PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del programa de formación: Ilustración de personajes en medios digitales.
- Código del programa de formación: 52460002.
- Nombre del proyecto formativo: no aplica.
- Fase del proyecto: no aplica.
- Actividad de proyecto formativo: no aplica.
- Competencia:
  - **291301079**. Ilustrar conceptos de acuerdo con intención comunicativa y parámetros gráficos.
- Resultados de aprendizaje:
  - **291301079-01**. Analizar las necesidades del proyecto a partir de la información documentada en el *brief*.
  - **291301079-02**. Bocetar los personajes acordes con los contenidos del *brief*.
  - **291301079-03**. Ilustrar el personaje aplicando atributos y técnicas cumpliendo las necesidades planteadas en el *brief*.
  - **291301079-04**. Verificar que el personaje cumpla con los requerimientos del proyecto según las necesidades del cliente.
- Duración de la guía de aprendizaje: 40 horas.

2. PRESENTACIÓN

La presente guía de aprendizaje le permitirá conocer los diferentes tipos de proyectos y su aplicación, así como la importancia de los elementos visuales que componen el diseño de personaje: color y esquema de uso, texturas y perspectiva; todos estos elementos permitirán perfilar el diseño e ilustración de personajes de manera asertiva guiando el proceso de creación a partir de la información consignada por el cliente en el *brief*. También, el diseño de personajes y su posterior ilustración cuenta con diferentes etapas que inician en el análisis de la necesidad del cliente por medio de los requerimientos expuestos en el *brief*; por ello es

necesario desarrollar un *concept art* para establecer y definir el alcance del personaje, características y elementos visuales y psicológicos que apoyen el concepto del proyecto, para su posterior ilustración final. Así se deben apropiar los conceptos generales del *concept art* y los diferentes elementos que se ven expuestos en un proceso creativo de diseño de personajes.

La ilustración de personajes para medios digitales generalmente nace de necesidades del cliente expresadas por medio de un *brief*. El diseñador está en la capacidad de bocetar el personaje inicialmente, para después, por medio de unos conocimientos en anatomía, gestualidad y condiciones gráficas, acentuar las características principales del proyecto y el personaje, esta guía está diseñada, a su vez, para que apropie los tipos de expresiones corporales, elementos gráficos como las proporciones, los cánones y una aproximación las distintas técnicas de ilustración digital.

La animación presenta diferentes posibilidades en su proceso, en la selección de las herramientas, en la tecnología y en su resultado. Todas estas decisiones son tomadas previamente a partir de las necesidades expuestas por el cliente: definir el alcance de la ilustración de personajes, conocer su destino y publicación y todos los elementos posibles acerca del usuario y los soportes a partir de los cuales se dirigirá al mercado, está diseñada para que apropie los conceptos generales que, para modelar, renderizar y animar un personaje ilustrado a partir de las necesidades del cliente.

Se invita a los aprendices a asumir un rol activo en su proceso de formación, trabajando de manera autónoma, sistemática y organizada. Es fundamental que los aprendices relacionen sus conocimientos previos con los nuevos, permitiendo así la construcción significativa de los mismos. Además, esta guía promueve el aprendizaje colaborativo, facilitando el crecimiento integral del grupo y fortaleciendo las competencias necesarias para desempeñarse eficazmente.

A lo largo del curso, los aprendices contarán con la orientación de un instructor, con el propósito de adquirir los conocimientos y habilidades necesarias, perfeccionando su competencia en Ilustración de personajes en medios digitales. El contenido de la guía estará disponible a través de la plataforma LMS del SENA, garantizando un acceso continuo y estructurado a los recursos educativos.

Se espera que esta guía sea una herramienta valiosa en la formación de los aprendices, fomentando un aprendizaje significativo, autónomo y colaborativo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, es necesario que revise los componentes formativos desarrollados como apoyo para su proceso de formación. El instructor realizará un acompañamiento mediante la plataforma virtual para guiar y orientar algunas situaciones específicas que se deben tener en cuenta para el desarrollo de cada una de las evidencias. Antes de elaborar las evidencias propuestas en esta guía de aprendizaje, es preciso que realice las siguientes actividades iniciales:

- Realice la **actualización de los datos personales**.
- Realice la lectura de "Información del programa", esto le permitirá entender los objetivos, las actividades y la metodología por desarrollar durante el curso.
- Tenga en cuenta que es fundamental entender los resultados de aprendizaje para tener mayor comprensión del proceso.
- Revise el cronograma, el cual le permitirá conocer la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los resultados de aprendizaje.
- Realice la presentación en el **foro social** de acuerdo con las indicaciones de su instructor.
- Realice el **Sondeo de conocimientos previos**.

A continuación, se describirán las actividades de aprendizaje planteadas para el desarrollo de la competencia, así como la indicación respectiva para que logre la elaboración de las evidencias en un total de 40 horas. La entrega de las evidencias se realizará durante las cuatro semanas planeadas para el desarrollo de esta guía.

3.1. Actividades de reflexión inicial:

Antes de elaborar las evidencias propuestas en esta guía de aprendizaje, es preciso que realice la siguiente actividad de reflexión inicial, analizando el siguiente texto:

La esencia de la ilustración de personajes en el mundo digital

La ilustración de personajes en medios digitales es un arte que combina creatividad, técnica y tecnología. Hoy en día, los personajes que vemos en videojuegos, películas animadas, cómics digitales y otros medios son el resultado de una serie de decisiones y habilidades, que incluyen la comprensión de la personalidad, el contexto y el propósito del personaje. Además, es importante que el ilustrador considere cómo los colores, las formas y los detalles del personaje transmitirán una identidad única que lo haga memorable.

A diferencia de la ilustración tradicional, la ilustración digital permite una mayor flexibilidad para experimentar con diferentes estilos y técnicas. Desde las herramientas de capas hasta los pinceles digitales y efectos de iluminación, los programas de ilustración actuales facilitan el desarrollo y perfeccionamiento de personajes. Sin embargo, este medio también plantea retos, como la posibilidad de perder la autenticidad del diseño en la búsqueda de perfección o la tentación de seguir tendencias.

Para comenzar a ilustrar un personaje digital de manera efectiva, es esencial reflexionar sobre los valores, emociones y estética que se desean comunicar. Así, cada línea, color y textura se convierte en una oportunidad para expresar la esencia del personaje y su papel en una historia más amplia. Un personaje bien diseñado no solo es visualmente atractivo, sino que también es capaz de conectarse emocionalmente con quienes lo observan, transmite.

De acuerdo con el anterior texto y a sus conocimientos, se le invita a pensar e interiorizar en las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones y valores desean que los personajes que ilustran transmitan al espectador? ¿Por qué crees que estos son importantes en la ilustración de personajes?
- ¿Cómo influye la tecnología digital en la creatividad de un ilustrador? ¿Consideras que mejorar o limitar la autenticidad del diseño? ¿Por qué?
- ¿Qué aspectos personales o artísticos crees que podrían reflejar en un personaje digital para darle una identidad única? ¿Cómo te gustaría que ese personaje represente tu propio estilo o visión?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad guiarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias planteadas para esta guía de aprendizaje. Por tal razón, no es calificable, pero es importante que comparta sus respuestas con el instructor en la primera sesión sincrónica del curso.

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

La ilustración de personajes en medios digitales es un campo que integra arte y tecnología, permitiendo a los creadores dar vida a personajes únicos mediante herramientas digitales. Antes de profundizar en las técnicas y procesos específicos, es importante identificar y activar los conocimientos previos de los estudiantes, ayudándolos a contextualizar el tema y establecer conexiones con experiencias anteriores.

Estas actividades de contextualización y de identificación de conocimientos están diseñadas para que los estudiantes puedan reconocer conceptos esenciales y habilidades previas, como el manejo básico de herramientas digitales, la comprensión de los principios del diseño de personajes y el uso de la creatividad en medios digitales. Al explorar estos temas, los aprendices construirán una base sólida que les permitirá abordar la ilustración digital de personajes de manera más efectiva y auténtica.

Además, estas actividades ofrecen la oportunidad de que los aprendices identifiquen áreas en las que podrían necesitar reforzar sus conocimientos, como el uso de capas, técnicas de sombreado digital, o el diseño de poses expresivas. Mediante preguntas reflexivas, ejercicios prácticos y discusiones grupales, se busca que los estudiantes tengan una comprensión clara de los elementos que intervienen en la creación de personajes digitales, así como de la importancia de contar una historia visual a través de cada personaje que ilustran. Estas actividades iniciales, entonces, no solo facilitan el aprendizaje técnico, sino que también estimulan la creatividad y el estilo personal.

Cabe destacar que este sondeo no es calificable. Es simplemente una herramienta para guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, se describen las características más relevantes de la actividad:

- **Descripción de la actividad**: sondeo de conocimientos previos. (No calificable).
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: sondeo en línea interactivo.

- **Materiales de formación**: no se requieren materiales.
- **Material de apoyo**: no se requieren materiales.
- **Duración de la actividad**: 20 minutos.
- Para realizar el sondeo, ingrese a las actividades iniciales del curso y acceda al espacio: **Sondeo de conocimientos previos.**

3.3. Actividades de apropiación:

Para poner en práctica lo aprendido, es esencial realizar las actividades de apropiación propuestas en el programa. Es crucial revisar y comprender a fondo los contenidos formativos para alcanzar este objetivo. El propósito principal es aplicar de manera práctica el conocimiento adquirido en ilustración de personajes en medios digitales, asegurando que se ajuste a los procedimientos técnicos y la legislación vigente. Dedique tiempo a estudiar cada tema y enfoque sus esfuerzos en desarrollar habilidades prácticas, fundamentales para su futuro profesional.

3.3.1. Actividad de aprendizaje AA1. Identificar los objetivos del proyecto desde la información consignada en el brief.

- **Descripción de la actividad**: los aprendices tendrán que analizar la información suministrada en el *Brief* donde identificarán y definirán los objetivos claves del proyecto a desarrollar. Esto se hará a partir del análisis del contexto, necesidades y requerimientos planteados en el documento y, por último, deberán tener en cuenta las metas y estrategias que guiarán el desarrollo y los resultados del proyecto. Con el fin de afianzar sus conocimientos y realizar con éxito esta actividad de aprendizaje, se aconseja revisar y comprender exhaustivamente los contenidos del componente formativo del programa de Ilustración de personajes en medios digitales.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: aprendizaje significativo. Técnica: mapa mental y aprendizaje significativo. Técnica: taller.
- **Materiales de formación**: Bases conceptuales de la ilustración.
- **Material de apoyo**: no se requiere.

- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA1-EV01. Mapa mental: ejemplos de proyectos según *brief*.**

Es importante reconocer los elementos básicos de los procesos de ilustración. Por lo anterior, para esta evidencia se debe desarrollar el mapa mental propuesto en la plataforma LMS. Esta actividad le permitirá afianzar y fortalecer los conocimientos adquiridos a través del componente formativo y un espacio para hacer la explicación.

- **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA1-EV01. Mapa mental: ejemplos de proyectos según *brief*.**

- **Evidencia AA1-EV02. Taller: esquema cromático de personaje didáctico.**

Se propone realizar un taller que muestre cuál sería el esquema cromático del (os) personaje (s) a recrear según las características del proyecto. El esquema cromático define la paleta de colores de un personaje didáctico, asegurando coherencia visual, impacto y significado acorde a su propósito.

Instrucciones:

a) Definir el concepto y la personalidad del personaje:
   - Responder preguntas claves como: ¿Quién es el personaje?, ¿Cuál es su propósito?, ¿Cuál es su público objetivo?, ¿Qué emociones o valores debe transmitir?

b) Investigar la psicología del color:
   - Cada color transmite emociones y sensaciones. Algunos significados comunes son:
     - ✓ **Azul:** confianza, inteligencia, calma.
     - ✓ **Verde:** naturaleza, crecimiento, salud.

- ✓ **Naranja:** energía, creatividad, entusiasmo.
- ✓ **Amarillo:** alegría, dinamismo, optimismo
- ✓ **Rojo:** pasión, acción, urgencia.
- ✓ **Morado:** imaginación, misterio, sabiduría

c) Elegir una paleta de colores base:

- Selecciona entre 3 y 5 colores principales:
  - ✓ Color primario: el color dominante del personaje. Ejemplo: marrón (cuerpo o figura del personaje).
  - ✓ Color secundario: complementa el color primario.
  - ✓ Colores de detalle: acentúan y generan contraste.

d) Aplicación del esquema cromático en el personaje:

- Uso del boceto base del personaje.
- Aplicación de las paletas seleccionadas en diferentes versiones del mismo personaje.
- Pruebas con iluminación, saturación y contraste para mejorar la legibilidad.

- **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA1-EV02. Taller: esquema cromático de personaje didáctico.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje AA2. Esbozar un personaje partiendo de los requerimientos del brief

- **Descripción de la actividad**: los procesos de diseño son fundamentales para poder garantizar un idóneo cumplimiento de los requerimientos establecidos en un *brief* creativo, principalmente para poder definir los rasgos físicos del personaje a recrear teniendo en las indicaciones del proyecto; aspectos como personalidad, función y estética.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: aprendizaje basado en problemas (ABP). Técnica: foro temático y aprendizaje basado en problemas (ABP). Técnica: estudio de caso.
- **Materiales de formación**: Bases conceptuales de la ilustración.

- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA2-EV01. Foro temático: el proceso creativo.**

Para el desarrollo de esta evidencia de aprendizaje, se busca en los aprendices fomentar el análisis y el intercambio de ideas para el proceso creativo en la ilustración de personajes en medios digitales. El objetivo es que los participantes compartan experiencias, técnicas y estrategias para desarrollar sus ideas en materia de bocetos, definir estilos y optimizar las actividades relacionadas con los objetivos del *brief*.

Instrucciones:

- **Planificación y preparación del foro**

  Antes de dar inicio al foro, el instructor debe definir los temas claves, como lo son:

  - Inspiración y referencias visuales.
  - Técnicas de generación de ideas.
  - Bocetado y exploración de formas.
  - Color y narrativa visual.
  - Herramientas digitales y flujo de trabajo.
- **Preparar el material de apoyo: el cual esté compuesto por las siguientes actividades:**
  - Presentación visual con ejemplos.
  - *Moodboards* y referencias de personajes.
  - Bocetos y procesos de trabajos reales.
- **Introducción y apertura**
  - En esta parte se debe presentar el foro y cuál es el propósito para los aprendices.
    a) Bienvenida y presentación del tema
    b) Explicación de la importancia del proceso creativo en la ilustración digital.
    c) Breve descripción de los puntos que se abordarán.
    d) Invitación a la participación.

e) Arranca el foro con una (s) pregunta (s) de inicio; por ejemplo*: "¿Qué significa para ustedes el proceso creativo?" "¿Cómo lo aplican en sus proyectos y/o actividades de ilustración?".*

- **Exposición inicial:**
  - Se debe proporcionar una base conceptual del proceso creativo. Para esto, el instructor debe dar una charla sobre el flujo de trabajo en ilustración digital, explicando diferentes metodologías como, por ejemplo:
    - *Brainstorming* y referencias visuales
    - Exploración de siluetas y bocetos iniciales.
    - Pruebas de color y estilo.
    - Refinamiento y detalles finales.
    - Demostración en vivo o ejemplos de casos de éxito. (proyectos-campañas publicitarias)
    - Preguntas a los aprendices para que, con base en sus respuestas, puedan entender de mejor manera este proceso, como, por ejemplo*: "¿Cuáles son sus desafíos al iniciar un personaje? ¿Cómo los enfrentan?"*
- **Discusión guiada y participación de los aprendices.**
  - El objetivo de esta parte del foro es fomentar el debate y el intercambio de experiencias. Para esto se ponen sobre el debate preguntas claves para dar curso a la conversación, como las siguientes:
    a) ¿Cómo enfrentan los bloqueos creativos?
    b) ¿Cuáles son sus técnicas favoritas para generar ideas?
    c) ¿Cómo eligen la paleta de colores para un personaje?
    d) ¿Qué herramientas digitales usan y por qué?
    e) ¿Cómo estructuran su flujo de trabajo para ser más eficientes?
  - El instructor debe hacer que los aprendices participen de manera activa, compartiendo su propio proceso, como, por ejemplo, mostrando sus propios bocetos o ejemplos de personajes diseñados por ellos mismos; explicando el proceso, desde la idea hasta la concepción final del diseño. O también mostrando imágenes de personajes famosos y que en conjunto se analice su posible proceso de creación.

- Ronda de preguntas y retroalimentación
    - Aquí se resolverán dudas e inquietudes, así como también aportar consejos a los aprendices, generando lo siguiente:
        - Espacio abierto para preguntas y respuestas.
        - El instructor ofrece recomendaciones según las inquietudes de los aprendices.
        - Posible demostración rápida de una técnica o herramienta mencionada durante el foro.
- **Conclusiones y cierre.**
    - Finalmente, se hace un resumen de los aprendizajes claves, motivando a los aprendices a investigar y practicar. Este cierre se hace de la siguiente manera:
        a) Recapitulación de los puntos más importantes discutidos.
        b) Consejos finales para mejorar el proceso creativo.
        c) Recomendación de libros, cursos y ejercicios prácticos. (recomendar diferentes fuentes bibliográficas, casos de éxito, etc.)
        d) Invitación a aplicar los conocimientos en un reto creativo posterior.
        e) Como opción se puede establecer un compromiso posterior, como, por ejemplo, crear un personaje con base en las técnicas discutidas en el foro y compartirlo en la próxima sesión para un análisis y retroalimentación.

    - **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
    - **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
    - Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA2-EV01. Foro temático: el proceso creativo.**

- **Evidencia AA2-EV02. Estudio de caso: personaje a partir de *brief*.**

Es un ejercicio práctico y metodológico donde los aprendices aplican conocimientos de diseño de personajes a partir de un encargo profesional simulado. Este estudio permite desarrollar habilidades en interpretación de *brief*, conceptualización visual y producción digital, acercándolos a un entorno real de la industria del entretenimiento y la ilustración comercial.

Instrucciones:

- **Presentación del *brief.***
    - El instructor presenta el *brief* del personaje, siendo este un encargo ficticio o basado en proyectos reales, donde se analizan los siguientes elementos:
        a) Contexto y género narrativo (fantasía, ciencia ficción, realista, etc.).
        b) Personalidad y trasfondo del personaje.
        c) Rasgos físicos y vestimenta.
        d) Estilo visual solicitado.

    Ejemplo del estudio de caso: se necesita un guerrero del futuro, de 35 años, con implantes cibernéticos. Su personalidad es seria y reservada, con cicatrices de batalla. Viste un traje tecnológico con luces LED y su arma principal es una katana de energía.
- **Investigación y creación de m*oodboard:***
    - Los aprendices deben buscar referencias visuales y definir el enfoque de la persona; estas imágenes deben estar relacionadas con:
        a) Proporciones y anatomía.
        b) Expresiones faciales y gestos.
        c) Vestimenta y accesorios.
        d) Materiales y texturas.
        e) Estilo visual solicitado.
    - Crean un m*oodboard* o tablero de inspiración en programas como *Pinterest, PureRef* o *Photoshop*.
    - Finalmente, se hace una breve retroalimentación grupal para evaluar la coherencia de las referencias.
- **Bocetado y exploración de diseño**
    - Experimentar con formas y siluetas para definir el mejor diseño del personaje. Para esto se debe realizar como mínimo 3 bocetos iniciales con diferentes variaciones de:
        a) Siluetas y posturas.
        b) Diseño de rostro y expresiones.
        c) Vestimenta y accesorios.
    - Se enfatiza la importancia de la claridad visual y la personalidad en el diseño.
    - El instructor hace una revisión y debe dar *feedback* sobre qué boceto tiene más potencial.

- Los estudiantes eligen un boceto para refinar.

- **Refinamiento del diseño.**
  - La acción en este punto es crear una versión más limpia y detallada del personaje. Es recomendable hacer lo siguiente:
    a) Definir la estructura final, con líneas más claras y detalles mejor definidos.
    b) Establecer proporciones correctas y se añaden los elementos clave del diseño.
    c) Trabajar en la expresividad y gestos para reforzar la personalidad.
    d) Verificar la coherencia **con el *brief*** y el instructor da retroalimentación final antes de pasar a color.

- **Aplicación de color y renderizado digital.**
  - El paso final es aplicar color y volumen para dar vida al personaje. En ese sentido, los aprendices deben tener claro las siguientes indicaciones:
    a) Seleccionar una paleta de colores acorde a la ambientación y personalidad del personaje.
    b) Establecer luces y sombras para crear volumen y profundidad.
    c) Trabajar en texturas y detalles finales (piel, ropa, materiales).
    d) Revisar la armonía visual y se hacen ajustes finales.

- **Presentación y *feedback* del proyecto.**
  - El instructor debe realizar la evaluación de los resultados del trabajo en el estudio de casos, para así mismo hacer la retroalimentación. Los aprendices deben explicar:
    a) Cómo interpretaron el *brief.*
    b) Qué decisiones tomó en el diseño.
    c) Cómo resolvió problemas visuales.
  - El instructor y los aprendices hacen comentarios constructivos.
  - Se recomienda a los aprendices hacer ajustes finales antes de integrar la ilustración en su portafolio.

- **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA2-EV02. Estudio de caso: personaje a partir de *brief.***

3.3.3. Actividad de aprendizaje AA3. Ilustrar el personaje usando técnicas y herramientas que permitan responder a los requerimientos planteados en el brief.

- **Descripción de la actividad**: ilustrar un personaje de manera efectiva requiere seguir un proceso estructurado que garantice que el diseño final cumpla con los requerimientos establecidos en el ***brief***. Esto implica el uso de herramientas digitales, técnicas de ilustración y una comprensión clara de los objetivos del proyecto. Para esto, se hace necesario conocer las tendencias de diseño de personajes que existen en el mercado.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: enseñanza directa. Técnica: blog y aprendizaje basado en proyectos (ABP). Técnica: diario.
- **Materiales de formación**: Desarrollo de la ilustración.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA3-EV01. Blog: análisis de personajes de la actualidad.**

En esta evaluación de aprendizaje, los aprendices utilizarán el espacio del blog dentro del LMS, para analizar personajes actuales en la industria del entretenimiento. A través de la creación de entradas en el blog, se reflexionará sobre tendencias, estilos de diseño e impacto en la industria.

Este espacio digital fomentará habilidades de observación, comunicación visual y escrita, además de fortalecer el sentido de comunidad artística.

Instrucciones:

1. **Establecer el objetivo del análisis**
   Cada aprendiz debe definir el propósito de su análisis. Algunas opciones pueden ser:
   a. Explorar tendencias en diseño de personajes actuales.
   b. Analizar personajes icónicos de videojuegos, series, cómics y películas.
   c. Reflexionar sobre estilos visuales y técnicas utilizadas en la industria.
   d. Comparar influencias y evolución del diseño de personajes.

Ejemplo de tema: *"Evolución del diseño de personajes en juegos indie"*.

2. **Selección de personajes a analizar**
   Para un análisis efectivo, los personajes elegidos deben cumplir criterios como:

a. Popularidad y reconocimiento.
b. Innovación en diseño.
c. Narrativa y desarrollo visual.
d. Técnicas de ilustración y animación utilizadas.

3. **Estructura de cada entrada en el blog**
   Cada publicación dentro del blog debe seguir este formato:
   a. Introducción: descripción breve del personaje.
   b. Contexto e historia: medio en el que aparece, creadores, evolución visual.
   c. Análisis visual y estilístico: forma, silueta, colores, detalles, referencias culturales.
   d. Impacto en la industria: recepción del público, tendencias influenciadas, comparación con personajes del pasado.
   e. Conclusión y reflexión personal: ¿Qué lo hace innovador? ¿Cómo se pueden aplicar sus técnicas en ilustración digital?
4. **Publicación entrada en el blog**
   Una vez redactada la entrada, los aprendices deben:
   a. Remitirse al área correspondiente de la evidencia y acceder al blog.
   b. Crear una nueva entrada titulada acorde al análisis (Ejemplo: El impacto de Spider-Man: Into the Spider-Verse).
   c. Redactar el contenido siguiendo el formato establecido.
   d. Agregar imágenes y videos para enriquecer el análisis (si la plataforma lo permite).
   e. Publicar la entrada dentro del blog.
5. **Interacción y discusión en la plataforma**
   Para mejorar el aprendizaje colaborativo:
   a. Leer y comentar las entradas de otros compañeros dentro del blog.
   b. Reflexionar sobre diferentes puntos de vista y estilos de diseño.

Recomendaciones

- Usar lenguaje claro, estructurado y bien argumentado.
- Revisar ortografía y gramática antes de publicar.
- Utilizar imágenes o ejemplos visuales para reforzar el análisis.
- Comentar y participar activamente en la comunidad de aprendices.

Evaluación y aplicación en la ilustración digital.

Los aprendices pueden utilizar el blog como referencia para:

- Crear rediseños o *fan arts* basados en los personajes analizados
- Desarrollar personajes propios aplicando tendencias observadas.
- Construir un portafolio digital con análisis escritos y proyectos visuales.

- **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA3-EV01. Blog: análisis de personajes de la actualidad.**

- **Evidencia AA3-EV02. Diario: diseño de personaje.**

Un diario de diseño de Personaje es un registro sistemático donde los aprendices documentan todo el proceso de creación de un personaje en medios digitales. En una formación de Ilustración de Personajes en medios digitales, este diario sirve como una herramienta clave para organizar ideas, reflexionar sobre decisiones creativas y analizar la evolución del diseño.

Se trata de una combinación de notas, bocetos, referencias y pruebas visuales que permiten llevar un seguimiento detallado del desarrollo del personaje, desde la conceptualización hasta la versión final. Es una estrategia que se utiliza con fines educativos, o en algún tema en particular para construir una presencia profesional en línea. Por otro lado, permite estructurar el proceso de creación, mejorar la toma de decisiones y documentar la evolución artística

Instrucciones:

- **Elegir el formato del diario.**
  - El diario puede ser:
    - ✓ Digital: usando herramientas como *Notion*, *Google Docs*, *Medium*, *WordPress*, *ArtStation* o *Behance*.
    - ✓ Físico: un *sketchbook* con notas, bocetos y comentarios escritos a mano.
    - ✓ Mixto: combinación de ambos, con bocetos escaneados y anotaciones digitales.

Recomendación: en ilustración digital, un diario en PDF o en una plataforma en línea facilita la documentación con imágenes de referencia, capturas de pantalla y pruebas de color.

- **Estructura del diario de diseño de personaje.**
  - El diario debe seguir una estructura clara para registrar el proceso de forma organizada:

a) Introducción y Concepto del Personaje:

- ✓ Nombre del personaje.
- ✓ Breve descripción (historia, personalidad, rol en la historia).
- ✓ Estilo visual (realista, *cartoon, anime*, cómic, etc.).
- ✓ Contexto en el que existe (videojuego, serie animada, cómic, película).

Ejemplo: "Mi personaje se llama Kael, un guerrero cyberpunk en un mundo distópico. Tiene una actitud rebelde, cicatrices en el rostro y un brazo mecánico."

b) Investigación y Referencias Visuales.

- ✓ *Moodboard* con imágenes de inspiración (colores, estilos, vestimenta, anatomía).
- ✓ Ejemplos de personajes similares en videojuegos, películas o cómics.
- ✓ Análisis de tendencias y estilos actuales en ilustración digital.

Herramientas útiles: *Pinterest, ArtStation, Behance, PureRef* (para organizar referencias)

c) Bocetos Iniciales y Exploración de Ideas.

- ✓ Dibujos rápidos con diferentes poses y siluetas.
- ✓ Pruebas de expresiones faciales y proporciones.
- ✓ Variaciones de vestimenta, accesorios y armas si aplica.
- ✓ Experimentación con formas (triangulares para personajes agresivos, redondeadas para amables, etc.).

Recomendación: incluir bocetos descartados con notas sobre por qué no funcionaron.

d) Refinamiento del Diseño:

- ✓ Selección del mejor boceto y desarrollo del diseño final.
- ✓ Definición de detalles clave como cabello, ojos, texturas, cicatrices, etc.
- ✓ Correcciones anatómicas y ajustes en la pose o silueta.
- ✓ Pruebas de color y sombras.

Aplicaciones recomendadas: *Clip Studio Paint, Photoshop, Procreate, Krita.*

e) Ilustración Final y Análisis:

- ✓ Imagen terminada del personaje con fondo o en una pose dinámica.
- ✓ Comparación entre la idea inicial y el resultado final.

- ✓ Reflexión sobre qué se podría mejorar o cambiar.
- ✓ Justificación de las decisiones tomadas en el diseño.

Ejemplo de análisis: se usaron tonos oscuros en la ropa de Kael para reflejar su carácter serio. Su brazo mecánico tiene detalles en rojo para destacar la tecnología avanzada que usa.

- **Publicación y evaluación del diario.**
  - Una vez completado el diario, se puede:
    a) Compartir en un blog o portafolio digital.
    b) Socializarlo con otros instructores o mentores para recibir retroalimentación.
    c) Usar como referencia personal en futuros proyectos.

  - **Instrumentos de evaluación:** lista de chequeo.
  - **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
  - Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA3-EV02. Diario: diseño de personaje.**

3.3.4. Actividad de aprendizaje AA4. Identificar las características del personaje según las necesidades del cliente y el público a quien va dirigido.

- **Descripción de la actividad**: ilustrar un personaje de manera efectiva requiere seguir un proceso estructurado que garantice que el diseño final cumpla con los requerimientos establecidos en el ***brief***. Esto implica el uso de herramientas digitales, técnicas de ilustración y una comprensión clara de los objetivos del proyecto. Para esto, se hace necesario conocer las tendencias de diseño de personajes que existen en el mercado.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: enseñanza directa. Técnica: prueba de conocimiento.
- **Materiales de formación**: Desarrollo de la ilustración.
- **Material de apoyo**: no se requiere.

- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA4-EV01. Prueba de conocimiento: anatomía y movimientos.**

Esta prueba tiene como objetivo evaluar la comprensión y aplicación de los principios de anatomía y movimientos en el diseño de personajes, asegurando que los aprendices puedan adaptar sus creaciones según las necesidades del cliente y las expectativas del público objetivo.

La prueba de conocimiento se realizará a través de un cuestionario en línea (LMS), compuesto exclusivamente por preguntas de falso y verdadero, distribuidas en tres secciones:

Estructura de la prueba de conocimiento:

- **Sección 1:** conceptos básicos de anatomía en el diseño de personajes.
- **Sección 2:** principios de movimiento en la ilustración de personajes.
- **Sección 3:** expresividad en el diseño de personajes digitales.

Los aprendices deberán completar el cuestionario en la plataforma LMS dentro del plazo establecido.

- **Instrumentos de evaluación:** cuestionario.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA4-EV01. Prueba de conocimiento: anatomía y movimientos.**

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

Para facilitar la transferencia efectiva del conocimiento, es esencial participar en las actividades de apropiación propuestas en el programa. Esto requiere una revisión minuciosa y una comprensión profunda de los contenidos formativos, con el objetivo de aplicar de manera práctica el conocimiento adquirido. Dedicar tiempo al estudio de cada tema y concentrarse en el desarrollo de habilidades prácticas es

fundamental para asegurar que este conocimiento se implemente con éxito en contextos reales, contribuyendo de manera significativa a su desarrollo profesional futuro. Para participar de esta transferencia de conocimiento, se deben realizar actividades de fomento a la aplicación práctica y el desarrollo de habilidades creativas.

3.4.1. Actividad de aprendizaje AA4. Identificar las características del personaje según las necesidades del cliente y el público a quien va dirigido.

- **Descripción de la actividad**: esta actividad está diseñada para fortalecer la aplicación práctica del conocimiento y el desarrollo de la creatividad en los aprendices. A través de un ejercicio dinámico, los participantes explorarán técnicas de ilustración, bocetaje y narración visual, promoviendo la resolución de problemas y la innovación en el diseño de personajes.
- **Ambiente requerido**: LMS.
- **Estrategias o técnicas didácticas activas**: aprendizaje basado en proyectos (ABP). Técnica: video animado.
- **Materiales de formación**: Desarrollo de la ilustración.
- **Material de apoyo**: no se requiere.
- **Evidencias de aprendizaje**: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia AA4-EV02. Video sobre las generalidades del personaje y sus funcionalidades.**

Esta actividad consiste en la creación de un video animado que explique las generalidades del personaje y sus funcionalidades, adaptado a los requerimientos del cliente y del público objetivo. A través del video, los aprendices demostrarán su comprensión sobre la construcción de personajes en medios digitales, explorando sus características visuales, narrativas y funcionales dentro de un contexto específico.

Instrucciones:

- **Investigación y Análisis del Personaje**
  - Comprender el *brief* del cliente: identificar el propósito del personaje, su historia y su función dentro de un medio específico (videojuegos, animación, publicidad, etc.).

- Definir el público objetivo: ¿Para niños, adolescentes o adultos? ¿Qué estilo visual es más adecuado?
- Análisis de referencias: observar personajes similares en otros medios para inspirarse y mantener coherencia en el diseño.

- **Creación del guion del video:** el video debe estructurarse en secciones claves:
  - Introducción (10-15 segundos)
    - ✓ Presentación del tema: "¿Qué es un personaje y por qué es importante?"
    - ✓ Contextualización de su uso en medios digitales.
  - Desarrollo: (40-60 segundos): explicación de las características esenciales del personaje:
    - ✓ Rasgos físicos y estéticos.
    - ✓ Personalidad y expresividad.
    - ✓ Movimientos y gestualidad.
      - Importancia de la funcionalidad:
    - ✓ ¿Cómo interactúa con su entorno o con otros personajes?
    - ✓ ¿Qué emociones o mensajes debe transmitir?
    - ✓ ¿Cómo se adapta al público objetivo?
  - Cierre (10-15 segundos):
    - ✓ Resumen de los puntos clave.
    - ✓ Reflexión final sobre la importancia de diseñar personajes adecuados según el cliente y la audiencia.

  Recomendación: el guion debe ser claro, dinámico y adaptado a una duración total de **1 a 2 minutos**.

- **Creación del *Storyboard.***
  - Se realiza un boceto visual de cada escena para organizar la animación.
  - Se definen los personajes, los fondos y los elementos gráficos que aparecerán en cada momento.
  - Se establecen las transiciones y efectos para hacer el video fluido

  Recomendación: Canva, *Storyboard That*, lápiz y papel.

- **Producción del video animado:** los aprendices pueden utilizar herramientas digitales para crear la animación. Algunas opciones incluyen:
  - *Vyond* (animación con personajes predefinidos).

- *Powtoon* (animaciones dinámicas y fáciles de usar).
- Adobe After Effects (animación avanzada).
- *Toon Boom Harmony* o *Krita* (para animación cuadro a cuadro).
- **Elementos claves del Video:**
  - ✓ Diseño del personaje: basado en el público y en la función dentro del medio.
  - ✓ Animación básica: movimientos sencillos y expresivos.
  - ✓ Uso de texto y gráficos: para resaltar información clave.
  - ✓ Narración o subtítulos: para explicar conceptos en cada escena.

- **Edición y Publicación.**
  - Ajuste de tiempos y efectos: revisión del ritmo del video.
  - Agregado de música y sonido: selección de efectos de sonido o fondo musical acorde al tono del video.
  - Exportación del video: se guarda en formato MP4 o GIF para su presentación.

    Recomendación: se puede subir el video a plataformas como YouTube o Google Drive para compartirlo con otros aprendices y recibir retroalimentación.

- **Instrumentos de evaluación:** lista de verificación.
- **Duración de la actividad:** 5 horas, esto incluye la lectura y apropiación del contenido del componente formativo y el desarrollo de la evidencia.
- Para realizar la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **AA4-EV02. Video sobre las generalidades del personaje y sus funcionalidades.**

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
No aplica	No aplica	**AA1.** Identificar los objetivos del proyecto desde la información	**Evidencia de conocimiento: AA1-EV01.** Mapa mental: ejemplos de proyectos según *brief*.	• Define los parámetros del diseño de personaje según parámetros del *brief*. • Analiza los conceptos para definir el personaje	Valoración del conocimiento. Lista de Chequeo: **IE-AA1-EV01.**

		consignada en el *brief.*		según características del proyecto. • Define el esquema cromático del personaje de acuerdo al concepto definido.	
No aplica	No aplica	**AA1.** Identificar los objetivos del proyecto desde la información consignada en el *brief.*	**Evidencia de producto: AA1-EV02.** Taller: esquema cromático de personaje didáctico.	• Define los parámetros del diseño de personaje según parámetros del *brief.* • Analiza los conceptos para definir el personaje según características del proyecto. • Define el esquema cromático del personaje de acuerdo al concepto definido.	Valoración del conocimiento Lista de Chequeo: **IE-AA1-EV02.**
No aplica	No aplica	**AA2.** Esbozar un personaje partiendo de los requerimientos del *brief.*	**Evidencia de conocimiento: AA2-EV01.** Foro temático: el proceso creativo.	• Establece rasgos físicos y psicológicos del personaje acorde con el guion del proyecto. • Desarrolla el proceso de bocetación del personaje, acorde al concepto establecido en el proyecto. • Realiza la representación final del personaje en dimensiones 2D, 3D según parámetros proyecto.	Valoración de conocimiento. Lista de chequeo: **IE-AA2-EV01.**
No aplica	No aplica	**AA2.** Esbozar un personaje partiendo de los requerimientos del *brief.*	**Evidencia de producto: AA2-EV02.** Estudio de caso: personaje a partir de *brief*.	• Establece rasgos físicos y psicológicos del personaje acorde con el guion del proyecto. • Desarrolla el proceso de bocetación del personaje, acorde al concepto establecido en el proyecto. • Realiza la representación final del personaje en dimensiones 2D, 3D según parámetros proyecto.	Valoración del producto. Lista de chequeo: **IE-AA2-EV02.**

No aplica	No aplica	**AA3.** Ilustrar el personaje usando técnicas y herramientas que permitan responder a los requerimientos planteados en el *brief*.	**Evidencia de conocimiento: AA3-EV01.** Blog: análisis de personajes de la actualidad.	• Aplica la proporción estructural del personaje asignado para el proyecto digital. • Selecciona las referencias de texturas, colores, formas para definir el estilo visual del personaje. • Aplica la técnica de ilustración de acuerdo al estilo gráfico del proyecto. • Crea las secuencias de animaciones (movimientos, acciones, expresiones) del personaje acorde al proyecto. • Elabora *character sheet* del personaje acorde con los parámetros del proyecto.	Valoración de conocimiento. Lista de chequeo: **IE-AA3-EV01.**
No aplica	No aplica	**AA3.** Ilustrar el personaje usando técnicas y herramientas que permitan responder a los requerimientos planteados en el *brief*.	**Evidencia de producto: AA3-EV02.** Diario: diseño de personaje.	• Aplica la proporción estructural del personaje asignado para el proyecto digital. • Selecciona las referencias de texturas, colores, formas para definir el estilo visual del personaje. • Aplica la técnica de ilustración de acuerdo al estilo gráfico del proyecto. • Crea las secuencias de animaciones (movimientos, acciones, expresiones) del personaje acorde al proyecto. • Elabora *character sheet* del personaje acorde con los parámetros del proyecto.	Valoración del producto Lista de chequeo: **IE-AA3-EV02.**
No aplica	No aplica	**AA4.** Identificar las características del personaje	**Evidencia de conocimiento: AA4-EV01.** Prueba de conocimiento:	• Diseña el personaje en el *software* de diseño de acuerdo con el estilo gráfico.	Valoración del conocimiento.

		según las necesidades del cliente y el público a quien va dirigido**.**	anatomía y movimientos.	• Finaliza el arte en el formato de archivo de acuerdo a los criterios del proyecto digital.	Lista de chequeo: **IE-AA4-EV01.**
No aplica	No aplica	**AA4.** Identificar las características del personaje según las necesidades del cliente y el público a quien va dirigido**.**	**Evidencia de desempeño: AA4-EV02.** Video sobre las generalidades del personaje y sus funcionalidades.	• Diseña el personaje en el *software* de diseño de acuerdo con el estilo gráfico. • Finaliza el arte en el formato de archivo de acuerdo a los criterios del proyecto digital.	Valoración de desempeño. Lista de verificación: **IE-AA4-EV02.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Acentuar: poner acento ortográfico en una vocal o en una palabra.

Blog: es un diario online o sitio web informativo dirigido por una persona, grupo o corporación que ofrece contenidos actualizados regularmente (entradas de blog) sobre un tema. Un blog presenta la información en orden cronológico inverso y está escrito en un estilo conversacional o informal.

Blogger: es una persona o un conjunto de personas que administra un sitio o red social en internet con el objetivo de entretener, informar o vender. Es el Blogger quien mantiene en contacto directo con el público y se comunica con sus visitantes directamente.

Bocetar: hacer un boceto; delinear los rasgos o características de una obra futura, particularmente pictórica, arquitectónica o escénica.

Brainstorming (lluvia de ideas): práctica llevada a cabo por una persona o equipo para resolver un problema o generar nuevas ideas, a fin de mejorar un producto, una organización o una estrategia.

Brief: es un documento que contiene la información más relevante e importante de un proyecto y que sirve como punto de partida para establecer una comunicación efectiva entre el cliente y el profesional. Normalmente se asocia con proyectos de comunicación, de publicidad, de diseño. Son los ideales, necesidades y objetivos que el cliente espera lograr.

Círculo cromático: representación ordenada y circular de los colores de acuerdo con su matiz o tono, en donde se representa a los colores primarios y sus derivados. Su uso es compatible tanto con los modelos Síntesis sustractiva de color (artísticos, pictóricos), como con los modelos Síntesis aditiva de color (lumínicos).

Concept Art: se trata de una forma de expresión visual que se utiliza para desarrollar y representar ideas, conceptos y diseños previos a la creación final de personajes, entornos, objetos y escenarios en diversos medios como el cine, los videojuegos, la animación, la publicidad y más.

Conceptualización: consiste en definir las ideas base y principales que serán utilizadas para la estructuración de un propósito, y que a su vez servirán para orientar el lineamiento de diseño.

Gestualidad: conjunto de los movimientos del cuerpo, en particular del rostro y las manos, con que se expresan emociones o se refuerza la comunicación. Lenguaje corporal y no verbal; serie de gestos, ademanes y gesticulaciones.

Guion: texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de una película, de un programa de radio o televisión, de un anuncio publicitario, de un cómic o de un videojuego.

Hashtags: es una palabra o frase que se utiliza para categorizar publicaciones en redes sociales. Se escribe precedida por el signo almohadilla (#). Los *hashtags* son una herramienta fundamental para aumentar la visibilidad y el alcance de las publicaciones en redes sociales.

Ilustración: se denomina ilustración al dibujo, pintura, estampa o grabado que adorna, documenta, narra o recrea en conjunto con el texto escrito de un libro. Es el componente gráfico que complementa o realza un texto.

Mapa mental: diagrama que representa conceptos relacionados a partir de un tema principal o palabra clave. El tema principal se ubica al centro y se expande en todas direcciones con los conceptos relacionados. Ideales para lluvias de ideas y organizar información de manera espontánea.

Moodboard: es una representación visual de conceptos e ideas creada mediante la disposición de imágenes, texto y otros materiales de diseño. La intención de hacer un *moodboard* es evocar o representar el estilo o tono concretos de un proyecto.

Narrativa: la narrativa es un género literario fundamental o permanente (en forma oral o escrita) con derivaciones técnicas formales de tipo audiovisual (narración en historietas, cinematografía, radionovela, telenovela, serial televisivo, videojuego, infografía), que, en su forma clásica, recoge una serie de hechos presentados o explicados por un narrador, que suceden a uno o más personajes quienes son los que realizan las acciones.

Refinamiento: es el proceso de mejorar o ajustar un diseño para obtener mejores resultados.

Renderizado: proceso de generar una imagen digital o un video a partir de un modelo 2D o 3D. Es una etapa final en la creación de contenido audiovisual. El renderizado se usa en diversos proyectos digitales, como: videojuegos, películas de animación, diseños arquitectónicos, modelado de escenarios 3D.

***Storyboard* (Guion gráfico):** es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Un *story* es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Anderson, K. (2018). Diseño de personajes: Del *brief* al boceto. 21 Draw.

Campos, L. (2013). *El arte de la ilustración digital*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Fernández, A. (2019). Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI. Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/57760/TFG_AlvaroFernandezGonzalez.pdf.

González García, G. (2013). *Diseño de personajes digitales*. Universidad Autónoma Metropolitana. https://zaloamati.azc.uam.mx/items/c5f28f78-4b18-4278-991d-8ae347a7760d

Hernández Villamil, N. A. (2014). *Ilustración de fashion animada para revistas o blogs electrónicos de moda*.

López, J. (2013). Ilustración y diseño gráfico en medios digitales. Madrid: Ediciones Paraninfo.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Historia del diseño gráfico. Gustavo Gili.

Tesina, Universidad Nacional Autónoma de México.
https://ru.dgb.unam.mx/jspui/bitstream/20.500.14330/TES01000715479/3/0715479.pdf

Universidad del Azuay. (2021). *Diseño de un producto editorial interactivo para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes.*
https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13496/1/19021.pdf

VV.AA. (2010). *Diseño y creación de personajes*. Parramón. ISBN: 978-8434242234**.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor	Lina María Franco Arbeláez	Experta temática	Centro Agroindustrial - Regional Quindío.	Febrero de 2016
Autor	Andrés Felipe Vargas Correa	Asesor pedagógico	Centro Agroindustrial - Regional Quindío.	Abril de 2016
Autor	Martha Lucía Giraldo Ramírez	Líder de planificación y	Centro Agroindustrial - Regional Quindío.	Abril de 2016

		adecuación didáctica		
Autor	Jair Coll Gallardo	Evaluador Instruccional	Centro de comercio y Servicios - Regional Atlántico.	Febrero 2025

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor					