los efectos visuales y el diseño de sonido.
- **Pre-Production:** Pre-producción, la planificación y preparación de un proyecto antes de comenzar la producción.
- **Procedure:** Procedimiento, una serie establecida de acciones o pasos que se deben seguir para realizar una tarea de manera consistente.
- **Process:** Proceso, una secuencia de acciones o pasos tomados para lograr un resultado particular.
- **Quality Control:** Control de calidad, el proceso de asegurar que un producto o servicio cumple con los



estándares de calidad definidos.

- **Rendering:** Renderizado, el proceso de generar una imagen a partir de un modelo 3D.
- **Rendering Pipeline:** Flujo de renderizado, la serie de pasos técnicos y etapas por las que pasa una escena 3D o 2D para convertirse en una imagen o secuencia de imágenes final.
- **Revision:** Revisión, el proceso de examinar y mejorar un producto o documento basándose en la retroalimentación.
- **Rigging:** Rigging, el proceso de crear un "esqueleto" digital y controles para personajes u objetos 3D/2D, permitiendo a los animadores manipularlos fácilmente.
- **Routine:** Rutina, una secuencia de acciones realizadas regularmente.
- **Software:** Software (programas), el conjunto de programas y datos que permiten a un sistema informático realizar tareas específicas.
- **Sound Design:** Diseño de sonido, el proceso de crear y manipular sonidos para una producción audiovisual.
- **Storyboard:** Storyboard, una secuencia de dibujos o imágenes que representan los planos de una película o animación, siguiendo el guion.
- **Storage:** Almacenamiento, el lugar o medio donde se guardan los datos.
- **Technical Specifications:** Especificaciones técnicas, descripciones detalladas de los requisitos y características de un producto, proceso o sistema.



- **Troubleshooting:** Resolución de problemas, el proceso de identificar y resolver fallas o problemas en un sistema o proceso.
- **Verbs + infinitives:** Verbos + infinitivos, la combinación de un verbo con la forma infinitiva de otro verbo (ej. "I want to go").
- **Visual Effects:** Efectos visuales, imágenes creadas o manipuladas digitalmente para mejorar o complementar una producción audiovisual.
- **Workflow:** Flujo de trabajo, la secuencia de pasos necesarios para completar un proyecto.
- **Workflow Management:** Gestión del flujo de trabajo, el proceso de diseñar, ejecutar y monitorear secuencias de tareas para optimizar la eficiencia y la productividad.

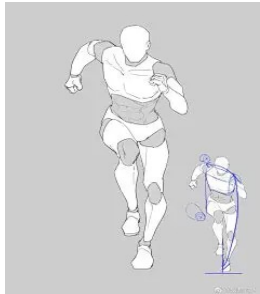
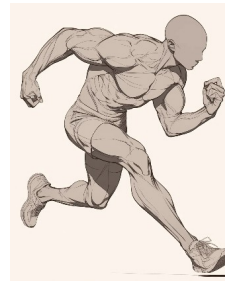
6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Para el desarrollo de esta guía, se recomienda consultar los siguientes recursos, además de materiales específicos sobre animación digital, desarrollo de software y gestión de proyectos:

- LINK DE PHONETICS: https://i0.wp.com/albaenglish.co.uk/wp-content/uploads/2020/08/Alba-English-PHONEMIC-CHART_0.jpg?resize=1080%2C675&ssl=1
- LINK DE IMAGENES: [3-4-1-8.webp \(928x1232\)](#) , [OIP.L8XRwRcUWTHa_qPvFhRtiQAAAA \(236x334\)](#)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
--	--------	-------	-------------	-------



Autor (es)	Jorge Andres Osorno Saa	Instructor	CDITI BILINGUISMO	14 JULIO 2025
-------------------	--------------------------------	-------------------	------------------------------------	----------------------

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					