



## 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)

### PLAN DE MEJORAMIENTO

<b>Nombre del docente:</b> Cesar Augusto García Castaño	<b>Área:</b> Principios de la animación
<b>Grado:</b> Undécimo	<b>Periodo:</b> 2
<b>Fecha de entrega:</b> 06 de Septiembre de 2021	<b>Fecha de devolución:</b> 13 de septiembre de 2021

1. Consulta los siguientes conceptos que son fundamentales en los movimientos de las cámaras bien sea para hacer un cortometraje o una animación.

- Paneo
- Tildeo
- Picada
- Contrapicada
- Barrido
- Balanceo
- Panorámica vertical
- Panorámica horizontal
- Zoom
- Foco

2.

### GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano General	P. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano Medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

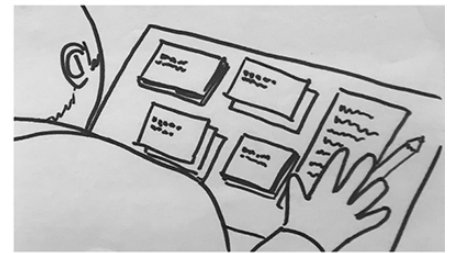
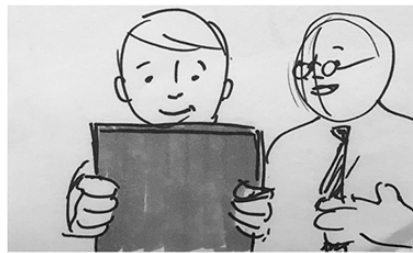
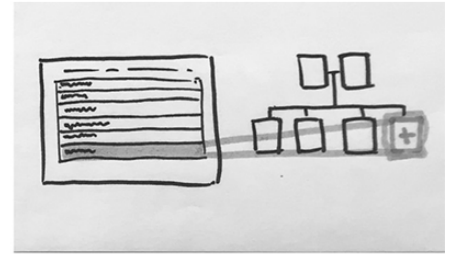
Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

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

De acuerdo al formato de Guión técnico que se muestra en la imagen, construye con sus compañeros de equipo el guion técnico con base a la información consignada en el guión literario que realizo en las semanas 10 y 11 del primer periodo.

3.



Con relación a la información que suministro en el guion literario y guion técnico, construye con tus compañeros de equipo cada una de las escenas que tomara desarrollar la animación, toma como ejemplo la imagen de ejemplo que está en la definición, recuerda que cada escena debe ir pintada.

4. Crear una carpeta por equipo en el drive con el nombre entregable y el de cada uno de los miembros y que contenga los siguientes documentos: guión literario, guión técnico, storyboard y diseño o prototipo de personajes, brief y compartirlo con el docente al correo [cesargarcia@ielasierra.edu.co](mailto:cesargarcia@ielasierra.edu.co) para tenerlo como insumo para la lista de chequeo que se hace al final del año como requisito para la certificación de bachiller técnico en diseño e integración de multimedia.
5. Consulta que es la caricatura, los tipos de caricatura y dibuja por cada uno de los tipos de caricatura un personaje representativo de la época actual.
6. Consulta los siguientes conceptos:
  - ¿Qué es el marketing publicitario?
  - ¿Qué es el marketing digital?
  - ¿Cuáles son las P del marketing?
  - ¿Qué matriz DOFA?



## 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)

7. Consulta que es el brief y luego realiza el brief (documento informativo) del proyecto que está realizando sobre la solución de un problema en la institución educativa; para elaborarlo debe tener en cuenta cada uno de los siguientes elementos (Objetivo de la campaña o proyecto, Público al que va dirigido, Descripción de la empresa, Necesidades específicas, KPIs, Condiciones o limitaciones, Estimación presupuestaria, Timing, Look&Feel o estilo con ejemplos, Formato de entrega con las especificaciones técnicas necesarias); adicional le debes agregar la matriz DOFA, después de elaborar este documento lo debe anexar a la carpeta del drive creada con el nombre entregable y el de cada uno de los miembros (carpeta que ya tienes compartida con el docente).
8. Consulta que es la animación y luego explica cuáles son las ventajas y las desventajas de cada uno de los tipos de animación, luego da un ejemplo de cada una de ellas, puede ser escrito o dibujado.
9. Consulta que es el programa animate de adobe y las siguientes herramientas del mismo programa, recuerda dar una explicación corta de cada una:
  - Caja de herramientas
  - Capas
  - Línea de tiempo
  - Interpolación de movimientos

**Nota: tenga presente que, si ya tiene alguno de estos trabajos realizados con el equipo que conformo, agrégalos a la carpeta que se menciona en el plan de mejoramiento y comparte la evidencia al correo del docente para emitir su respectiva valoración.**