



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

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

BOCETO

Derivado del término italiano bozzetto, el concepto de **boceto** refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.



¿QUÉ ES UN PERSONAJE?

Un personaje es un ser animado real o ficticio que actúa en un relato (literario, dramático o visual). Los personajes pueden ser personas, animales, cosas animadas, seres fantásticos o seres sobrenaturales. En todo tipo de relato o narración hay personajes.

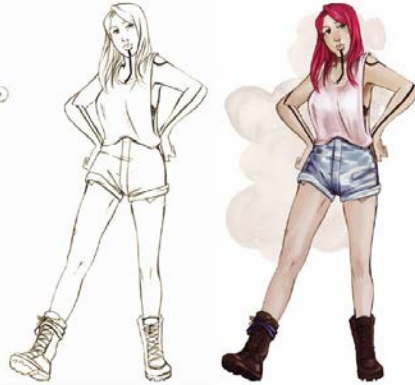


DISEÑO DE PERSONAJE

CUERPO



EXPRESIONES



El diseño de personaje puede ir destinado al cómic, a la animación tradicional o 3D, al cine o incluso a un videojuego. Por ello, es necesario desarrollar con todo detalle al personaje, para que cualquier profesional pueda utilizarlo de forma coherente. En el diseño de personaje se incluyen diferentes conceptos, tales como la

poses y los movimientos, el diseño del cuerpo y de la cabeza, los gestos y mueca.

ACTIVIDAD 1

SE REALIZA EN LA SEMANA 8 DEL 15 AL 19 DE MARZO

1. Piensa en una idea de personaje que te pueda identificar en una historia, luego realiza un boceto o dibujo de ese personaje y agrégale un nombre.

ACTIVIDAD 2

SE REALIZA EN LA SEMANA 9 DEL 22 AL 26 DE MARZO

1. Tomando en cuenta el personaje diseñado en la actividad anterior, ahora lo debes diseñar teniendo en cuenta las siguientes posiciones: frente, de lado, perfil de frente, perfil trasero y completamente de espalda, observa la imagen de ejemplo.



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 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.