



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA**

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

[ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com](mailto:ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com)

**MODULO**  
**VIRTUAL DE APRENDIZAJE**  
**MEDIA TECNICA**  
**PRINCIPIOS DE LA ANIMACION PERIODO**  
**1**  
**GRADO 11°**

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **GRADO/GRUPO:** \_\_\_\_\_



**CESAR AUGUSTO GARCIA CASTAÑO**  
**DOCENTE RESPONSABLE**

**FECHA DE ENTREGA:** \_\_\_\_\_ **AÑO: 2021**

## INTRODUCCION

La animación está considerada como la técnica para dar vida a lo inanimado, dotándole de movimiento. Con el avance de las tecnologías esta técnica ha ido perfeccionándose haciendo que las animaciones se asemejen cada vez más a la realidad.

La animación se define como el proceso de utilizar imágenes u objetos inanimados (Figuras mecánicas o de plastilina) para dar al espectador una sensación de que están en movimiento. Crear la ilusión de que las cosas están vivas, puede incluso hacer que cambien de color y forma, todo esto se debe a la existencia de un fenómeno fisiológico del sistema visual humano conocido como persistencia de la visión

## ESTRATEGIA VIRTUAL DE APRENDIZAJE Y/O ALTERNANCIA

Consisten en un proceso, procedimiento o conjunto de pasos o habilidades por medio de plataformas virtuales y que un estudiante adquiere y emplea de forma intencional como instrumento flexible para realizar un trabajo (sincrónico y asincrónico) para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas a través de las diferentes alternativas, bien sea virtual, presencial y semi-presencial, no obstante, lo que nos interesa con especial atención son las estrategias de auto-aprendizaje que el estudiante adquiere en los procesos, y que son todas aquellas ayudas planteadas por el docente en la enseñanza que se proporcionan al estudiante para facilitar un procesamiento más profundo de la información y desarrollo de actividades.

## OBJETIVO

Desarrollar las competencias y habilidades creativas e innovadoras que exige la industria del medio audiovisual de nuestro país, partiendo de los conceptos adquiridos durante el primer año de formación (grado 10º) evidenciando los conocimientos aprendidos, permitiendo así participar en proyectos extracurriculares y la posibilidad de continuar sus estudios como tecnólogo con la entidad articuladora.

## INDICADORES DE DESEMPEÑO

- Crea el arte de las interfaces elementos o personajes para la producción de multimedia de acuerdo a las especificaciones del guion técnico.

- Realiza el boceto de interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.
- Construye el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guion técnico y el mapa de navegación.
- Diseña la interfaz gráfica con base al storyboard.

### COMPETENCIA

Define la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente.

### DBA

- Diseña y construye material audiovisual para dar soluciones tecnológicas utilizando diferentes prototipos de la multimedia.

### CONCEPTOS PREVIOS

#### PLANOS DE LA IMAGEN O LA FOTOGRAFIA

En fotografía y en cine, el plano refiere la proporción que tiene el objeto o personaje dentro del encuadre, estos nos indican que sección de la imagen aparecerá en la toma y cuáles son los mejores cortes que se pueden realizar sin que se descuide la proporción adecuada y que la misma conserve la estética de la imagen.



plano detalle



primerísimo  
primer plano



primer plano



plano medio  
corto



plano medio



plano medio  
largo



plano americano



plano entero



plano general



gran plano  
general

## ACTIVIDAD 1

**SE REALIZA EN LA SEMANA 6 DEL 1 AL 05 DE MARZO**

1. Investiga cada uno de los planos que conforman la toma o captura de una imagen o fotografía y los respectivos ángulos que se deben tener en cuenta para el encuadre de dicha captura.

## ACTIVIDAD 2

**SE REALIZA EN LA SEMANA 7 DEL 08 AL 12 DE MARZO**

1. Con base a la actividad anterior y teniendo claro los conceptos de planos de la fotografía o la imagen, escoge 3 planos y con su celular o el de un amigo o familiar realiza unas tomas fotográficas de usted mismo explicando que tipo de plano es y la importancia de lo que quiso resaltar en ellas.

**Nota:** La actividad la puede realizar en medio digital o manual y enviarlo las evidencias al contacto referenciado del docente de tecnología ([cesargarciadocente@gmail.com](mailto:cesargarciadocente@gmail.com) o al celular 3007752024) para su respectiva valoración.

### RÚBRICA DE VALORACIÓN DE LA GUÍA

DESEMPEÑO	DESCRIPTORES
SUPERIOR	Analiza y comprende con facilidad las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
ALTO	Analiza y comprende de forma parcial las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así un sentido de responsabilidad en la entrega a tiempo de

	actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BASICO	Analiza y comprende los conceptos básicos de las actividades asignadas durante el periodo, reconociendo cada uno de los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, cumpliendo así con un mínimo grado de responsabilidad en la entrega a destiempo o incompleta de actividades y tareas propias del trabajo en casa.
BAJO	Se le dificulta el análisis y comprensión de las actividades asignadas durante el periodo, y no reconoce los elementos que integran el experimento y la posible aplicación de estos conocimientos en la vida social, demostrando así su falta de compromiso y responsabilidad en la entrega a tiempo de actividades y tareas propias del trabajo en casa.

