



**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**

#### **GUIÓN LITERARIO**

Un guion literario es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada. En él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios y se incluyen acotaciones para los actores. La historia se narra de manera que al lector del guion le resulte visible y audible, pero sin dar indicaciones técnicas para la realización de la película (tamaño de los planos, movimientos de la cámara, etc.); eso ya se deja para el guion técnico.

Los guiones literarios se escriben en un formato estandarizado que permite que el texto pueda ser interpretado sin dificultad por todas las personas que intervengan en la realización de la película. Más que para ser leído, el guion es un texto para ser *usado*.

A continuación tienes la dos primeras escenas de un guion literario. Es importante que te fijas en que está escrito en presente y de manera que todo lo que se explica se puede "ver" u "oír". Es así como se escriben los guiones de cine.

## ACTIVIDAD 1

### SE REALIZA EN LA SEMANA 10 DEL 11 AL 09 DE ABRIL

1. Consulta cuales son los elementos que se deben tener en cuenta para la construcción de un guion literario con la respectiva definición de cada uno de ellos.

## ACTIVIDAD 2

### SE REALIZA EN LA SEMANA 11 DEL 12 AL 16 DE ABRIL

1. Forma un grupo con tus compañeros (**máximo 4 personas**) y construye un guion literario sobre una problemática que usted identifique en el colegio para darle solución, tenga en cuenta que los diálogos entre personajes deben ser coherentes y con buena conectividad de las ideas; puede tomar como ejemplo el formato que se muestra en la figura, **esta actividad se recibe grupal.**

#### INT. OFICINA DE CRENTI - DÍA (ENCABEZADO)

MANU escribe en el ordenador con mucho entusiasmo. Está preparando una plantilla para los alumnos de Crenti.

El gato comienza a arañar la ventana, haciendo un MOLESTO MAULLIDO. (DESCRIPCIÓN)

MANU (PERSONAJE)

¡Que te calles! (DIÁLOGO)

El maullido se interrumpe de pronto.

MANU

Así me gusta.

Manu continúa escribiendo, pero el gato vuelve a maullar, intensificando el MAULLIDO.

Manu se da la vuelta enérgicamente y abre la ventana por la que el gato sale de un salto.

MANU

(aliviado) (ACOTACIÓN)

Vete a tomar el sol y así me dejas trabajar tranquilo.

**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.